UISP aps
sportpertutti

Regolamento tecnico nazionale

Giochi

SETTORI DI ATTIVITÀ

- ACQUAVIVA
- ATLETICA LEGGERA
- CALCIO
- CICLISMO
- DANZA
- DISCIPLINE ORIENTALI
- EQUESTRI E CINOFILE
- GINNASTICHE
- **GIOCHI**
- MONTAGNA
- MOTORISMO
- NEVE
- NUOTO
- PALLACANESTRO
- PALLAVOLO
- PATTINAGGIO
- SUBACQUEA
- TENNIS
- VELA

Approvato dalla GN – agg. 20 novembre 2026

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

STATUTO UISP APS

Articolo 2 – Identità e principi

1. L'UISP è un'associazione nazionale, democratica, apartitica, antifascista e antirazzista, che si ispira ai principi della Costituzione della Repubblica italiana, nata dalla Resistenza e dalla Lotta di Liberazione, nonchè ai valori fondanti dell'Unione Europea e ai principi sanciti dalle Carte internazionali dei diritti umani.
2. L'UISP promuove le proprie attività in coerenza con l'articolo 33 settimo comma della Costituzione, che riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme.
3. L'UISP riconosce e sostiene lo sport quale diritto di cittadinanza, strumento di crescita della persona, inclusione sociale, partecipazione democratica, educazione permanente, benessere, promozione e tutela della salute, coesione delle comunità, tutela dei beni comuni e dell'ambiente, favorendo modelli di sviluppo sostenibile.
4. L'Associazione ripudia e contrasta ogni forma di discriminazione, violenza, sfruttamento, esclusione, abuso, corruzione, illecito sportivo e pratica del doping, promuovendo l'uguaglianza sostanziale, il rispetto della dignità della persona, delle pari opportunità, delle differenze, delle minoranze, della legalità, della solidarietà, della pace e dell'intercultura.

Le denominazioni degli organi, delle cariche e delle funzioni contenute nel presente Statuto sono utilizzate secondo criteri di neutralità e semplificazione del linguaggio normativo e si intendono riferite a persone di qualsiasi genere. Negli atti e nelle comunicazioni istituzionali dell'Associazione, le denominazioni delle cariche e delle funzioni vanno declinate al genere della persona che le ricopre, nel rispetto delle regole della lingua italiana.

5. L'UISP opera nel rispetto dei principi di autonomia associativa, democraticità, partecipazione, trasparenza, responsabilità, sussidiarietà e leale collaborazione, favorendo il protagonismo delle persone, dei soggetti collettivi associati e delle comunità territoriali.
   L'UISP svolge le proprie attività avvalendosi prevalentemente dell'attività volontaria delle persone associate. Le attività sono rivolte alle persone associate, ai loro familiari e a terze persone, nel perseguimento delle finalità, civiche, solidaristiche e di utilità sociale dell'Associazione.
6. L'UISP, in particolare, promuove:
   a) la pratica sportiva in tutte le sue forme, ludico-motoria, non agonistica, agonistica e competitiva, quale strumento di formazione, educazione, benessere, socializzazione e ricreazione
   b) la diffusione, nello sport e attraverso lo sport, della cultura dei diritti, delle pari opportunità, della tutela dell'ambiente, della solidarietà, riconoscendo lo sport quale diritto di cittadinanza e risorsa fondamentale per l'inclusione e la coesione sociale;
   c) la funzione educativa, culturale e sociale dello sport, quale strumento di crescita della persona e della collettività;
   d) la promozione di stili di vita attivi e sani, fondati sulla cultura del movimento, sull'attività fisica e sul benessere psicofisico.
7. L'UISP promuove iniziative e azioni orientate a rimuovere gli svantaggi derivanti da condizioni di marginalità territoriale, al fine di garantire pari opportunità di accesso alle attività sportive e di promozione sociale, concorre alla riduzione delle disuguaglianze in salute, nonché la piena partecipazione alla vita democratica dell'associazione da parte di tutte le realtà operanti in tali contesti.

Articolo 3 - Finalità

1. L'UISP persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale attraverso lo svolgimento, in via principale, delle attività di interesse generale previste dal Codice del Terzo Settore e dalla normativa vigente in materia di sport.
2. L'UISP è l'Associazione delle persone e dei soggetti collettivi associate, a partire dalle associazioni e società sportive e dagli enti del Terzo Settore che intendono essere protagoniste del fenomeno sportivo, attraverso la pratica, competitiva e non competitiva, la partecipazione alle esperienze associative e ai percorsi formativi, l'organizzazione di attività ed eventi e l'attività di promozione e innovazione sociale.
3. Con riferimento alle attività sportive, l'UISP ne assicura la corretta organizzazione e gestione, promuove il rispetto dei principi di lealtà, correttezza, probità e fair play, e contrasta con fermezza ogni forma di illecito sportivo, l'uso di sostanze o metodi vietati, la violenza sia fisica sia verbale, nonché ogni fenomeno di corruzione e di indebita commercializzazione.
4. L'UISP promuove azioni e procedure atte a prevenire e contrastare ogni forma di abuso, molestia, violenza di genere o discriminazione per ragioni di etnia, religione, convinzioni personali, disabilità, età, identità di genere o orientamento sessuale.
5. L'UISP promuove il dialogo tra i popoli attraverso lo sport per tutti, favorendo la collaborazione transfrontaliera, europea ed internazionale, anche con progettualità dedicate.

Articolo 4 – Attività

1. Per il perseguimento delle proprie finalità l'UISP esercita, in via principale, le attività di interesse generale previste

dall'articolo 5 del Codice del Terzo Settore e dalla normativa vigente in materia di sport, in particolare:

a) organizzazione, gestione e promozione di attività sportive dilettantistiche compreso la formazione, la didattica, la preparazione e l'assistenza all'attività sportiva dilettantistica. Tale attività si realizza attraverso la promozione delle attività motorie e sportive, quali strumenti di educazione permanente, promozione della salute, benessere, inclusione sociale e partecipazione attiva delle persone di ogni età, con particolare riferimento a:
   i. attività promozionali, amatoriali e dilettantistiche, seppur organizzate con modalità competitive, secondo i principi dello sport per tutti e tutte e quindi "senza alcuna esclusione" affinchè la pratica sportiva sia accessibile a ogni persona, senza discriminazioni;
   ii. attività non agonistiche, ludico-motorie, educative didattiche e di avviamento alla pratica sportiva;
   iii. attività agonistiche di prestazione, coerenti con le finalità istituzionali dell'Associazione nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali e delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CONI-EPS;
   iv. attività paralimpiche multidisciplinari, rivolte alle persone con disabilità, nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CIP/EPP-EPSP;
   v. attività formative;

La titolarità dell'organizzazione e dello svolgimento delle attività sportive fa capo all'UISP ed in nessun caso può essere demandata ad organizzazioni diverse.

b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, con particolare ma non esclusivo riferimento alle attività formative dirette a figure tecniche, educative, giudicanti, arbitrali, di direzione tecnica e sportiva, e ad altre figure similari; dirette a docenti degli Istituti scolastici e delle Università e a persone iscritte ad Ordini professionali, in cooperazione o in convenzione;

c) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione delle attività di interesse generale e diffusione della cultura e della pratica del volontariato;

d) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale anche nella forma del turismo sportivo;

e) ricerca scientifica di particolare interesse sociale negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;

f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa, alla promozione di servizi educativi per l'infanzia e l'adolescenza in un'ottica di sostegno alle famiglie;

g) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328 e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni con particolare riferimento alla realizzazione di servizi tesi a mantenere l'autonomia funzionale delle persone che presentano bisogni di salute nonché a rallentare il suo deterioramento nonché a favorire la partecipazione alla vita sociale, anche attraverso percorsi educativi;

h) interventi e prestazioni sanitarie, attraverso attività finalizzate alla promozione della salute, alla prevenzione, individuazione, rimozione e contenimento di esiti degenerativi o invalidanti di patologie congenite e acquisite, tese a supportare la persona in stato di bisogno, con disabilità o emarginazione condizionanti lo stato di salute; la realizzazione, inoltre, di attività afferenti prevalentemente alle aree materno-infantile, invecchiamento attivo, disabilità, patologie psichiatriche e dipendenze da droga, alcool e farmaci, patologie in fase terminale, inabilità o disabilità conseguenti a patologie cronico-degenerative;

i) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali anche attraverso attività di ricerca, monitoraggio e sensibilizzazione alla salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi naturali, alla mitigazione degli impatti ambientali causati dalle attività, dalle organizzazioni, dalle manifestazioni sportive e nella realizzazione e gestione degli impianti sportivi, alla riqualificazione urbana, allo sviluppo e diffusione di una mobilità sostenibile, al rispetto e alla tutela degli animali e alla prevenzione del randagismo;

j) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, anche attraverso progetti educativi che sappiano coniugare lo sport e sani stili di vita con la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico;

k) formazione universitaria e post-universitaria in collaborazione con gli Organismi preposti rispetto alla elaborazione delle proposte formative, la partecipazione delle persone associate nei processi formativi, l'organizzazione di stage o tirocini;

l) cooperazione allo sviluppo, ai sensi della legge 11 agosto 2014, n. 125, attraverso la realizzazione o collaborazione alla realizzazione di progetti che possono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, promuovere l'attività sportiva dilettantistica o formare figure tecnico educative;

m) accoglienza umanitaria ed integrazione sociale dei migranti, in particolare attraverso momenti di sensibilizzazione dell'opinione pubblica, formazione diretta in modo particolare alle persone con incarichi dirigenziali e a figure tecnico educative, collaborazione in progetti di inclusione sociale;

n) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e

successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;

o) promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata anche attraverso la realizzazione di percorsi educativi negli Istituti scolastici, la sensibilizzazione delle affiliate nel farsi portavoce di tali valori, la formazione delle figure tecnico educative su questi temi, l'organizzazione di momenti di sensibilizzazione, la produzione di materiale divulgativo e educativo a supporto di azioni in tale ambito;

p) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e delle persone utenti delle attività di interesse generale, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi e i gruppi di acquisto solidale in particolare attraverso la realizzazione di ricerche, di iniziative di sensibilizzazione, la creazione di sportelli di assistenza, la sperimentazione e l'adozione di buone pratiche per garantire le pari opportunità, contro ogni forma di discriminazione nella pratica sportiva, nella partecipazione agli organismi associativi e nelle attività lavorative, la realizzazione di attività a favore delle persone in stato di reclusione e detenzione o comunque in condizioni di ristrettezza;

q) protezione civile ai sensi della legge 24 febbraio 1992, n. 225, e successive modificazioni, anche attraverso il coordinamento degli interventi delle proprie affiliate; (*)

r) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata, con particolare riferimento ai beni che possano avere una vocazione sportiva o aggregativa;

s) attività di coordinamento, tutela, rappresentanza, promozione o supporto delle persone associate e delle loro attività di interesse generale anche allo scopo di promuovere ed accrescere la rappresentatività presso i soggetti istituzionali e favorire forme di autocontrollo;

t) monitoraggio dell'attività degli enti associati, eventualmente anche con riguardo al suo impatto sociale, e predisposizione di una relazione annuale al Consiglio del Terzo Settore;

u) promozione e sviluppo delle attività di controllo, anche sotto forma di autocontrollo e di assistenza tecnica nei confronti degli enti associati.

2. È compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività indicate al precedente comma.
3. L'UISP può realizzare attività di raccolta fondi ai sensi dell'articolo 7 del Codice del Terzo Settore.

(*) Qualora UISP sia riconosciuta quale Associazione di Protezione Civile dal Dipartimento della protezione Civile della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

Articolo 34 – Settori di Attività

1. I Settori di attività, istituiti con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposti all'organizzazione, allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività previste all'articolo 4 del presente Statuto.
2. Le modalità di funzionamento dei vari Settori di Attività, il loro ambito di intervento e le modalità di nomina delle persone dirigenti di ciascun Settore sono definite dal Regolamento Nazionale.
3. I Settori di attività che sono preposti allo specifico sviluppo e alla gestione tecnica delle discipline sportive concorrono all'innovazione, all'indirizzo tecnico, metodologico e formativo delle stesse, per gli ambiti di loro competenza, nel rispetto delle norme associative, raccordandosi con i vari livelli.

REGOLAMENTO NAZIONALE

Articolo 45 Comma 4 dello Statuto: Fino all'entrata in vigore del nuovo Regolamento Nazionale, degli ulteriori regolamenti previsti dal presente Statuto e del Codice Etico, **continuano ad applicarsi, in quanto compatibili,** il Regolamento Nazionale, gli altri regolamenti vigenti alla data di approvazione del presente Statuto e il Codice Etico.

Articolo 65 – I Settori di attività

1. Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce i Settori di Attività e stabilisce le attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali e Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare i Settori di Attività del relativo livello.
2. Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività in accordo con il Settore Nazionale Tesseramento e il Segretario Generale Nazionale, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.
3. Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le Responsabili dei propri Settori di Attività previa consultazione, con le affiliate per il livello Territoriale, e con i Settori di Attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.

4. Le consultazioni dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e saranno rivolte, a livello Territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente il Settore di Attività da nominare.
5. Alle consultazioni Territoriali per ciascuna affiliata è coinvolto il Presidente, a quelle Regionali e Nazionali il/la Responsabile/Coordinatore dei Settori di Attività del livello inferiore.
6. I Settori di Attività possono essere composti da un numero di componenti compreso tra 3 e 20 a seconda dell'insediamento associativo.
7. I/le Componenti e i/le Responsabili dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.
8. Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
9. Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente al Segretario Generale del competente livello.
10. La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata al Segretario Generale del livello competente.
11. I Settori di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.
12. Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.

Articolo 66 – I regolamenti tecnici dei Settori di Attività

1. Per ogni Settore di Attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi) dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tale Regolamento deve essere approvato su proposta della Giunta Nazionale dal Consiglio Nazionale.
2. I Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello, per la successiva nomina da parte di quest'ultima, l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.

Articolo 67 – Le finalità ed obiettivi

1. Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.
2. L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.
3. Le attività esercitate di cui all'articolo 3 comma 1 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo quanto previsto dai Regolamenti Tecnici di cui all'articolo precedente.

Fonti normative

Sono fonti normative UISP in ordine di importanza:

1. Statuto;
2. Regolamento Nazionale;
3. Codice etico UISP;
4. Regolamento di comunicazione e di identità visiva;
5. Regolamento Formazione;
6. Regolamento Amministrativo Gestionale;
7. Atti e disposizioni UISP Nazionale;
8. Regolamenti Tecnici Nazionali Settori di Attività sportiva composti da:
   a. Le fonti normative del Sistema UISP
   b. Carta dei princìpi;
   c. Regolamento organico;
   d. Regolamenti attività e disciplina;
   e. Regole di gioco/disciplina;
   f. Formazione
9. Disposizioni Settore di Attività Nazionale;
10. Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;
11. Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.

CARTA DEI PRINCÌPI

Princìpi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

a) **Princìpio della personalità**: l'attività svolta dall'UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrifichino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
b) **Princìpio della partecipazione all'attività**: il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
c) **Princìpio di no profit**: qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
d) **Princìpio di solidarietà**: i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
e) **Princìpio di lealtà**: ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Princìpi organizzativi

a) **Princìpio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
b) **Princìpio di pari opportunità:** l'UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
c) **Princìpio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
d) **Princìpio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale UISP.
e) **Princìpio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
f) **Princìpio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai princìpi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali princìpi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
g) **Princìpio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
h) **Princìpio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Princìpi dell'attività

a) **Princìpio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
b) **Princìpio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta UISP dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy UISP.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
c) **Princìpio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'UISP ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.

d) **Princìpio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
e) **Princìpio di omogeneità:** l'attività e normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
e) **Princìpio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti interni dei Settori di attività

a) **Princìpio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei princìpi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Princìpi della giustizia disciplinare

a) **Princìpio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
b) **Princìpio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
c) **Princìpio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
d) **Princìpio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
e) **Princìpio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività (di seguito denominato anche Uisp SdA Giochi) dei suoi Componenti e dell'Organigramma dello stesso, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività dei Giochi attraverso lo specifico Settore di Attività, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
L'attivazione, una volta istituita il SDA nazionale, di un Settore di Attività di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

Il Settore di Attività UISP è composto a tutti i livelli da:

- Responsabile/Coordinatore, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta su proposta dal SdA del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
  - ATTIVITÀ
    - Settore (disciplina/e)
    - Settore disabilità
    - Giudici e arbitri
    - Digitalizzazione attività
  - FORMAZIONE
  - COMUNICAZIONE
  - COMMISSIONI DISCIPLINARI
    - Giudice/(Commissione) Sportivo
    - Commissione Disciplinare 2° Grado
    - (eventuale) Commissione Disciplinare 3° Grado

Incompatibilità

La carica di Presidente Nazionale, Regionale o Territoriale, con qualsiasi altra Presidenza nell'ambito dell'UISP è incompatibile.
Le cariche a tutti i livelli di Presidente, di componente l'Organo di Controllo, di componente degli Organi di Giustizia sono incompatibili con qualsiasi altra carica elettiva e di nomina nell'ambito dell'UISP; il Presidente fa parte del Consiglio e della Giunta dello stesso livello.
La carica di componente degli Organi di Controllo e di Giustizia UISP è incompatibile con qualsiasi altra carica o incarico nell'ambito dell'UISP a tutti i livelli.

Componenti del Settore di Attività

I Componenti del SdA Giochi a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
Questi sono convocati dal Responsabile/Coordinatore del Settore di Attività per le decisioni in materia di:

a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
b) svolgimento attività e formazione;
c) individuazione delle figure soggette a formazione;
d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Direzione competente;
e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del Settore di Attività sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Direzione UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile/Coordinatore del Settore di Attività

Il Responsabile/Coordinatore del Settore di Attività è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.

È responsabile del regolare funzionamento del Settore di attività e dei relativi Settori.

Ha il compito di:

i. rappresentare il Settore di Attività;
ii. presentare, annualmente, ai componenti il SdA il programma di attività e il relativo budget;
iii. proporre ai componenti del Settore di Attività i nominativi dei Responsabili di settore.
iv. convocare e coordinare i componenti del SdA e di coordinare il proprio organigramma

Settori del Settore di Attività

I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore

I Settori sono i rami organizzativi dei Settori di Attività a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività

Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore arbitrale

Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali., giurie, etc.
Possono essere istituiti per ciascun macrosettore/settore di attività.

Settore formazione

Il Settore formazione ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
Il Settore formazione è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione

Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione
Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare

Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
Il Settore disciplinare è composto da:

- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado
- Commissione disciplinare secondo grado

Può essere istituito per ciascun macrosettore/settore di attività.

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

La stagione sportiva

La stagione sportiva ha inizio il 1° settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività

La UISP organizza, attraverso il proprio settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;

a) Per le attività agonistiche/competitive o non agonistiche/non competitive sono previste le seguenti categorie: vedi specifici Regolamenti di Gioco/Disciplina.

Sono previste le seguenti discipline:

Giochi e Sport Tradizionali:
Bowling - 233
Birilli - 234
Dama - 238
Horse Shoe - 239
Giochi di Carte Bridge - 243
Lancio del Formaggio - 248
Lancio del Rulletto - 253
Lancio della Ruzzola - 254
Tiro alla Fune - 259
Aeromodellismo - 270
Lippa - 271
Motonautica Radiocomandata - 272
Petanque - 273
Raffa - 274
Trottola - 280
Volo (Bocce) - 10A
Scacchi - 35A
Biliardino - 232
Corsa nelle Carrette - 237
Giochi di Simulazione - 244
Giochi di Tavoliere - 245
Modellismo Dinamico - 250
Giochi Popolari – 253

Giochi e Sport di squadra:
Baseball – Softball - 08A
Football Americano - 20A
Hockey - 25A
Pallamano - 31A
Rugby a 15 - 34A
Rugby a 7 - 34B
Touch Rugby - 34C
Beach Rugby - 34D
Snow Rugby – 34E
Floorball - 43M
Cricket (Palla Tradizionale) - 47A

Soft Cricket (Palla Morbida) - 276
Pallapugno - 264
Hit Ball - 43D
Tchoukball - 43L

Giochi e Sport individuali:
Flying Disc - 241
Tennis Tavolo - 258
Scherma - 36A
Scherma Storica - 275
Biliardo Boccette - 09A
Biliardo Stecca - 09B
Golf - 24A
Tiro Con L'arco 3d - 277
Tiro Con L'arco Alla Targa (Al Chiuso E All'aperto) - 278
Tiro Di Campagna - 279

Per il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Adesione all'UISP

Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria

La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP

I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli

Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione

Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione

E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale. L'arbitro/giudice controlla la regolarità del tesseramento verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.

Calendario ufficiale

Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP sono inserite nel calendario ufficiale del SdA e nella specifica piattaforma web UISP-Coni a tutti i livelli.

Campionati

Sono classificati Campionati (Nazionali, Regionali e Territoriali) le manifestazioni sportive competitive delle discipline suindicate. I Campionati possono essere di livello nazionale, regionale e territoriale e possono articolarsi su più appuntamenti e non necessariamente svolgersi in unica prova.

Manifestazioni

Sono classificate Manifestazioni le attività riferite alle discipline previste dal presente Regolamento.
Sono titolati all'organizzazione delle manifestazioni di cui sopra:

- il SdA Giochi Nazionale, Regionale e Territoriale;
- l'UISP Nazionale, i Comitati Regionali e Territoriali.

Le Associazioni o Società Sportive Dilettantistiche regolarmente affiliate all'UISP possono collaborare nell'organizzazione di manifestazioni la cui titolarità è in capo all'UISP.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive

Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle Norme di partecipazione.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni

Tutte le manifestazioni sportive di cui sopra devono essere autorizzate dall'articolazione territoriale UISP di pari livello, sentito il parere tecnico del Responsabile/Coordinatore del SdA o suo delegato.

Giudice

Le manifestazioni ufficiali promosse o organizzate dal SdA Giochi devono essere dirette da uno o più Giudici/Arbitri a seconda della tipologia di disciplina e/o complessità della manifestazione.
I Giudici/Arbitri hanno il compito e il dovere di presentarsi presso la sede della manifestazione in tempo utile per l'esecuzione delle formalità previste prima dell'inizio della stessa; dirigere le gare in base alla Normativa generale e al Regolamento di Gioco/Disciplina UISP; redigere il referto di gara in modo completo, veridico e leggibile. È obbligatoria, per tutti i Giudici, la divisa predisposta dal SdA Giochi.
L'abilitazione a svolgere attività a livelli territoriale, regionale e nazionale è determinata dal riconoscimento di effettive capacità tecniche e comportamentali dimostrate durante la stagione sportiva.
I Giudici devono essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, in assenza è loro vietato svolgere attività nell'ambito della UISP.
Qualora un Giudice intenda dirigere gare non organizzate dal SdA Giochi deve ottenere preventivamente l'autorizzazione da parte del Responsabile del Settore Giudici del Settore di Attività competente, pena la sospensione dall'incarico per un periodo compreso tra 1 e 6 mesi.
Ogni Giudice in attività può richiedere, per iscritto, il congedo temporaneo al Coordinatore del Settore territorialmente competente. Il diniego deve obbligatoriamente essere motivato in forma scritta e ricettizia.

Designatore arbitrale

Il Designatore arbitrale ha il compito di scegliere i Giudici incaricati di dirigere i Campionati e le Manifestazioni ufficiali promosse o organizzate dal SdA Giochi.

Norme di partecipazione

a) Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano le singole manifestazioni, circuiti o campionati. Le stesse devono essere elaborate da un gruppo di lavoro che deve valutare la loro compatibilità con le altre dell'ordinamento.
b) I Settori di Attività devono dare ampia diffusione alle Norme di partecipazione attraverso apposito Comunicato ufficiale da trasmettere alle associazioni affiliate e da pubblicare sul sito istituzionale.
Per l'attività ufficiale dell'ambito competitivo, i Settori di Attività devono emanare le Norme di partecipazione all'inizio della stagione sportiva o in tempo utile per la conoscenza delle stesse.

Calendario delle gare

I Settori di Attività Giochi devono emanare l'intero calendario ufficiale delle manifestazioni inclusi i relativi campionati, prima dell'inizio della relativa stagione o in tempo utile a garantire il regolare svolgiomento delle attività.
Le stesse comunicazioni dovranno essere trasmesse anche al SdA Giochi dei livelli superiori.

Mancata disputa della manifestazione per causa di forza maggiore

Le manifestazioni si svolgono generalmente con qualsiasi condizione meteorologica. E' buona norma, valutare caso per caso i rischi derivanti da condizioni meteo avverse, seppure non estreme, tali comunque da mettere in pericolo i partecipanti e procurare danno. Solo nei casi previsti dal sistema di allerta meteo nazionale e regionale le

manifestazioni devono essere obbligatoriamente rinviate.
In tal caso l'organizzatore (UISP), di concerto con il SdA di riferimento e presa visione del calendario ufficiale della stagione sportiva, individuerà la possibile data del recupero.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

1. Doveri e obblighi regolamentari

a) Le Associazioni affiliate e i Soci hanno il dovere dell'osservanza delle fonti normative previste dalla Carta dei Princìpi, nonché di mantenere sempre un comportamento leale e corretto nell'esercizio dell'attività nel rispetto dei princìpi contenuti nella predetta Carta.
b) Alle Associazioni e ai Soci che non si attengono ai doveri e agli obblighi derivanti da tali fonti normative sono applicate sanzioni amministrative o disciplinari in relazione alla natura e alla gravità dell'illecito o dell'inadempimento.

2. Responsabilità disciplinari delle Associazioni

Le Associazioni rispondono disciplinarmente, a titolo di responsabilità oggettiva, per i comportamenti, anche omissivi, dei propri Soci e sostenitori, salvo che non dimostrino di aver agito con la massima diligenza per prevenire e/o evitare i fatti illeciti o che il fatto sia imputabile a causa di forza maggiore.

3. Responsabilità disciplinari del Socio

Il Socio che si renda responsabile di atti illeciti in occasione di manifestazioni sportive o in relazione ad attività svolta dal SdA Giochi è soggetto alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento.

4. Responsabilità del Socio per atto volontario o per colpa

Il Socio risponde sempre disciplinarmente qualora l'atto illecito sia commesso volontariamente.
Solamente nei casi in cui ciò sia espressamente previsto, il Socio risponde disciplinarmente del fatto illecito anche a titolo di colpa, salvo che il fatto non sia dovuto a causa di forza maggiore.

5. Definizione di colpa

Per colpa si intende una mancanza di diligenza o di prudenza o di conoscenza delle norme.

6. Definizione di causa di forza maggiore

Si intende causa di forza maggiore qualsiasi evento non prevedibile e non evitabile, esterno alla volontà del responsabile.

7. Definizione di partecipazione alla gara e di situazione estranea all'attività

Si intende partecipazione alla gara il prendere parte a gare come atleta, anche per un solo secondo.
Si intende situazione estranea alla gara quella in cui l'atto illecito non è commesso per trarre un vantaggio sportivo o quella non attinente alla gara stessa, come quando gli atti siano commessi nei confronti di Dirigenti UISP, Giudici e Ufficiali di gara.

8. Illecito disciplinare

Per illecito disciplinare s'intende qualsiasi comportamento, anche omissivo, volto volontariamente o colposamente - in tale caso solo se espressamente previsto - a eludere i precetti contenuti nella Normativa generale e in ogni altra disposizione emanata dai Settori di Attività competenti, sia nelle fasi dell'attività sportiva sia in quelle a essa collegate.

9. Protesta o/e comportamento irriguardoso

Costituisce protesta o/e comportamento irriguardoso qualsiasi gesto o espressione che ecceda i limiti dell'educazione per i propri contenuti o per la sua reiterazione.

10. Offesa, ingiuria

Costituisce offesa ogni comportamento, gesto o espressione tendente a ledere la dignità e il decoro del destinatario dello stesso; l'ingiuria costituisce forma di offesa grave.

11. Discriminazioni

Costituisce discriminazione ogni comportamento, gesto o espressione tendente a non riconoscere i diritti di determinati soggetti con particolare attenzione a quelle di carattere razziale, etnico e di genere.

12. Minaccia
Costituisce minaccia qualsiasi comportamento, gesto o espressione tendente a incutere nel destinatario un ingiusto timore o a condizionarne illegittimamente l'attività.

13. Scorrettezza
Costituisce scorrettezza qualsiasi intervento commesso in violazione delle regole e del principio di lealtà sportiva che non sia configurabile come atto di violenza.

14. Atto di violenza
Costituisce atto di violenza ogni comportamento volontario unicamente tendente a colpire e/o a ledere l'integrità fisica di altro soggetto.

15. Illecito sportivo
Costituisce fattispecie particolare dell'illecito disciplinare il cosiddetto illecito sportivo di cui rispondono le Associazioni e/o i Tesserati che:
a) compiano o consentano il compimento di atti diretti a inficiare la regolarità o alterare lo svolgimento o il risultato di una o più manifestazioni;
b) inducano o tentino di indurre gli Ufficiali di gara ad alterare il contenuto del loro referto o compiano atti diretti ad alterare il regolare funzionamento della giustizia sportiva.

16. Omessa segnalazione dell'illecito sportivo
Le Associazioni e/o i Tesserati hanno il dovere, in presenza di fatti illeciti previsti dal precedente articolo, di segnalare con tempestività, al SdA Giochi competente, quanto a loro conoscenza. L'omessa denuncia, qualora non raffiguri di per sé partecipazione all'illecito, è punita con la sanzione prevista, mentre la denuncia di fatti o atti costituenti la fattispecie di illecito sportivo che dovesse risultare palesemente infondata comporta la stessa sanzione prevista per l'omessa denuncia.

17. Concetto di sanzione
Per sanzione si intende la punizione erogata, dal competente Organo disciplinare, a seguito del compimento di illeciti disciplinari tenuti da Associazioni o da Tesserati e/o a essi attribuibili.

18. Attenuanti
Ai fini della valutazione della pena sono da considerarsi circostanze attenuanti:
a) essersi subito attivato per **ovviare** al proprio comportamento illecito;
b) aver agito a seguito di **provocazione**, purché in maniera **proporzionata** alla stessa;
c) aver commesso il fatto illecito in uno stato e in una situazione di **concitazione da fatto altrui**.

Non può essere mai considerato "provocazione" o "fatto altrui" qualsivoglia provvedimento assunto da parte degli Ufficiali di gara.

19. Tentativo di illecito
Si intende tentativo di illecito ogni comportamento idoneo e indirizzato a commettere un atto illecito senza che questo sia portato a compimento.
In tal caso la pena base deve essere ridotta della metà.

20. Aggravanti semplici
Ai fini della valutazione della pena sono da considerarsi circostanze aggravanti:
a) aver commesso l'atto illecito ricoprendo le funzioni di **Dirigente**;
b) aver commesso l'atto illecito con **recidiva.** Per recidiva si intende il compimento di più atti illeciti nel corso della medesima stagione;
c) aver commesso l'atto illecito dal quale derivino **gravi danni** alla **salute** altrui;
d) aver tenuto **comportamenti gravemente volgari** nel compimento dell'atto illecito;
e) aver commesso l'atto illecito in **concorso** con una o più persone;
f) aver posto in essere comportamenti idonei ad **aggravare** le conseguenze dannose di un atto illecito;
g) aver compiuto l'atto illecito per motivi fortemente in contrasto alla **Carta dei Princìpi,** quali, per esempio, motivi razzistici, discriminatori, contrari ai princìpi di solidarietà, antisportivi eccetera.

21. Aggravante speciale
Costituisce aggravante speciale aver commesso l'atto illecito ai danni di **Ufficiali di gara**, di un **Dirigente UISP** o di un **Giudice**.

22. Criteri di applicazione della sanzione
La **sanzione** deve essere graduata, tra il minimo e il massimo previsto per la sanzione applicabile al caso concreto, tenendo presente la gravità del fatto.
La gravità del fatto deve valutarsi in relazione al comportamento del responsabile sia al momento del compimento del fatto stesso, sia ai momenti immediatamente antecedenti o susseguenti allo stesso. Deve altresì tenersi conto degli effetti dannosi dell'atto illecito e in genere della offensività del comportamento rispetto alla Carta dei Princìpi.
Quantificata così la sanzione base, devono operarsi una diminuzione o un aumento della stessa tenendo in considerazione l'eventuale ricorrere di circostanze attenuanti o rispettivamente di aggravanti.

23. Riduzione e aumento di pena base per l'applicazione di circostanze attenuanti o aggravanti
a) L'applicazione di una attenuante comporta la diminuzione fino a un terzo della pena base, comunque non oltre la metà del minimo edittale previsto e in ogni caso non meno di 1 gara di squalifica o € 10,00 di sanzione pecuniaria.
b) Il ricorrere di una aggravante semplice comporta l'aumento sino al doppio della pena base, comunque non oltre il doppio del massimo edittale e in ogni caso non oltre 5 anni di squalifica o € 250,00 di sanzione pecuniaria. Salvo i casi di illeciti commessi con **recidiva** per i quali sia espressamente previsto un **aumento superiore al doppio** del massimo edittale o l'applicazione di **sanzioni di specie diversa**.
c) Nel caso ricorrano più circostanze attenuanti, la pena base può essere ridotta più volte, comunque non oltre la metà del minimo edittale previsto e in ogni caso non meno di 1 gara di squalifica o € 10,00 di sanzione pecuniaria.
d) Nel caso ricorrano più circostanze aggravanti semplici, la pena base può essere aumentata più volte, comunque non oltre il doppio del massimo edittale e in ogni caso non oltre 5 anni di squalifica o € 250,00 di sanzione pecuniaria. Salvo i casi di illeciti commessi con **recidiva** per i quali sia espressamente previsto un **aumento superiore al doppio** del massimo edittale o l'applicazione di **sanzioni di specie diversa**.
e) Nel caso in cui ricorrano sia circostanze attenuanti sia aggravanti semplici, l'Organo giudicante deve procedere a una valutazione di equivalenza o di prevalenza delle une sulle altre.

24. Penalizzazione nel punteggio o nella premiazione
Costituisce penalizzazione nel punteggio o nella premiazione il provvedimento adottato nei confronti delle Associazioni o dei Soci, volto a escludere dalla classifica o retrocedere nella medesima, i soggetti individuali e/o collettivi. Conseguenza del provvedimento l'esclusione totale o parziale dalle premiazioni individuali e a squadre.

25. Sanzione pecuniaria
Costituisce sanzione pecuniaria il provvedimento, di contenuto patrimoniale, adottato dall'Organo disciplinare nei confronti delle Associazioni o dell'Ufficiale di gara.
L'ammontare della sanzione pecuniaria va da un minimo di € 10,00 a un massimo di € 600,00. L'importo della sanzione deve essere incamerato dal SdA Giochi organizzatore della manifestazione in cui è stato commesso l'illecito.

26. Sospensione cautelare
La sospensione cautelare è il provvedimento adottato dall'Organo disciplinare competente nei confronti di un Socio al quale sia contestato un atto di particolare gravità e nei cui confronti sia in corso un procedimento disciplinare.
Tale provvedimento deve essere adottato quando ritenuto assolutamente necessario e comporta la sospensione da ogni attività sino a revoca della sospensione stessa, che deve considerarsi tacitamente revocata trascorso il termine di giorni 30 da quello della pubblicazione della sanzione.
La sospensione deve essere sempre motivata e non è impugnabile.

27. Squalifica dalla manifestazione
La squalifica dalla manifestazione è il provvedimento adottato dall'Organo disciplinare nei confronti di un Atleta o di un Dirigente, che comporta l'esclusione del medesimo dalla classifica finale della manifestazione.

28. Squalifica a tempo determinato
La squalifica è il provvedimento adottato dall'Organo disciplinare nei confronti di un Atleta o di un Dirigente. La squalifica comporta la sospensione dall'attività e deve essere indicata a tempo determinato. Il periodo di squalifica va da un minimo di 4 mesi a un massimo di 3 anni.

29. Esclusione dalla manifestazione

L'esclusione dalla manifestazione è disposta dall'Organo disciplinare nei confronti delle Associazioni i cui Tesserati e/o loro stesse siano responsabili di gravi violazioni dei precetti contenuti nella Carta dei Princìpi o di inadempimenti pecuniari o degli altri casi espressamente previsti dalle fattispecie di cui al Titolo V del presente Regolamento.

30. Sospensione dall'attività

La sospensione dall'attività è il provvedimento adottato dall'Organo disciplinare nei confronti delle Associazioni. Tale sanzione è indicata a tempo determinato e non può essere mai superiore a 5 anni.

31. Ambito di efficacia delle sanzioni

Le sanzioni disciplinari sono efficaci e devono essere scontate su tutto il territorio nazionale.

32. Esecuzione delle sanzioni

a) Tutte le decisioni disciplinari devono essere pubblicate sul Comunicato ufficiale, pena la loro nullità. Tutti i provvedimenti disciplinari si ritengono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione sul Comunicato ufficiale, se non resi noti precedentemente per iscritto dall'Organo disciplinare competente.
Le sanzioni che comportino squalifiche dei Tesserati devono essere scontate a partire dal giorno immediatamente successivo a quello di pubblicazione del relativo Comunicato ufficiale. **È facoltà dei SdA Giochi di prevedere che le squalifiche siano efficaci dal giorno stesso di pubblicazione del Comunicato, purché di ciò sia data notizia sulle Norme di partecipazione.**
Le comunicazioni scritte (fax o e-mail) del SdA Giochi hanno efficacia immediata.
b) Il SdA Giochi ha facoltà, all'inizio della stagione successiva, di pubblicare sul primo Comunicato ufficiale le sanzioni di squalifica ancora da scontare.
c) La presentazione del reclamo o del ricorso non sospende l'esecutività della sanzione disciplinare.

33. Giurisdizione degli Organi disciplinari

Gli Organi disciplinari del SdA Giochi hanno giurisdizione esclusiva su fatti rilevanti disciplinarmente, che si siano verificati in occasione di una manifestazione o a essa rapportati o riferibili in qualsiasi modo all'attività sportiva.
Accertano il regolare andamento della manifestazione e dispongono in merito alla sua omologazione.
Le decisioni degli Organi disciplinari devono essere adottate in assoluta indipendenza e autonomia di giudizio, rispetto agli altri Organi statutari del SdA Giochi.

34. Organi disciplinari

L'esercizio della giurisdizione si svolge in quattro gradi di giudizio. Gli Organi a ciò preposti sono:

- il Giudice disciplinare di primo grado;
- il Giudice d'appello di secondo grado – istituito esclusivamente a livello regionale;
- Il Giudice Sportivo Nazionale
- La Commissione disciplinare di 2° grado

Gli organismi giudicanti delle prime due istanze di giudizio possono essere a composizione monocratica o collegiale.

35. Competenza funzionale degli Organi disciplinari

Il **Giudice disciplinare di primo grado**, riconducibile alla figura del **Giudice di Gara** ha competenza su:

- illeciti disciplinari e applicazione delle relative sanzioni;
- omologazione delle gare;
- accertamento della posizione degli atleti che hanno preso parte alle manifestazioni;
- accertamento della regolarità del tesseramento;
- reclami presentati da Associazioni o Tesserati;
- istanza di rettifica per errore materiale.

Il **Giudice d'appello di secondo grado** è competente a decidere su:

- impugnazioni delle decisioni adottate in prima istanza;
- istanza di rettifica per errore materiale;
- casi oggetto di avocazione;
- istanza di ricusazione.

Il **Giudice Sportivo Nazionale** è competente a decidere su:

- impugnazioni delle decisioni adottate in seconda istanza;
- istanza di rettifica per errore materiale;
- casi di avocazione;
- istanza di ricusazione;
- ricorsi per revisione;

Il **Giudice Sportivo Nazionale** opera in prima istanza nel corso delle Finali nazionali e in particolari manifestazioni su apposita delibera del SdA Giochi.
La **Commissione disciplinare di 2° grado nazionale** è competente a decidere su:

- conflitti di potere tra i vari Settori del SdA Giochi;
- questioni di legittimità dei Regolamenti, delle Norme di partecipazione e degli atti emessi dai diversi Settori del SdA Giochi a ciò preposti.

La **Commissione disciplinare di 2° grado nazionale** opera in seconda istanza nel corso delle Finali nazionali e in particolari manifestazioni su apposita delibera del SdA Giochi.

36. Competenza territoriale degli Organi disciplinari

Il **Giudice disciplinare di primo grado** è competente per i fatti commessi nel corso della manifestazione che è stato designato a gestire e comunque nel territorio coincidente con l'ambito di competenza del SdA Giochi che lo ha nominato.
Il **Giudice d'appello di secondo grado** è competente, in sede d'impugnazione, per i fatti commessi nel territorio della Regione di competenza del SdA Giochi che lo ha nominato.
Il **Giudice Sportivo nazionale** e la **Commissione disciplinare di 2° grado nazionale** sono competenti su tutto il territorio nazionale.

37. Incompatibilità

Nessun Giudice può appartenere contemporaneamente a gradi diversi e non può mai giudicare lo stesso fatto in gradi diversi, né un fatto sul quale abbia avuto già modo di esprimere un proprio giudizio, anche in via incidentale.
È incompatibile la partecipazione all'Organo disciplinare del Responsabile/Coordinatore del SdA.

38. Nomina e composizione degli Organi disciplinari di primo e secondo grado

Il SdA Giochi competente - entro 20 giorni dalla sua elezione - sceglie tra la composizione monocratica o collegiale dell'Organo disciplinare e nomina, a maggioranza relativa:

- il Giudice d'Appello di 2° Grado (competenza di ogni S. di A. Regionale)
- il Giudice Sportivo Nazionale (competenza della S. di A. Nazionale)
- la Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale (competenza della S. di A. Nazionale)

Nel caso di composizione monocratica dell'Organismo disciplinare, il SdA giochi deve anche nominare, nelle stesse forme di cui sopra, almeno un supplente. I nominativi dei giudici devono risultare da atti ufficiali dei Settori di Attività.

39. Nomina e composizione della Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale

La Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale è formata da non meno di 3 e non più di 5 membri, che sono nominati, a maggioranza relativa, dal SdA Giochi nazionale. I nominativi dei giudici devono risultare da atti ufficiali dei Settori di Attività. Il SdA Giochi nazionale deve altresì indicare il Responsabile tra i componenti della Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale.

40. Funzionamento della Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale

Le votazioni devono essere assunte a maggioranza e devono essere effettuate in modo palese. In caso di parità di voti, quello del Responsabile - o in sua assenza del membro più anziano - è decisivo.
Sulle questioni relative ai **conflitti di potere** tra i vari Settori del SdA Giochi, alla **legittimità** dei Regolamenti, delle Norme di partecipazione e degli atti emessi dai diversi Settori del SdA Giochi a ciò preposta e ai casi di **revisione** i membri devono essere in numero non inferiore a 3.
Su tutte le **altre questioni di sua competenza** la Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale può deliberare anche con la presenza di soli 2 membri, nel caso in cui sia formata da 3 o 4 membri, mentre deve deliberare con la partecipazione di almeno 3 membri, nel caso in cui sia formata da 5 membri.

41. Cessazione dall'incarico degli Organi disciplinari

Gli Organi disciplinari durano in carica fino al termine di mandato del SdA Giochi.

In caso di **dimissioni** del Giudice unico o della maggioranza del Collegio giudicante, il SdA Giochi competente deve immediatamente proporre un nuovo Giudice o rispettivamente un nuovo Collegio. Qualora si dimetta un solo componente o la minoranza del Collegio, il SdA Giochi propone il/i suo/i sostituto/i.
Relativamente al Giudice Sportivo nazionale e alla Commissione disciplinare di 2° grado nazionale, in caso di **dimissioni del primo o** della maggioranza del Collegio giudicante e nell'impossibilità che il SdA Giochi nazionale possa procedere agli adempimenti di cui al comma precedente, al fine di garantire il rispetto dei termini, il SdA Giochi nazionale procede immediatamente alla proposta di un sostituto o di un Collegio giudicante temporaneo, in attesa che il SdA Giochi nazionale, nella sua prima seduta utile, proceda all'elezione del nuovo Collegio.
Il Settore di Attività Giochi UISP competente **deve proporre la rimozione** l'Organo giudicante qualora accerti incontrovertibilmente gravi irregolarità o impossibilità di funzionamento. Lo stesso SdA Giochi **può proporre la sostituzione** il/i componente/i dell'Organo giudicante in caso di assenza ingiustificata per almeno tre riunioni consecutive o in caso di accertato comportamento scorretto. I provvedimenti di proposta di rimozione o sostituzione devono essere adottati a maggioranza assoluta dal UISP SdA Giochi competente e devono altresì essere adeguatamente motivati, pena la loro nullità.

42. Procedura di sostituzione o rimozione del Giudice o dell'Organo giudicante

Nei casi previsti nell'ultimo comma del precedente articolo, il UISP SdA Giochi competente deve adottare la proposta di rimozione o sostituzione a maggioranza assoluta. La delibera deve essere comunicata all'interessato in forma ricettizia, a pena di nullità del provvedimento.
Avverso tale provvedimento non è ammesso ricorso in alcuna sede.

43. Procedimenti davanti all'Organo di prima istanza

I procedimenti sono instaurati, presso il Giudice disciplinare:

a) d'ufficio sulla base dei documenti ufficiali dei SdA Giochi e di gara o di filmati;
b) su impulso del Giudice dell'impugnazione;
c) su reclamo della parte interessata;
d) su istanza di rettifica.

44. Procedimenti davanti all'Organo di seconda istanza

I procedimenti sono instaurati, presso il Giudice d'appello di 2° grado:
a) d'ufficio nei casi di avocazione;
b) su ricorso delle parti legittimate avverso la decisione di primo grado, solo qualora abbiano presentato ricorso-esposto o lo stesso non sia stato accolto;
c) su istanza di rettifica;
d) su istanza di ricusazione;
e) d'ufficio o su istanza di parte nei casi di avocazione.

45. Procedimenti davanti all'Organo di terza istanza

I procedimenti sono instaurati, presso il Giudice Sportivo Nazionale:
a) in 1° grado sulla base dei documenti ufficiali dei Settori di Attività Giochi UISP e di gara, quando opera in unica istanza nel corso delle Finali nazionali e in particolari manifestazioni su apposita delibera del SdA Giochi;
b) su ricorso delle parti legittimate avverso la decisione di secondo grado;
c) su ricorso dei vari Settori del SdA Giochi in caso di conflitti tra loro;
d) su ricorso delle parti interessate alle questioni di legittimità dei Regolamenti, delle Norme di partecipazione e degli atti emessi dai diversi Settori del SdA Giochi a ciò preposti;
e) su istanza di rettifica;
f) su ricorso per revisione;
g) su istanza di ricusazione;
h) d'ufficio o su istanza di parte nei casi di avocazione;
i) d'ufficio in caso di riforma.

46. Instaurazione del procedimento disciplinare nei confronti del Giudice di gara

Qualsiasi Socio sia a conoscenza di violazioni dello Statuto o del Regolamento Nazionale UISP, della Carta dei princìpi, della Normativa generale del SdA Giochi o delle disposizioni dei Settori di Attività Giochi UISP competenti da parte di Ufficiali di gara deve comunicarlo sollecitamente e in forma non anonima al Giudice d'Appello di 2° grado.
Le denunce anonime non sono procedibili.
Il Giudice d'Appello di 2° grado può procedere anche d'ufficio nei confronti del Socio appartenente al Settore arbitrale sulla base di illeciti risultanti da documenti ufficiali dei Settori di Attività Giochi UISP.

Il Giudice d'Appello di 2° grado ha competenza a svolgere le indagini sugli illeciti di cui viene a conoscenza e deve raccogliere sia le prove a carico sia quelle a favore del Giudice di gara.
Entro 48 ore dal ricevimento della denuncia, il Giudice d'Appello di 2° grado deve comunicare - in forma ricettizia - all'incolpato l'inizio del procedimento a suo carico.
Il Giudice d'Appello di 2° grado deve concludere l'istruttoria il più rapidamente possibile e, al temine della stessa, deve formulare le proprie conclusioni.
Le conclusioni devono consistere nella richiesta motivata di archiviazione del procedimento o di condanna dell'incolpato.

47. Soggetti legittimati a proporre reclamo o ricorso

Sono legittimati a proporre reclamo o ricorso le **Associazioni** e i **Soci** aventi interesse, il **Responsabile/Coordinatore del SdA Giochi** competente e il **Responsabile del Settore Giudici** competente; non **sono** ammissibili deleghe a terzi estranei.

48. Interesse a proporre reclamo o ricorso

Chi propone reclamo o ricorso deve avere interesse diretto. Ha sempre interesse il Responsabile/Coordinatore del SdA Giochi competente, mentre il Responsabile del Settore Giudici ha interesse solo nel caso in cui la decisione sia adottata nei confronti di un Giudice.
Sono competenti:
a) a livello territoriale i Responsabili/Coordinatori del SdA Giochi territoriale, regionale e nazionale;
b) a livello regionale i Responsabili/Coordinatori del SdA Giochi regionale e nazionale;
c) a livello nazionale il Responsabile/Coordinatori del SdA Giochi nazionale.
In merito alle squalifiche hanno interesse a proporre ricorso i Soci o le Associazioni i cui Soci le hanno subite; per quanto attiene alle sanzioni pecuniarie, hanno interesse le Associazioni che le hanno subite.
Nei casi di illecito sportivo, irregolare partecipazione alla gara e/o di irregolare tesseramento, è legittimato a presentare reclamo o ricorso chiunque, tra i Soci coinvolti ne abbia interesse.

49. Estratto del referto del Giudice

Chiunque abbia interesse a proporre reclamo o ricorso ha diritto di richiedere l'estratto del referto del Giudice facendone richiesta scritta al SdA Giochi competente.
L'estratto del referto deve essere depositato presso il Settore entro il secondo giorno dopo la presentazione della richiesta. È onere della parte interessata ritirarlo.

50. Oggetto del ricorso

Sono impugnabili tutte le decisioni degli Organi di disciplina, con le seguenti eccezioni:
a) le ammonizioni e le censure, salvo per errore di persona;
b) le squalifiche a tempo al minimo della sanzione, salvo per errore di persona;
c) le sanzioni pecuniarie disposte nei confronti di Associazioni fino a € 15,00;
d) le sanzioni pecuniarie disposte nei confronti di Soci del Settore Giudici fino a € 10,00, salvo per errore di persona;
e) i risultati di manifestazioni o fasi delle stesse già concluse.

51. Forma del reclamo o del ricorso

Il reclamo o il ricorso devono avere, a pena di inammissibilità, la forma scritta e devono contenere:
a) il nominativo del Socio o dell'Associazione ricorrente (corredato da relativo numero di Tessera UISP o di Affiliazione);
b) l'indicazione dell'Organo disciplinare adito;
c) gli estremi del provvedimento disciplinare impugnato (solo nel caso di ricorso);
d) la data della manifestazione durante la quale è stato compiuto il comportamento illecito;
e) l'esposizione, sommaria, dei motivi di contestazione;
f) l'indicazione delle prove allegate e i nominativi dei testimoni;
g) la formulazione delle conclusioni;
h) la data del reclamo o del ricorso;
i) la sottoscrizione del ricorrente. Qualora si tratti di Associazione, la sottoscrizione deve avvenire da parte del Presidente della stessa.
In caso di ricorso da parte di una Associazione il cui Presidente sia temporaneamente squalificato o impedito, la sottoscrizione dovrà avvenire per mano di un altro Socio con delega di firma depositata presso il Settore di Attività Giochi UISP;
j) l'eventuale copia della ricevuta di invio alla parte interessata alla decisione nel termine perentorio previsto dall'art.69 RD;
k) l'importo cauzionale.

La mancanza dei predetti requisiti, eccetto quello previsto dalla lettera **b)** è condizione d'inammissibilità del reclamo o del ricorso. La mancata presentazione della ricevuta di invio di cui alla lettera **j)** non costituisce vizio di forma se della ricevuta stessa viene prodotta copia prima dell'emissione della decisione.

52. Preavviso di presentazione del reclamo

Il reclamo deve essere preannunciato al Giudice disciplinare con fax o e-mail da inviare al SdA Giochi competente entro le ore 24.00 del primo giorno feriale successivo alla manifestazione cui si riferisce e deve indicarne gli estremi a pena di inammissibilità.

53. Termini di presentazione del reclamo o del ricorso

Il reclamo o il ricorso deve essere proposto all'Organo disciplinare sotto indicato nei termini a margine riportati:

Organo giudicante termine decorrenza del termine

Giudice d'Appello di 2° grado: 5 giorni dalla manifestazione o dal fatto
Giudice Sportivo Nazionale: 5 giorni dalla pubblicazione della decisione impugnata
Commissione Disciplinare di 2° grado: 7 giorni dalla pubblicazione della decisione impugnata

Se sia prevista una diversa forma di comunicazione della decisione, rispetto a quella di pubblicazione, il termine decorre dalla data di conoscenza del provvedimento impugnato *(art.89/b RD)*.

Qualora i fatti oggetto del reclamo o del ricorso siano avvenuti durante una fase a eliminazione diretta, il reclamo o il ricorso deve pervenire alla Segreteria del SdA Giochi competente nel termine perentorio di un giorno da quello di decorrenza previsto dalla tabella sopra riportata. In tal caso la Segreteria deve dare immediata comunicazione al Presidente o a un Dirigente dell'Associazione contro interessata dell'avvenuto deposito del reclamo o del ricorso. La Segreteria deve inoltre attestare per iscritto l'avvenuta comunicazione e il nominativo del destinatario della stessa. Tale attestazione deve essere allegata al fascicolo.

Il mancato rispetto di tali termini comporta la sanzione d'inammissibilità del reclamo o del ricorso. Il reclamo o il ricorso sull'illecito sportivo, l'irregolare partecipazione alla manifestazione e/o sull'irregolare tesseramento è ammissibile anche dopo i predetti termini, ma non oltre un mese dal fatto e comunque non oltre la fase della manifestazione nella quale il fatto si è verificato.

54. Computo dei termini e accertamento del rispetto degli stessi

Nel computo dei termini si esclude il giorno iniziale. I giorni festivi si computano nel termine. Se il giorno di scadenza è festivo, la scadenza è prorogata di diritto al primo giorno seguente non festivo.

Ai fini dell'accertamento del rispetto dei termini di cui al precedente articolo si deve fare riferimento al timbro della data più anteriore apposto sulla busta in caso di invio del reclamo o del ricorso per posta o al timbro apposto dalla Segreteria del SdA Giochi competente in caso di deposito del reclamo o del ricorso.

55. Remissione in termine

Qualora il mancato rispetto dei termini sia imputabile esclusivamente a cause di forza maggiore, il Giudice può, su istanza di parte, disporre la remissione in termini della stessa, purché essa provi un tanto in modo incontrovertibile.

56. Modalità di presentazione del reclamo o del ricorso o del controricorso

I reclami o i ricorsi devono essere inviati a mezzo di lettera raccomandata con avviso di ricevimento, pec o depositati presso la Segreteria del SdA Giochi competente all'indirizzo indicato nelle Norme di partecipazione, a pena di irricevibilità del reclamo o del ricorso stessi.

In ogni caso un incaricato della Segreteria deve apporre sul reclamo o sul ricorso il timbro della data di arrivo dell'atto. In caso di deposito l'incaricato deve altresì rilasciare al ricorrente o al suo delegato una ricevuta recante la data del deposito.

L'interessato deve allegare al reclamo o al ricorso l'importo cauzionale.

Copia del reclamo o del ricorso deve essere inviata, nello stesso termine perentorio previsto per la presentazione degli stessi, a mezzo di raccomandata con avviso di ricevimento, al Socio o all'Associazione a cui l'atto illecito sia addebitato per fatto proprio o di un suo Socio, affinché quest'ultima possa svolgere le sue deduzioni nell'eventuale controricorso.

57. Settore di Attività Giochi competente alla ricezione del reclamo o del ricorso

Il SdA Giochi competente a ricevere il reclamo o il ricorso è quella:

a) che organizza la manifestazione nel corso della quale si sono verificati i fatti oggetto del reclamo o il ricorso;
b) che ha adottato la decisione impugnata o di cui si chiede la revisione;
c) cui appartiene il Giudice che ha emanato il provvedimento di cui si richiede la rettifica;
d) a cui appartiene il Giudice ricusato;
e) a cui appartiene il Giudice competente a decidere sull'avocazione;
f) nazionale in caso di ricorso su conflitti di potere;

g) nazionale in caso di ricorso su legittimità di norme.
I ricorsi da porre all'esame della Giudice Sportivo Nazionale possono anche essere inviati direttamente al SdA Giochi nazionale; in questo caso sarà cura della Segreteria del SdA Giochi nazionale istituire il relativo fascicolo completandolo con tutti i documenti necessari ai fini dell'esame del Giudice Sportivo Nazionale.

58. Cauzione

I reclami o i ricorsi agli Organi disciplinari sotto indicati devono essere accompagnati dalle cauzioni i cui importi sono a margine riportati:

Organo giudicante	***Cauzione***
Giudice d'Appello di 2° grado	€ 35,00
Giudice Sportivo Nazionale	€ 75,00
Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale	€ 100,00

In caso di rinuncia al ricorso la cauzione deve essere restituita, purché la rinuncia stessa sia pervenuta nel termine previsto.
Qualora i reclami o i ricorsi siano respinti, la cauzione è trattenuta; se accolti, anche parzialmente, la cauzione deve essere restituita integralmente.
Per i reclami o i ricorsi presentati dal Responsabile/Coordinatore del SdA Giochi o dal Coordinatore del Settore Giudici competenti non è prevista alcuna cauzione.
Qualora gli Organi giudicanti ritengano il reclamo o il ricorso manifestamente infondato, oltre alla ritenzione della cauzione, possono condannare il ricorrente al pagamento di una somma pari a metà dell'importo della stessa cauzione.

59. Controricorso

Hanno interesse diretto a proporre controricorso solo i soggetti destinatari del reclamo o del ricorso.
Il controricorso è sottoposto alle stesse formalità previste per il reclamo o il ricorso. Esso deve essere inviato a mezzo di lettera raccomandata con avviso di ricevimento, pec o depositato presso la Segreteria del SdA Giochi competente entro il termine perentorio di cinque giorni dal ricevimento del reclamo o del ricorso, a pena d'inammissibilità.
Se il controricorso ha solamente contenuto difensivo non deve essere versata la cauzione; se con esso si svolgono domande riconvenzionali (richieste di sanzioni nei confronti della parte ricorrente) deve essere accompagnato dalla cauzione prevista per il grado di giudizio.

60. Procedura di ricevimento e di trasmissione del reclamo o del ricorso o del controricorso all'Organo giudicante

Il SdA Giochi competente a ricevere il reclamo o il ricorso provvede a formare il relativo fascicolo allegando a esso tutti i documenti necessari ai fini della decisione e a trasmetterlo al Giudice competente entro il termine di due giorni dalla ricezione.

61. Rinuncia al ricorso avverso la decisione di primo e secondo grado

Le parti hanno facoltà di rinunciare al ricorso da loro presentato, purché ciò avvenga prima dell'adozione della decisione. Non è ammessa la rinuncia al reclamo.
La rinuncia non ha effetto nei casi di illecito sportivo o per la posizione irregolare degli atleti.

62. Istanza

All'istanza si applica la disciplina prevista per il reclamo o il ricorso in quanto compatibile.

63. Istanza di rettifica con procedura d'urgenza

Qualora la decisione contenga un errore materiale o risulti fondata su un errore materiale contenuto nel referto Arbitrale, l'interessato ha facoltà di presentare istanza allo stesso Giudice che ha emanato la decisione per ottenere la rettifica dell'errore.
L'istanza deve essere presentata in forma succinta, anche a mezzo telegramma (o fax o e-mail ove previsto nelle Norme di partecipazione alla Segreteria del SdA Giochi competente entro il giorno precedente a quello di svolgimento della gara successiva, a pena di inammissibilità.
L'interessato ha facoltà di preannunciare telefonicamente la presentazione dell'istanza al SdA Giochi competente, la quale deve darne immediata comunicazione al Giudice competente.

Quest'ultimo, esperiti gli opportuni accertamenti, comunica al ricorrente - tempestivamente e comunque entro 2 giorni dal ricevimento dell'istanza - la propria decisione a mezzo telegramma o con altro mezzo idoneo, riservandosi di pubblicare il provvedimento e la motivazione sul Comunicato ufficiale immediatamente successivo.
La presentazione dell'istanza deve essere accompagnata dal versamento della cauzione per il corrispondente grado di giudizio.

64. Ricusazione e astensione

La parte interessata può presentare istanza di **ricusazione** nei casi previsti dall'articolo 49 RD e comunque nei confronti del/i Giudice/i che non possa/no essere ritenuto/i imparziale/i. In questo secondo caso l'istanza deve essere fondata su gravi motivi.
L'istanza di ricusazione deve essere presentata al Giudice interessato almeno un giorno prima di quello dell'adozione della decisione.
Il predetto Giudice deve immediatamente trasmettere l'istanza e il fascicolo a quello di grado superiore, che deve decidere sulla ricusazione, nel termine di 8 giorni dal ricevimento degli atti.
La decisione e il fascicolo devono quindi essere trasmessi all'Organo competente individuato secondo quanto previsto dai commi successivi.
La presentazione dell'istanza di ricusazione sospende il procedimento in corso, sino alla decisione in merito.
Qualora la ricusazione sia accolta, il fatto è deciso dal Sostituto in caso di composizione monocratica dell'Organo giudicante; in caso di composizione collegiale, la decisione deve essere adottata dai rimanenti componenti.
Nel caso in cui, a seguito dell'accoglimento dell'istanza, l'Organo giudicante non sia in grado di funzionare, il Coordinatore del Settore disciplinare incarica del giudizio l'Organo di pari grado del SdA Giochi contermine.
È esclusa la ricusazione dei giudici della Commissione Giudicante di 2° grado Nazionale.
Nei casi previsti dall'articolo 49 RD e comunque quando ritenga di non poter decidere con imparzialità, il Giudice deve **astenersi** dal giudizio affidando la decisione al suo Sostituto in caso di composizione monocratica dell'Organo giudicante; in caso di composizione collegiale, la decisione deve essere adottata dai rimanenti componenti.
Nel caso in cui l'Organo giudicante non sia in grado di funzionare, il Coordinatore del Settore disciplinare si regolerà secondo quanto previsto nel precedente VII comma.

65. Avocazione

Qualora i termini ordinatori previsti dall'articolo 90 RD non siano rispettati, l'Organo giudicante superiore può avocare d'ufficio il procedimento; l'avocazione è obbligatoria se richiesta dalla parte.
Se l'avocazione avviene d'ufficio, l'Organo disciplinare superiore ne dà notizia a quello inferiore che deve trasmettergli il fascicolo entro 2 giorni dalla comunicazione. La mancata trasmissione nei termini del fascicolo giustifica l'apertura del procedimento di rimozione nei confronti dell'Organo disciplinare inadempiente.
Se l'avocazione è richiesta con istanza di parte, essa deve essere presentata all'Organo giudicante di grado superiore che procede secondo i termini e le modalità sopra previste.

66. Ricorso dei vari Settori del Settore di Attività Giochi in caso di conflitti tra loro

Qualora si verifichino conflitti di giurisdizione tra i diversi Settori dei SdA Giochi, può essere proposto ricorso dagli Organi interessati alla Commissione Disciplinare di 2° grado Nazionale per dirimere i conflitti stessi.
Il ricorso deve indicare le ragioni di fatto e di diritto a sostegno della domanda.
Il ricorso deve essere trasmesso mediante raccomandata con avviso di ricevimento alla Commissione Disciplinare di 2° grado Nazionale e agli altri Organi interessati.
Questi ultimi possono presentare loro deduzioni scritte nel termine di 7 giorni dal ricevimento del ricorso inviandole alla Commissione Disciplinare di 2° grado Nazionale tramite raccomandata con avviso di ricevimento.
La decisione in merito non è impugnabile in alcun modo ed è efficace dal giorno della sua pubblicazione.

67. Revisione

L'interessato può chiedere la revisione della decisione che lo riguarda e la conseguente modifica o revoca della sanzione subita qualora sia accertato che la quest'ultima sia stata erogata sulla base di prove legali false o di norme successivamente dichiarate illegittime.
L'istanza deve essere proposta alla Commissione Disciplinare di 2° grado Nazionale entro 30 giorni dalla conoscenza della falsità della prova.

68. Acquisizione e valutazione della prova

L'Organo giudicante deve fondare la propria decisione su elementi di prova.
L'onere di fornire la prova a sostegno del reclamo o del ricorso è a carico del ricorrente.
Il Giudice può acquisire d'ufficio qualsiasi mezzo probatorio ritenuto utile alla decisione.
Le prove si distinguono in legali e semplici. L'Organo giudicante deve svolgere un'opera di comparazione e valutazione delle diverse fonti di prova in suo possesso. In ogni caso, le prove legali prevalgono sempre sulle prove

semplici. Qualora vi sia contrasto tra prove legali, si deve dare la prevalenza a quelle indicate come più importanti secondo l'ordine previsto nell'articolo seguente. Se vi sia contrasto tra prove semplici, il Giudice deve esercitare la propria discrezionalità valutandone attentamente l'attendibilità.
Le parti possono sempre chiedere di essere ascoltate dall'Organo giudicante, che rimane libero di accogliere o meno la richiesta.

69. Prove legali
I documenti di seguito indicati sono prove legali incontrovertibili, salvo non sia stata accertata la loro non veridicità e salvo errori materiali in essi contenuti:
a) documenti ufficiali dei Settori di Attività Giochi, in ordine di importanza:
   1) Normativa generale;
   2) Norme di partecipazione;
   3) comunicazioni scritte dei Settori di Attività Giochi;
   4) Comunicati ufficiali;
   5) provvedimenti disciplinari.
b) referto del Giudice.

70. Filmati
Ai soli fini disciplinari e a insindacabile giudizio degli Organi competenti, hanno lo stesso valore delle prove legali indicate nell'articolo 69 RD anche gli eventuali filmati della manifestazione, purché chiaramente visibili e non contraffatti o alterati.

71. Prove semplici
Sono prove semplici quelle utilizzabili dall'Organo giudicante ai fini della decisione a integrazione delle prove legali. Non sono opponibili a queste ultime, salvo che un Organo giudicante abbia accertato la loro non veridicità. In ogni caso le prove semplici devono essere valutate con rigore dal Giudice.
Sono prove semplici:
a) documentazione varia;
b) dichiarazione confessoria della persona soggetta a procedimento disciplinare;
c) testimonianze dirette dei Soci;
d) confronto fra Tesserati effettuato davanti al Giudice.

72. Fatto nuovo
Qualora durante un giudizio si individuino altri responsabili del fatto oggetto di impugnazione o emergano fatti illeciti non giudicati nelle istanze precedenti, il Giudice dell'impugnazione non può adottare provvedimenti in merito, ma deve segnalarli al Giudice di I grado affinché proceda.

73. Riforma in peggio
Il Giudice dell'impugnazione può sempre infliggere al soggetto sanzionato una pena più grave rispetto a quella impugnata.
Lo stesso Giudice può liberamente qualificare il fatto oggetto d'impugnazione e applicare la sanzione prevista a seguito della nuova qualifica dello stesso, ciò anche qualora la qualificazione del fatto illecito non sia stata oggetto d'impugnazione.

74. Forma della decisione disciplinare
La decisione disciplinare deve avere, a pena di nullità, il seguente contenuto:
a) indicazione dell'Organo giudicante;
b) nome e cognome del Socio o/e denominazione dell'Associazione nei cui confronti è adottata la decisione;
c) motivazione, con facoltà dei SdA Giochi locali di escludere - solo nei giudizi di primo grado - tale formalità, purché sia sempre indicata la norma violata;
d) provvedimento adottato;
e) data dell'emissione della decisione;
f) sottoscrizione del Giudice emanante o indicazione del suo nominativo.

Oltre a quanto sopra previsto, le decisioni di secondo e terzo grado devono contenere, a pena di nullità, i seguenti requisiti:
g) indicazione del soggetto ricorrente;
h) provvedimento impugnato;
i) succinta esposizione dei motivi dell'impugnazione;
j) motivazione della decisione;

k) dispositivo della decisione.

75. Pubblicazione delle decisioni

a) Le decisioni riguardanti le Associazioni, gli Atleti, i Dirigenti e i Tecnici devono essere pubblicate sul Comunicato ufficiale del SdA Giochi cui appartiene l'Organo giudicante, pena la loro nullità.
L'Organo giudicante di secondo grado (di livello regionale) deve comunicare la sua decisione, mediante mezzo ricettizio, al SdA Giochi territoriale con la quale è affiliato o tesserato il soggetto nei cui confronti è disposto il provvedimento. Entrambe i SdA Giochi in parola devono pubblicare integralmente il provvedimento sul loro Comunicato ufficiale.
Le decisioni assunte dal Giudice Sportivo Nazionale devono essere comunicate, mediante mezzo ricettizio, al Settore di Attività Giochi territoriale e regionale con la quale è affiliato o tesserato il soggetto nei cui confronti è disposto il provvedimento. Tutte i predetti SdA Giochi devono pubblicare integralmente il provvedimento sul loro Comunicato ufficiale.
b) Le decisioni riguardanti i Giudici devono invece essere riservate e comunicate dal SdA Giochi a cui appartiene il Giudice che le ha emanate in forma ricettizia, a pena di nullità, ai soli soggetti di seguito indicati:
• interessato;
• Responsabile/Coordinatore del SdA Giochi;
• Coordinatore del Settore Giudici;
• tutti gli Organi disciplinari del SdA Giochi competente affinché possano controllare che il Giudice non prenda parte a gare come Atleta, Dirigente o Allenatore.
A parziale deroga a quanto sopra previsto, nel caso in cui un Ufficiale di gara prenda parte a gare come Atleta, Dirigente o Allenatore, la decisione deve essere pubblicata sul Comunicato ufficiale, limitatamente al nominativo dell'Ufficiale di gara, all'Associazione di appartenenza e al periodo di interdizione comminato.
È legittimato a sollevare l'eccezione di nullità, relativa al mancato avviso, solamente il soggetto nei cui confronti il provvedimento non è stato comunicato.
Qualora il tempo occorrente alla stesura della motivazione possa pregiudicare i diritti del ricorrente, l'Organo giudicante può procedere alla pubblicazione del solo dispositivo, nel quale deve essere altresì indicato il termine - non superiore a 8 giorni - entro cui sarà pubblicata la motivazione.

76. Termini per la pubblicazione delle decisioni

Le decisioni dei Giudici sotto indicati devono essere pubblicate entro i giorni sotto riportati decorrenti dai momenti indicati a margine:

Giudice	*giorni*	***Da***
primo grado	7	disputa della manifestazione o presentazione del ricorso esposto, con facoltà di proroga di ulteriori 10 giorni solo qualora sia necessaria l'acquisizione di documenti
secondo grado	21	ricevimento del fascicolo
terzo grado	30	ricevimento del fascicolo

Si rimanda ai singoli regolamenti dei settori d'attività quanto non contemplato.

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici

Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e/o in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

BOWLING

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Bowling a tutti i liovelli.

Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

ARTICOLO 1 - CATEGORIE
1) Le categorie sportive potranno essere determinate in rapporto alla pratica dell'atleta, cioè se ha già effettuato pratica sportiva o meno e nel momento in cui siano indette le manifestazioni che prevedano diverse categorie di appartenenza. La partecipazione è prevista a partire da 6 anni.
2) L'attività sportiva si intende competitiva e non competitiva con scopi ludico-ricreativi.
Categorie diverse sono considerate in relazione all'età.
3) La specificità di attività competitiva o non competitiva sarà specificata in ogni singolo regolamento delle manifestazioni.

ARTICOLO 2 - NORME GENERALI
Per ogni manifestazione organizzata dal SdA Giochi del rispettivo livello, sarà indicato nelle Norme di partecipazione il Direttore organizzativo, che avrà il compito di controllare il regolare svolgimento dell'iniziativa, risolvere eventuali controversie e garantire il preciso e puntuale adempimento di tutte le formalità riguardanti la manifestazione.

ARTICOLO 3 - ATTREZZATURE SPORTIVE
1) L'utilizzo delle attrezzature sportive (bocce, scarpe ecc.) è libero.
2) Ogni partecipante alle manifestazioni può utilizzare materiale, purchè conforme, proprio o avvalersi delle attrezzature presenti nell'impianto di bowling.
3) Se diversamente indicato ogni partecipante dovrà attenersi a quanto disposto nel Regolamento della manifestazione.

ARTICOLO 4 - ANTI-DOPING – REGOLAMENTO SANITARIO
Per lo studio, la prevenzione e la repressione del fenomeno del doping e per la predisposizione dei controlli previsti dalla legge e dai relativi regolamenti, tutti gli atleti/e tesserati alla UISP e specificatamente per la disciplina Bowling, sono soggetti al controllo sanitario e Anti doping.

ARTICOLO 5 - PISTE - ATTREZZATURE – IMPIANTI
Gli impianti di bowling e le piste di gioco utilizzate per le manifestazioni del SdA Giochi settore Bowling, devono aver ottenuto l'approvazione del SdA Giochi.

ARTICOLO 6 - PROGRAMMA DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA
All'inizio dell'anno sportivo (settembre) o in tempo utile sarà diramato nel rispetto delle norme generali per ciascun livello associativo il Programma delle attività previste per l'anno sportivo.

ARTICOLO 7 - RAPPRESENTATIVE NAZIONALI
Qualora si rendesse necessaria la composizione di una o più rappresentative nazionali questa sarà demandata al responsabile del SdA Giochi settore Bowling, che in collaborazione con le ASD affiliate provvederà a individuare le persone che ne faranno parte.

Come si gioca
Una pista da bowling è lunga 20 metri dalla linea di fallo, quella più vicina al giocatore, al primo birillo. Su entrambi i lati della pista si trovano dei canali. Se la palla esce dalla pista, finisce nel canale e non è più in gioco. L'area di approccio è lunga 5 metri e termina alla linea di fallo. Il giocatore non può superare la linea di fallo durante l'approccio o il suo tiro non sarà valido. Se la palla finisce in un canale e poi rimbalza e colpisce i birilli, non si tratta di un tiro valido
Alla fine della pista da bowling si trovano 10 birilli, disposti a triangolo con la punta rivolta verso il giocatore. Viene disposto un birillo nella prima fila, due nella seconda, tre nella terza e quattro nella quarta. Le posizioni dei birilli sono numerate da 1 a 10. I birilli dell'ultima fila hanno i numeri 7-10, i birilli della terza fila 4-6, i birilli della seconda 2-3 e il primo birillo è il numero 1. Tutti i birilli valgono un punto, se abbattuti. I numeri indicano solo la posizione, e non il loro valore.
Termini tecnici.

- Quando abbatti tutti i birilli al primo tentativo realizzi uno strike.
- Quando abbatti tutti i birilli al secondo tentativo realizzi uno spare.

- Dovrai realizzare uno split quando con il primo tiro di una serie abbatti dei birilli e ne lasci almeno due in piedi non adiacenti. È difficile realizzare uno spare in questa situazione, in particolare se hai uno split 7-10, il più difficile da realizzare.
- Un turkey è una serie di tre strike consecutivi.
- Se dei birilli rimangono in piedi alla fine del turno di un giocatore, quella serie viene definita "open".

Una partita è costituita da 10 frame o turni. L'obiettivo del giocatore è abbattere più birilli possibile in un turno, idealmente tutti. Un giocatore può tirare la palla due volte a ogni turno, a meno che non abbia realizzato uno strike.
Se un giocatore ha un turno aperto, ottieni come punteggio il numero di birilli abbattuti. Se un giocatore ha abbattuto sei birilli in due turni, il suo punteggio sarà 6.
Se un giocatore realizza uno spare, deve segnare con uno slash il suo turno. Dopo il turno seguente, riceverà 10 punti più il numero di birilli abbattuti in quel turno. Se perciò abbattesse 3 birilli dopo il primo tiro, riceverebbe 13 punti prima del suo secondo tiro. Se con il secondo tiro abbattesse 2 birilli, otterrebbe un totale di 15 punti per quel turno.
Se un giocatore realizza uno strike, dovrebbe segnare una X sul suo tabellino. Lo strike assegna 10 punti al giocatore più il numero di birilli abbattuti nei due tiri successivi del giocatore.
Il punteggio massimo che è possibile ottenere in una partita di bowling sono 300 punti. Questo è possibile realizzando 12 strike di fila, ovvero abbattendo 120 birilli in 12 tiri. Una partita perfetta è costituita da 12 strike e non 10, perché se un giocatore ottiene uno strike nell'ultimo turno, potrà tirare altre due volte. Se segna uno strike anche nei due tiri successivi, totalizzerà 300 punti.
Se un giocatore realizza uno spare nell'ultimo turno, potrà tirare un'altra volta.
Ogni palla riporta un numero che indica il suo peso in libbre, perciò una palla con il numero 8 peserà 8 libbre, ovvero circa 4 kg. Dimensione dei fori per le dita. Una volta inserito il pollice, dovresti mettere medio e anulare nei due buchi restanti. Se la distanza tra i buchi è adatta alla tua mano, le dita dovrebbero raggiungere facilmente e in modo confortevole i fori, in modo che le nocche tra falange e falangina si trovino allineate con la parte del foro più vicina al pollice. Piega le dita nei fori per assicurarti che aderiscano come il pollice. Tieni la palla leggermente a lato del corpo con la tua mano dominante e porta l'altra mano a fare da supporto sotto alla palla. Tieni il pollice sopra la palla a ore 10, se sei destro. Tienilo a ore 2, se sei mancino.
L'approccio standard prevede di stare in piedi con la schiena dritta, le spalle perpendicolari al bersaglio e le ginocchia piegate. Dovresti tenere il braccio che tiene la palla dritto al tuo fianco. Inclina leggermente la schiena in avanti. Tieni i piedi leggermente distanti, con quello che scivolerà più avanti dell'altro. Il piede di scivolamento è quello opposto alla tua mano dominante.
Cura la posizione delle braccia e delle spalle durante il tiro. Usa un caricamento dritto e senza rotazioni, tenendo la mano che porta la palla sempre nella stessa posizione relativa - sotto e dietro la palla. Oscilla il braccio indietro e poi in avanti per rilasciare la palla. Rilasciala quando il tuo braccio ha raggiunto il punto più lontano della sua traiettoria. Per rilasciare la palla in modo corretto, il tuo pollice dovrebbe uscire leggermente prima delle altre dita. In questo modo riuscirai a imprimere rotazione alla palla, che curverà leggermente sulla pista colpendo il punto desiderato. Tieni d'occhio il bersaglio quando rilasci la palla. Se guarderai i piedi o la palla perderai l'equilibrio e non rilascerai correttamente la palla.
Punteggio. Nella maggior parte delle piste un sistema computerizzato terrà i punti per te, ma in alcuni casi potresti doverlo fare da solo con un tabellino che ti sarà fornito. In ogni caso, il processo è lo stesso. Ecco come tenere il punteggio: l'area in alto a sinistra di ogni riquadro è per segnare il punteggio della prima palla, e quello all'immediata sinistra per la seconda palla, o se hai realizzato uno strike. Uno strike è segnato con un "X" e uno spare con uno slash (/). Si ricorda che uno strike vale 10 punti più i due tiri successivi, mentre uno spare 10 punti più il tiro successivo. Se realizzi uno strike con la prima palla del decimo turno, avrai a disposizione altre due palle per determinare il tuo punteggio finale. 300 è il massimo punteggio che è possibile ottenere.

BIRILLI

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Birilli a tutti i livelli.

Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

L'attività è promozionale non sono previste categorie la partecipazione dai 6 anni in poi.
Si gioca con 7 o 10 birilli.
I birilli possono essere di legno o di plastica.
I birilli si dispongono a piramide.
L'oggetto che si lancia per colpire ed atterrare i birilli può essere una palla imbottita o una piastra.
Ogni giocatore ha 3 tiri a disposizione per turno.
Il giocatore che tira è ad una distanza di 5 metri dai birilli.
Punteggio:

- birilli esterni 1 punto
- birilli nella fila interna 5 punti
- birillo centrale 20 punti

Si sommano i punti dei tre tiri e dei turni, fino ad un massimo di 5 turni.
Il giocatore che effettua più punti vince la partita.

DAMA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA

Giochi Settore Dama a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

La Dama è un gioco per 2 giocatori, si può partecipare dai 6 anni in poi.

MATERIALI OCCORENTI
DAMIERA: - Tavola quadrata di 64 caselle (8x8 per lato) alternate bianche e nere.
PEDINE: - 24, 12 di diverso colore, per ciascun giocatore.

STORIA
Una damiera con pedine è stata rinvenuta la prima volta in Egitto nella citta di El Mahash, ma dalle poche notizie sappiamo che le pedine si muovevano sulle righe e non sui quadrati. Verso l' XI sec d.c. in Europa, forse in Provenza, si sviluppa la prima dama, probabilmente dal tentativo di giocare l' alquerque su una scacchiera. Nel poema inglese «Sir Ferumbras» (fiero braccio) del XIV sec d.c., derivato da un originale francese del XII sec. d.c. in lingua d'oil, il gioco viene menzionato esattamente come **«Jeu de dame».** Nei secoli successivi la dama si diffonde con variazioni delle regole fino al XVIII sec., quando in Francia e in Olanda, si gioca a dama nella versione alla "polacca". La dama, infatti, tutt'oggi si gioca con diversi numeri di caselle di tavoliere, pedine, giocatori e regole. Le più note sono la dama cinese, inglese, italiana, russa, spagnola, turca. Proponiamo in sintesi le regole della Dama Italiana, rimandando a testi di riferimento per approfondimenti.

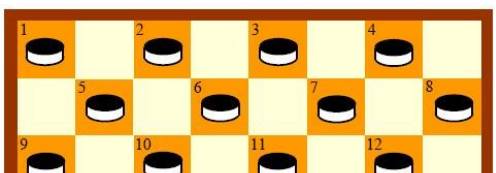
REGOLE DI GIOCO

Disposizione: Si dispone il tavoliere con la casella d'angolo in basso a destra nera.
Si collocano le pedine nelle 12 caselle nere delle prime quattro file dal lato di ognuno dei giocatori, posti uno di fronte all'altro.

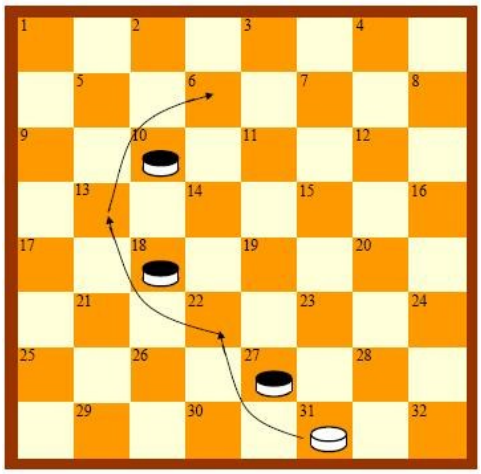
Movimenti: Il bianco muove per primo. Le pedine si muovono solo sulle diagonali in avanti, di una casella per volta. Quando una pedina giunge ad una delle quattro caselle dell'ultima fila avversaria, diventa Dama. La Dama si contrassegna sovrapponendo due pedine dello stesso colore. Le Dame possono muovere anche all'indietro ma sempre di una casella. Una volta toccato un proprio pezzo (pedina o dama) si è obbligati a muoverlo. La mossa è conclusa quando si lascia il pezzo dopo lo spostamento.

Cattura: la presa è sempre obbligatoria. Quando sono possibili più prese è obbligatorio effettuare la presa che cattura un maggior numero di pezzi. A parità di pezzi da catturare sia da una Dama che da una pedina, bisogna catturare con la prima.
La presa avviene quando la pedina (o dama) posizionata in una casella contigua può scavalcare la pedina (o dama) avversaria se questa ha una casella libera dietro di lei. Con più salti successivi e cambi di direzione si possono effettuare catture multiple.
La dama prende come la pedina ma può muoversi e catturare anche all'indietro. La dama può essere catturata solo da un'altra dama. I pezzi catturati vengono rimossi dalla damiera.

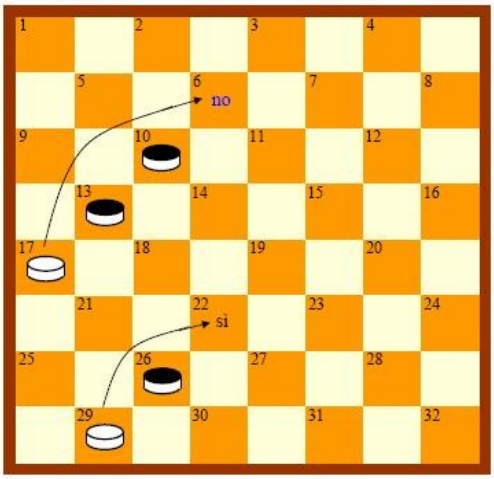
Conclusione gioco: vince chi cattura tutte le pedine avversarie oppure le immobilizza. Se nessuno dei due giocatori ha sufficienti pezzi per catturare o immobilizzare i pezzi avversari la partita è patta.



Posizione iniziale



Esempio di "presa multipla"



Esempio di cattura (presa)
Quella corretta è in basso (29-22)

LANCIO DEI FERRI DI CAVALLO (HORSE SHOE)

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Lancio dei Ferri di Cavallo a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

L'attività è promozionale non sono previste categorie la partecipazione da 11 anni in poi.

QUESTO gioco viene svolto solo a livello promozionale, non sono vengono tornei o campionati, perciò non occorre attività di formazione se non agli animatori che devono conoscere solo le regole base.

REGOLE E SPAZI

6 giocatori per ogni squadra
5 ferri per ogni giocatore
2 campi predisposti
sorteggio per chi inizia a tirare
distanza dal tappeto rosso 3 / 4 metri
lancio alternato
Punteggio: infilare l'asta 20 punti, colpire l'asta e fermarsi sul tappeto nero 7 punti, colpire l'asta e fermarsi sul tappeto rosso 5 punti. Tutto il resto è zero.
Segnare i punti di ogni giocatore
in caso di parità tra le due squadre si spareggia con 1 solo giocatore che tira i suoi 5 ferri.

BRIDGE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Bridge a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Il Codice ha la finalità di definire la corretta procedura ed a provvedere adeguati rimedi quando da tale corretta procedura ci si allontani.

Definizioni
Alert
È un avvertimento, la cui forma può essere specificata dalla direzione di gara, fatto allo scopo di informare gli avversari che potrebbero avere bisogno di spiegazioni.

Atout
Ciascuna carta del seme nominato in un contratto a colore.

Attacco
La prima carta giocata in una presa.

Avversario
Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia contro la quale si gioca.

Board
1. Un board per bridge duplicato quale descritto nell'Articolo 2.
2. Le quattro mani così come sono state originariamente distribuite e sistemate in un board per bridge duplicato allo scopo di venir giocate durante la sessione (alle quali ci si riferisce anche con il termine "smazzata").

Cancellata
Vedi "Ritirata".

Carta d'attacco iniziale
La carta d'attacco della prima presa.

Carta penalizzata
Una carta soggetta alle disposizioni di cui all'Articolo 50.

Chiamata
Qualsiasi licita, e qualsiasi contro, surcontro o passo.

Chiamata Artificiale
Una licita, un contro od un surcontro che convogli informazioni diverse dalla volontà di giocare nella denominazione indicata o nell'ultima denominazione indicata (le quali non siano informazioni che siano date per scontate dalla generalità dei giocatori); o un passo che promette più di una specifica forza o che prometta più della forza abituale, o che garantisca, o neghi, valori diversi da quelli relativi all'ultimo seme nominato.

Chiamata psichica (comunemente detta "psichica")
La deliberata e grossolana deviazione nell'affermare la forza onori di una mano o la lunghezza di un seme.

Compagno
Il giocatore con il quale si gioca formando un partito (*) contro gli altri due giocatori presenti al tavolo.

Concorrente (Partecipante)
Negli eventi individuali un giocatore, negli eventi a coppie due giocatori che giochino come compagni per tutta la gara (**), negli eventi a squadre quattro o più giocatori che giocano quali compagni di squadra.

Contratto
L'impegno da parte della linea del dichiarante di vincere, in una determinata denominazione, il numero di prese (***) specificato nella licita finale, che siano esse non contrate, contrate o surcontrate.

* Con "partito" si è generalmente tradotto il termine inglese "side"; tuttavia, questo termine è stato più raramente tradotto anche con "linea" a riecheggiare il comune uso italiano tipico di quelle specifiche circostanze nelle quali ci si è presa questa libertà. Questa scelta - fatta anche per altre parole, e della quale si è dato conto nell'introduzione – è in contrasto con quella più generale di utilizzare con la massima attenzione il medesimo termine italiano a parità di termine inglese, ed è stata fatta allo scopo di ottenere un testo più scorrevole e più aderente al consolidato lessico del bridge nella nostra lingua (N.d.T.).
** Nell'originale inglese è nuovamente presente il termine "event", ma ripetere ancora una volta "eventi" suonerebbe orribile in italiano (N.d.T.).
*** L'originale inglese riporta odd tricks che è stato successivamente tradotto con prese eccedenti (le sei) dove questo viene di seguito esplicitato (vedi definizione di "Licita"); tuttavia, in questa sede tale traduzione si è omessa, dato che si è avuta l'impressione che questo termine avesse un suono sgradevole in italiano e, dunque, si è preferito utilizzare il semplice termine prese (N.d.T.).

Contro
La chiamata effettuata sulla licita di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto.

Denominazione
Il seme o Senz'Atout specificato in una licita.

Dichiarante
Il giocatore il quale, per conto della linea che ha fatto la licita finale, abbia nominato per primo la denominazione contenuta nel contratto finale. Egli diventa dichiarante quando viene scoperta la carta d'attacco.

Difensore
Un avversario del (presunto) dichiarante.

Estraneo
Non conforme alla procedura di legge relativa al gioco così come stabilita dal Codice.

Evento
Una manifestazione della durata di una o più sessioni.

Gioco
1. Il contributo di una carta della mano di un giocatore in una presa, ivi inclusa la carta iniziale di quella presa, che è la carta di attacco.
2. L'insieme delle giocate fatte.
3. Il periodo durante il quale le carte vengono giocate.
4. L'insieme delle chiamate e delle giocate effettuate in un board.

Infrazione
Il mancato rispetto, da parte di un giocatore di un articolo del Codice o di un regolamento che abbia valore di legge.

Match Point (IMP)
Unità di punteggio da attribuirsi secondo quanto stabilito dalla tabella di cui all'Articolo 78B.

Irregolarità
Una deviazione dalla corretta procedura, ivi includendo, ma senza limitarsi soltanto ad esse, quelle che implichino un'infrazione commessa da un giocatore.

Tradurre in italiano non avrebbe senso. Così come per il termine board – il quale, tuttavia, ha almeno un omologo nella nostra lingua nella desueta parola astuccio; si è scelto, quindi, di lasciare l'originale (N.d.T.).

Licita
L'impegno di vincere almeno uno specifico numero di prese in una denominazione specificata.

Licitazione
1. Il processo attraverso il quale viene stabilito il contratto, mediante il succedersi di chiamate. Essa ha inizio quando venga effettuata la prima chiamata.

2. Il complesso delle chiamate fatte (vedi Articolo 17).

Linea
I due giocatori che formano una coppia che gioca contro altri due giocatori.

Manche
100 o più punti-prese ottenuti in una smazzata.

Mano (Smazzata)
Le carte inizialmente distribuite ad ogni giocatore, o la rimanente parte di esse.

MatchPoint
L'unità di punteggio da attribuirsi ad un concorrente quale risultato della comparazione con uno o più altri punteggi. Vedi Articolo 78°

Mazzo di carte
Le 52 carte utilizzate per giocare.

Mazzo Intatto
Un mazzo di carte non modificato in maniera casuale rispetto alle sue condizioni precedenti.

Morto
1. Il compagno del dichiarante. Egli diventa morto quando venga scoperta la carta d'attacco.
2. Le carte del compagno del dichiarante, una volta che siano state stese sul tavolo dopo l'attacco iniziale.

Non voluto
Involontario; non soggetto al controllo della volontà; non nell'intenzione del giocatore al momento della sua azione.

Onori
Un qualunque Asso, Re, Donna, Fante o Dieci.

Parziale
90 o meno punti-presa ottenuti in una smazzata.

Vedi nota 3 (N.d.T.).
In italiano esisterebbe il termine partita, ma è usato così di rado che si è scelto la più comune parola francese. (N.d.T.)

Passo
Una chiamata che indica che un giocatore, al suo turno, sceglie di non licitare, contrare o surcontrare.

Penalità (vedi anche "Rettifica")
Le penalità sono di due tipi:
disciplinari – ovvero quelle applicate al fine di mantenere l'ordine e la buona condotta (vedi Articolo 91) e procedurali – ovvero penalità (addizionali rispetto ad una qualunque rettifica) attribuite dall'Arbitro, a sua discrezione, in casi di irregolarità procedurali (vedi Articolo 90).

Periodo di gioco
Comincia quando la carta d'attacco di un board viene scoperta; i diritti e i poteri dei concorrenti relativi al periodo di gioco spirano entrambi secondo quanto previsto dagli Articoli pertinenti. Il periodo di gioco vero e proprio finisce quando le carte vengono rimosse dai loro alloggiamenti in occasione del board successivo (o quando sia cessato il gioco dell'ultimo board previsto per il round).

Presa
L'unità di misura per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto, la quale consiste, a meno di errori, in quattro carte, ognuna delle quali viene fornita da ogni giocatore in rotazione, a cominciare dalla carta d'attacco.

Presa in meno
Ogni presa che la linea del dichiarante manca di fare rispetto a quelle richieste per mantenere il contratto (vedi Articolo 77).

Presa in più
Ogni presa vinta dal dichiarante in eccesso a quelle stabilite dal contratto.

Presa eccedente (*)
Ogni presa che deve essere vinta dalla linea del dichiarante, oltre alle sei di base, per mantenere il contratto.

Punteggio arbitrale
È un punteggio attribuito dall'Arbitro (vedi Articolo 12). Può essere "artificiale" o "assegnato".

Punti premio
Qualsiasi punteggio guadagnato diverso dai punti-presa (vedi Articolo 77).

Punti-presa
I punti segnati dalla linea del dichiarante grazie all'aver mantenuto il contratto (vedi Articolo 77).
*Come abbiamo visto, questa definizione non viene usata nel testo, ma si è scelto di mantenerla per completezza. (N.d.T.).

Rettifica
L'insieme delle misure atte a porre rimedio da applicarsi quando un'irregolarità giunga all'attenzione dell'Arbitro.

Rispondere a colore
Giocare una carta del medesimo seme della carta d'attacco.

Ritirata
Un'azione che sia definita "ritirata" comprende tanto le chiamate che siano state "cancellate", quanto le carte che siano state "riprese".

Rotazione
L'ordine, in senso orario, nel quale procede il nomale turno di chiamata o giocata; inoltre l'ordine, sempre in senso orario, nel quale si raccomanda di distribuire le carte, una alla volta.

Round (*)
La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori.

Seme
Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo, ciascun gruppo comprendente 13 carte e caratterizzato da un simbolo: (♠) picche; (♥) cuori; (♦) quadri; (♣) fiori.

Sessione
Il prolungato periodo di gara durante il quale è previsto che sia giocato un determinato numero di board, specificato dall'Organizzazione del Torneo. (Può però avere significati differenti, quali quelli di cui agli articoli 4, 12C2 e 91).

Slam
Il contratto che impegna a vincere dodici prese (detto Piccolo Slam) o tredici prese (detto Grande Slam)(**).

Smazzata
1. La distribuzione del mazzo di carte effettuata allo scopo di formare le mani dei quattro giocatori.
2. Le carte così distribuite intese come un insieme, comprendente anche la licitazione e la conseguente giocata.

*In inglese esistono due termini, round e turn, i quali, d'abitudine, vengono entrambi tradotti con "turno". Tuttavia, questa edizione del Codice necessitava di una differenziazione, ed in assenza di una parola italiana soddisfacente si è scelto di lasciare l'originale nel caso di round (N.d.T.).
**L'originale riporta six odd tricks e seven odd tricks, ma come spiegato in precedenza si è scelta un'altra via nel tradurre. Da qui l'utilizzo di dodici e tredici (N.d.T.).

Squadra
Due o più coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi ma per un punteggio comune (particolari regolamenti possono consentire squadre formate da più di quattro giocatori).

Surcontro
La chiamata effettuata sul contro di un avversario che aumenta il valore del punteggio relativo ad un contratto che venga mantenuto o battuto (vedi Articoli 19B e 77).

Turno
Il giusto momento nel quale un giocatore è tenuto a chiamare o a giocare.

Vulnerabilità (***)
La condizione in ragione della quale assegnare tanto premi, che penalità per le prese di caduta (vedi Articolo 77).
***Rispetto all'originale inglese mancano le definizioni "LHO" (Left Hand Opponent, Avversario Di Sinistra) e RHO (Right Hand Opponent, Avversario Di Destra), causa il fatto che si è scelto di tradurre sempre questi termini per esteso (N.d.T.).

ARTICOLO 1 - IL MAZZO DI CARTE - RANGO DEI SEMI E DELLE CARTE

Il Bridge si gioca con un mazzo di 52 carte, divise in quattro semi di 13 carte ciascuno. Il rango dei semi in ordine decrescente è: picche (♠); cuori (♥); quadri (♦); fiori (♣). Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono: Asso, Re, Donna, Fante, Dieci, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

ARTICOLO 2 - I BOARD DA GARA

Per ciascuna mano da giocarsi nel corso di una sessione viene utilizzato un board contenente un mazzo di carte. Ogni board è numerato ed è provvisto, per contenere le mani, di quattro tasche designate come: Nord, Est, Sud, Ovest.
Il distributore e la situazione di zona sono stabiliti come segue:
Distributore Nord Board 1 5 9 13
Distributore Est Board 2 6 10 14
Distributore Sud Board 3 7 11 15
Distributore Ovest Board 4 8 12 16
Tutti in prima Board 1 8 11 14
Nord-Sud in zona Board 2 5 12 15
Est-Ovest in zona Board 3 6 9 16
Tutti in zona Board 4 7 10 13
Uguale sequenza si ripete per i board 17/32, e per ogni successivo gruppo di 16 board.
Non si dovrebbe utilizzare alcun board che non sia conforme alle situazioni sopra indicate.
Qualora, tuttavia, venisse usato un board di questo genere, le condizioni su di esso indicate avranno piena applicazione in quella sessione.

ARTICOLO 3 - SISTEMAZIONE AI TAVOLI

In ogni tavolo debbono sedere quattro giocatori, ed i tavoli sono numerati secondo una sequenza stabilita dall'Arbitro. Egli determina in quale punto sieda Nord, e le altre posizioni vengono assunte di conseguenza.

ARTICOLO 4 - ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori presenti ad ogni tavolo costituiscono due coppie, o linee, Nord-Sud contro Est-Ovest. Nelle manifestazioni a coppie o a squadre i concorrenti vengono iscritti rispettivamente come coppie o squadre, e mantengono lo stesso abbinamento per tutta la sessione (fa eccezione il caso di sostituzioni autorizzate dall'Arbitro). Nelle manifestazioni individuali ogni giocatore si iscrive separatamente e l'accoppiamento cambia nel corso della sessione.

ARTICOLO 5 - ASSEGNAZIONE DEI POSTI

A. Posizione di partenza
L'Arbitro assegna una posizione iniziale di partenza ad ogni concorrente (individuale, coppia o squadra) all'inizio di una sessione. Salvo indicazione contraria, i componenti di ciascuna coppia o squadra possono decidere di comune accordo quale specifico posto a sedere occupare fra quelli a loro destinati. Una volta scelto un punto cardinale, il giocatore può cambiarlo, nell'ambito della stessa sessione, solo a seguito di istruzioni dell'Arbitro o con il suo permesso.
B. Cambio di punto cardinale o di tavolo
I giocatori cambiano il loro punto cardinale o passano al tavolo successivo secondo le istruzioni dell'Arbitro. L'Arbitro deve comunicare chiaramente le sue istruzioni; ogni giocatore è responsabile dello spostamento nei tempi e nei modi indicati, nonché di prendere posto nella corretta posizione ad ogni cambio.

ARTICOLO 6 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

A. Mescolatura

Prima che il gioco cominci, ogni mazzo di carte deve essere completamente mescolato.
Ci dovrà essere un taglio nel caso esso sia richiesto da uno dei due avversari.

B. Distribuzione

Le carte devono essere distribuite coperte, una alla volta, fino a formare quattro mani di 13 carte ciascuna; ogni mano viene quindi sistemata coperta in una delle quattro tasche del board. La procedura raccomandata è che le carte siano distribuite in rotazione, in senso orario.

C. Presenza delle due coppie

Durante la mescolatura e la distribuzione deve essere presente al tavolo almeno uno dei componenti di ogni coppia, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti.

D. Nuova mescolatura e nuova distribuzione

1. Se si accerta, prima che sia intrapresa l'azione iniziale della licitazione di un board, che le carte erano state distribuite in modo non corretto o che, durante la smazzatura e la distribuzione, un giocatore avrebbe potuto aver visto una carta appartenente ad un altro giocatore, si dovrà dar luogo ad una nuova smazzatura e distribuzione. Da quel punto in poi, nel caso di visione accidentale di una carta appartenente alla mano di un altro giocatore prima che venga portato a compimento il gioco di quel board, viene applicato l'Articolo 16C (ma vedi Articolo 24). Qualunque board che sia stato distribuito in modo illegale è un board non conforme, e per qualunque altra irregolarità ci si deve riferire all'articolo pertinente.
2. A meno che lo scopo del torneo non sia quello di rigiocare mani passate, nessun risultato potrà essere considerato valido se le carte sono state distribuite senza mescolarle (*), o se la smazzata è stata importata da un'altra sessione (queste disposizioni non dovranno tuttavia essere considerate di ostacolo all'eventuale proposito di un cambio di board tra tavoli).
3. Secondo il dettato dell'Articolo 22A, devono esserci una nuova mescolatura e distribuzione quando ciò venga richiesto dall'Arbitro per qualunque ragione che sia compatibile con il Codice (ma vedi Articolo 86C).

E. Opzioni dell'Arbitro in materia di mescolatura e distribuzione

1. L'Arbitro può richiedere che la mescolatura e la distribuzione siano effettuate ad ogni tavolo immediatamente prima che cominci il gioco.
*Nell'originale inglese c'è una nota che non avrebbe senso nella versione italiana, dato che si riferisce ad un termine che si è scelto di rendere invece nella nostra lingua con una locuzione. In particolare, nell'originale al posto di "distribuite senza mescolarle" si dice "dealt from a sorted deck" ovvero, letteralmente "distribuite utilizzando un mazzo intatto". La nota omessa – la quale rappresenta un'aggiunta rispetto alla versione precedente, specifica cosa si intenda per "mazzo intatto": "un mazzo che non sia stato modificato in modo casuale rispetto alle sue condizioni precedenti". La terminologia usata è la stessa del precedente Codice, ma la precisazione è, nell'originale, di qualche utilità, dato che la versione 1997 dava adito al dubbio che ci si riferisse solamente ad un mazzo di carte intonso (N.d.T.).
2. L'Arbitro può eseguire lui stesso in anticipo la mescolatura e la distribuzione.
3. L'Arbitro può assegnare a suoi assistenti, o altro personale specificamente deputato, l'incarico di eseguire in anticipo la mescolatura e la distribuzione.
4. L'Arbitro può richiedere un diverso metodo di distribuzione o predistribuzione in modo da riprodurre le medesime aspettative di assoluta casualità di cui ai punti A e B precedenti.

F. Duplicazione dei board

Qualora richiesto dalle condizioni nelle quali si gioca, una o più copie esatte di ciascuna delle smazzate originali possono essere realizzate dietro specifico ordine dell'Arbitro.
Qualora egli così decida, non dovrà normalmente verificarsi nessuna ridistribuzione di una mano (sebbene l'Arbitro abbia il potere di ordinarlo).

ARTICOLO 7 - CONTROLLO DEI BOARD E DELLE CARTE

A. Sistemazione del board

Quando un board debba essere giocato, esso viene sistemato al centro del tavolo fino a che il gioco non sia completato.

B. Estrazione delle carte dal board

1. Ciascun giocatore estrae una mano dalla tasca corrispondente al proprio punto cardinale.
2. Ciascun giocatore conta le sue carte, tenendole coperte, ed assicurandosi di possederne esattamente tredici; dopo di che, e prima di effettuare una chiamata, deve obbligatoriamente prenderne visione.
3. Durante il gioco, ciascun giocatore mantiene il possesso delle proprie carte, non permettendo che vengano mischiate con quelle di un qualunque altro giocatore. I giocatori non possono toccare altre carte se non le proprie (ma il dichiarante può giocare le carte del morto in conformità ai disposti dell'Articolo 45) durante o dopo il gioco, eccetto che con il permesso dell'Arbitro.

C. Ricollocazione delle carte nel board

Al termine del gioco ogni giocatore dovrebbe mescolare le proprie tredici carte originarie, dopo di che dovrebbe riporle nella tasca del board corrispondente al proprio punto cardinale. Dopo di ciò, le mani non debbono essere estratte nuovamente dal board, a meno che non sia presente almeno un componente di ciascuna delle due coppie, oppure l'Arbitro.

D. Responsabilità riguardo alle procedure

Ogni giocatore che rimane fisso al tavolo dall'inizio alla fine di una sessione è il principale responsabile del mantenimento delle appropriate condizioni di gioco al tavolo.

ARTICOLO 8 - SEQUENZA DEI ROUND

A. Movimento dei board e dei giocatori

1. L'Arbitro dà istruzioni ai giocatori in merito all'appropriato spostamento dei board ed al movimento dei partecipanti.

2. A meno che l'Arbitro non disponga altrimenti, il giocatore seduto in Nord ad ogni tavolo è responsabile del corretto spostamento dei board appena finiti di giocare verso il tavolo dove siano richiesti per il round seguente.

B. Fine del round

1. In generale, un round finisce quando l'Arbitro dà il segnale per l'inizio del round successivo; ma se in quel momento, a qualsiasi tavolo, il gioco non sia ancora terminato, il round continua per quello specifico tavolo fino a quando non ci sia stato spostamento di giocatori.

2. Quando l'Arbitro eserciti la sua autorità di disporre che un board venga giocato successivamente, limitatamente a quel board il round non termina, per i giocatori coinvolti, fino a che il gioco non sia stato effettivamente completato ed un risultato concordato e registrato, oppure fino a che l'Arbitro non abbia cancellato il board.

C. Fine dell'ultimo round e fine della sessione

L'ultimo round di una sessione, e la sessione stessa, finiscono per ogni tavolo quando tutti i board previsti per quel tavolo siano stati giocati, ed i relativi risultati siano stati registrati senza contestazioni.

ARTICOLO 9 – PROCEDURA A SEGUITO DI UN'IRREGOLARITÀ

A. Richiamare l'attenzione su una irregolarità

1. A meno che questo Codice non lo proibisca, ogni giocatore può richiamare l'attenzione su un'irregolarità durante la licitazione, sia o non sia il suo proprio turno di chiamata.

2. A meno che questo Codice non lo proibisca, il dichiarante, o uno dei difensori, può richiamare l'attenzione su un'irregolarità che avvenga durante il periodo di gioco.

Per quanto riguarda una carta che sia stata sistemata ad indicare la presa in modo sbagliato vedi l'Articolo 65B3.

3. Quando si sia verificata un'irregolarità, il morto non può richiamarvi l'attenzione durante il periodo di gioco, ma può invece farlo una volta che il gioco della mano sia concluso. Tuttavia ogni giocatore, incluso il morto, può tentare di prevenire che un altro giocatore commetta un'irregolarità (ma per quanto riguarda il morto, nel rispetto dei disposti degli Articoli 42 e 43).

4. Non esiste obbligo di richiamare l'attenzione su di un'infrazione ad un articolo del Codice commessa dalla propria linea (ma vedi Articolo 20F5 per quanto attenga la correzione di una spiegazione apparentemente sbagliata fornita dal compagno).

B. Dopo che è stata richiamata l'attenzione su una irregolarità

1. a) L'Arbitro dovrebbe immediatamente essere chiamato non appena sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

b) Qualsiasi giocatore, incluso il morto, può chiamare l'Arbitro dopo che sia stata richiamata l'attenzione su un'irregolarità.

c) L'atto di chiamare l'Arbitro non infirma nessuno dei diritti dei quali il giocatore potrebbe altrimenti godere.

d) Il fatto che un giocatore richiami l'attenzione su un'irregolarità commessa dalla propria linea non modifica i diritti degli avversari.

2. Nessun giocatore dovrà intraprendere alcuna azione prima che l'Arbitro non abbia spiegato completamente tutto quanto inerente alla rettifica del caso.

C. Correzione prematura di un'irregolarità

Qualsiasi correzione prematura di un'irregolarità da parte del trasgressore può esporlo ad un'ulteriore rettifica (vedi le restrizioni di attacco previste dall'Articolo 26).

ARTICOLO 10 – IRROGAZIONE DI RETTIFICHE

A. Diritto a determinare rettifiche

Solo l'Arbitro ha il diritto di determinare delle rettifiche, quando esse siano applicabili. I giocatori non hanno il diritto di determinare rettifiche (o condonarle - vedi Articolo 81C5) di loro propria iniziativa.

B. Cancellazione dell'imposizione o dell'annullamento di una rettifica

L'Arbitro può avallare, o cancellare, qualsiasi imposizione o annullamento di una rettifica fatti dai giocatori in assenza di sue istruzioni.

C. Scelte dopo un'irregolarità

1. Quando questo Codice preveda un'opzione a seguito di un'irregolarità, l'Arbitro dovrà spiegare ai giocatori tutte le scelte disponibili.
2. Se un giocatore gode di un'opzione a seguito di un'irregolarità, la sua scelta deve essere fatta senza consultarsi con il compagno.
3. Quando questo Codice offra alla linea innocente un'opzione dopo che sia stata commessa un'irregolarità dagli avversari, è corretto selezionare la linea d'azione più vantaggiosa per il proprio partito.
4. Fatto salvo il dettato dell'Articolo 16D2, dopo la rettifica di un'infrazione è appropriato per i giocatori della linea colpevole fare qualunque chiamata o giocata vantaggiosa per la loro linea, anche quando essi potrebbero sembrare trarre profitto dalla loro infrazione (ma vedi gli Articoli 27 e 50).

ARTICOLO 11 - PERDITA DEL DIRITTO A UNA RETTIFICA

A. Comportamento della linea innocente

Il diritto alla rettifica di un'irregolarità potrà essere annullato se l'uno o l'altro componente della linea innocente intraprende una qualunque iniziativa prima di chiamare l'Arbitro. L'Arbitro deciderà in questo senso, ad esempio, quando la linea innocente possa aver tratto un vantaggio per il tramite di una susseguente azione intrapresa da un avversario nell'ignoranza delle disposizioni del relativo Articolo.

B. Penalità, dopo la revoca del diritto alla rettifica

Anche se il diritto alla rettifica sia stato annullato secondo il disposto di quest'articolo, l'Arbitro può irrogare una penalità procedurale (vedi Articolo 90).

ARTICOLO 12 - POTERI DISCREZIONALI DELL'ARBITRO

A. Potere di attribuire un punteggio arbitrale

Dietro istanza di un giocatore entro il periodo temporale stabilito dall'Articolo 92B oppure di sua propria iniziativa, l'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando questo Codice gliene conferisca l'autorità (nel caso di competizione a squadre vedi l'Articolo 86).

Questo include:

1. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale quando egli giudichi che questo Codice non preveda indennizzi a favore di un partecipante che sia innocente per il particolare tipo di infrazione commessa da un avversario.
2. L'Arbitro attribuisce un punteggio arbitrale artificiale se non può essere effettuata alcuna rettifica che permetta il normale gioco della mano (vedi C2 successivo).
3. L'Arbitro può attribuire un punteggio arbitrale se ci sia stata un'erronea rettifica di un'irregolarità.

B. Finalità di un punteggio arbitrale

1. La finalità di un punteggio arbitrale è quella di risarcire il danno subito da una linea innocente, e di eliminare ogni vantaggio ottenuto da una linea colpevole per il tramite di una propria infrazione. Un danneggiamento esiste quando, a causa di una infrazione, una linea innocente ottenga un risultato al tavolo meno favorevole di quelle che sarebbero state le aspettative qualora non si fosse verificata l'infrazione – ma vedi C1(b).
2. L'Arbitro non può attribuire un punteggio arbitrale fondando la propria decisione sul fatto che la rettifica prevista dal Codice sia indebitamente severa, come anche eccessivamente vantaggiosa per l'una o l'altra delle due linee.

C. Attribuzione di un punteggio arbitrale

1. (a) Quando, a causa di un'irregolarità, questo Codice conferisca all'Arbitro l'autorità di modificare un risultato, ed egli sia in grado di attribuire un punteggio arbitrale assegnato, si regolerà in tal senso. Tale punteggio rimpiazza quello ottenuto nel gioco.

(b) Se, in conseguenza di una irregolarità, il partito innocente ha contribuito al proprio danneggiamento grazie ad un serio errore (privo di relazione con l'infrazione) o attraverso un azione selvaggia o azzardosa, detto partito non riceverà, nell'ambito della modifica del risultato, alcun indennizzo per quella parte di danno che sia da ritenersi auto inflitta. Al partito colpevole, comunque, dovrebbe essere attribuito il punteggio che gli sarebbe stato assegnato come sola conseguenza della propria infrazione.

(c) Al fine di perseguire l'equità, e a meno che la Direzione di Gara non lo proibisca, un punteggio arbitrale assegnato può essere ponderato in modo da riflettere la probabilità di verificarsi di un certo numero di potenziali risultati.

(d) Se le diverse possibilità sono numerose oppure non ovvie, l'Arbitro potrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale.

(e) La Direzione di Gara può, a propria discrezione, applicare al posto di (c) tutte, o parte, delle seguenti procedure:

(i) Il punteggio attribuito in luogo di quello conseguito realmente è, per la linea innocente, il più favorevole tra quelli che avrebbero avuto una ragionevole probabilità di verificarsi nel caso non fosse avvenuta l'irregolarità.

(ii) Per una linea colpevole il punteggio attribuito è il più sfavorevole tra quelli verosimili.

(f) I punteggi attribuiti alle due linee non devono necessariamente risultare complementari.

2. (a) Quando, a causa di una irregolarità, non possa essere ottenuto alcun risultato [vedi anche C1(d)], l'Arbitro attribuirà un punteggio arbitrale artificiale in funzione della responsabilità per l'irregolarità commessa: sotto media (nei tornei a coppie, un massimo del 40% dei punti disponibili) al concorrente direttamente in difetto; media (50% nei tornei a coppie) al concorrente solo parzialmente in difetto; sopra media (nei tornei a coppie, almeno il 60% dei punti disponibili) al concorrente che non sia in alcun modo colpevole.
(b) Quando l'Arbitro attribuisca un punteggio arbitrale artificiale del tipo di sopra media o sotto media in una competizione nella quale il metodo di segnatura sia in IMP, tale punteggio sarà normalmente pari a più o meno tre IMP, ma questo potrà variare secondo quanto permesso dall'Articolo 86A.
(c) Quanto detto viene modificato per un concorrente non colpevole che ottenga un punteggio di sessione superiore al 60% dei matchpoints disponibili (o dell'equivalente in IMP). A tale concorrente deve essere attribuita la percentuale ottenuta (o l'equivalente in IMP) negli altri board della sessione.
3. Nelle manifestazioni individuali, l'Arbitro imporrà le rettifiche previste da questo Codice, ed applicherà le norme che richiedono l'attribuzione dei punteggi arbitrali, in ugual modo contro entrambi i componenti della linea colpevole, anche se uno solo di loro possa essere responsabile dell'irregolarità. L'Arbitro tuttavia non dovrà assegnare penalità procedurali contro il compagno del colpevole se egli sia dell'opinione che sia esente da colpa.
4. Quando l'Arbitro attribuisca punteggi arbitrali non bilanciati negli incontri ad eliminazione diretta, il punteggio di ciascun concorrente nel board verrà calcolato separatamente e a ciascuno dei concorrenti verrà poi assegnata la media dei punteggi ottenuti.

ARTICOLO 13 - NUMERO ERRATO DI CARTE

A. L'Arbitro ritiene che si possa giocare normalmente

Quando l'Arbitro determini che una o più mani del board contengano un numero errato di carte (ma vedi Articolo 14) ed un giocatore con una mano non corretta abbia fatto una chiamata, allora, quando l'Arbitro ritenga che la smazzata possa essere corretta e giocata, la smazzata sarà giocata in questo modo senza che ci sia un cambio di chiamata. Al termine l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

B. Punteggio arbitrale e possibile penalità

Quando non ricorra il caso di cui al punto precedente, una volta che sia stata effettuata una chiamata l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale, e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

C. Gioco completato.

Quando si determini, a gioco concluso, che la mano di un giocatore conteneva originariamente più di tredici carte, con un giocatore con un numero di carte minore (ma vedi Articolo 13F), il risultato dovrà essere cancellato, ed assegnato un punteggio arbitrale (può trovare applicazione l'Articolo 86D). Un concorrente colpevole può essere passibile di una penalità procedurale.

D. Nessuna chiamata è stata effettuata

Se si scopre che un giocatore ha un numero non corretto di carte e che nessuna chiamata è stata effettuata con quella mano:
1. L'Arbitro dovrà correggere la discrepanza, e se nessun giocatore aveva visto le carte di un altro dovrà richiedere che il board venga giocato normalmente.
2. Quando l'Arbitro determini che una o più tasche del board contenevano un errato numero di carte, e che un giocatore ha visto una o più carte appartenenti alla mano di un altro, se l'Arbitro ritiene:
(a) che è improbabile che l'informazione non autorizzata possa interferire con il normale svolgimento della licita e del gioco, l'Arbitro permetterà allora che il board venga giocato ed il risultato venga registrato. Se egli in seguito dovesse giudicare che l'informazione possa avere influenzato l'esito del board, l'Arbitro dovrà modificare il risultato e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.
(b) che l'informazione non autorizzata così ottenuta sia di sufficiente rilievo da interferire con il normale svolgimento della licitazione o del gioco, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale artificiale, e potrebbe penalizzare un eventuale colpevole.

E. Collocazione o spostamento di una carta

Quando, in accordo con quanto stabilito da questo Articolo, l'Arbitro richiede che il gioco continui, la conoscenza della collocazione o dello spostamento di una carta effettuato dall'Arbitro rappresenta un'informazione non autorizzata per il compagno di quel giocatore la cui mano conteneva un numero erroneo di carte.

F. Carta in eccesso

Qualunque carta in eccesso che non appartenga alla smazzata viene rimossa quando reperita. La licitazione ed il gioco continueranno senza che ne vengano condizionati. Se si dovesse scoprire che tale carta era stata giocata in una presa ormai completata potrebbe essere assegnato un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 14 - CARTA MANCANTE

A. Mano riscontrata incompleta prima che cominci il gioco

Quando si scopra, prima che venga scoperto l'attacco iniziale, che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro compirà una ricerca di ogni carta mancante, e:

1. se la carta viene trovata viene riposta nella mano incompleta.
2. se la carta non può essere ritrovata, l'Arbitro ricostruisce la mano utilizzando un altro mazzo di carte.
3. la licitazione ed il gioco continuano normalmente, senza che venga alterata alcuna delle chiamate effettuate; la mano così ricomposta sarà ritenuta aver sempre contenuto dall'inizio alla fine tutte le sue carte, senza soluzione di continuità.

B. Mano riscontrata incompleta successivamente

Quando si scopra, in qualunque momento successivo all'esposizione dell'attacco iniziale (e fino al termine del Periodo di Correzione), che una o più mani contengono meno di 13 carte, senza che nessun'altra ne abbia più di 13, l'Arbitro effettuerà una ricerca della carta mancante, e:
1. se la carta viene ritrovata fra le carte giocate trova applicazione l'Articolo 67.
2. se la carta viene ritrovata altrove, essa viene riposta nella mano incompleta.
Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente).
3. se la carta non può essere trovata, la mano dovrà essere ricostruita con un altro mazzo di carte. Potranno essere adottate rettifiche e/o penalità (vedi punto 4 seguente).
4. una carta che venga riposta in una mano secondo i disposti della lettera B di questo articolo, è considerata come aver sempre fatto parte della mano stessa. Essa può divenire una carta penalizzata (Articolo 50) e l'aver mancato di giocarla può costituire una renonce.

C. Informazioni derivanti dalla ricollocazione di una carta

La cognizione della ricollocazione di una carta rappresenta una informazione non autorizzata per il compagno di un giocatore la cui mano conteneva un numero inesatto di carte.

ARTICOLO 15 - GIOCO DI UN BOARD SBAGLIATO

A. I giocatori non hanno già giocato il board

Se i giocatori giocano un board non destinato a loro nel turno in corso (ma vedi C):
1. L'Arbitro normalmente convaliderà il risultato ottenuto se nessuno dei quattro giocatori aveva già giocato il board in precedenza.
2. L'Arbitro può richiedere ad entrambe le coppie di giocare più tardi, una contro l'altra, il board corretto.

B. Uno o più giocatori hanno già giocato il board in precedenza

Se un giocatore gioca un board che aveva già giocato in precedenza, sia contro i corretti avversari sia altrimenti, il suo secondo risultato nel board viene cancellato tanto per la sua linea che per quella avversaria, e l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale ai concorrenti privati dell'opportunità di ottenere un risultato valido.

C. Riscontrato durante il periodo licitativo

Se, durante il periodo licitativo, l'Arbitro scopre che un concorrente sta giocando un board non destinato ad essere da lui giocato nel round in corso, egli dovrà annullare la licitazione, assicurarsi che si siedano i concorrenti giusti, e che essi siano informati dei loro diritti sia riguardo al round in corso sia riguardo a quelli futuri. Una seconda licitazione ha inizio. I giocatori dovranno obbligatoriamente ripetere le chiamate fatte in precedenza. Se una qualsiasi chiamata differisce in qualsiasi maniera dalla corrispondente chiamata della prima licita, l'Arbitro dovrà annullare il board. Altrimenti, la licitazione e il gioco continueranno normalmente. L'Arbitro può assegnare una penalità procedurale (e un punteggio arbitrale) se sia dell'opinione che da parte di una delle due linee ci possa essere stato un tentativo volto ad impedire artatamente il normale gioco del board.

ARTICOLO 16 – INFORMAZIONI AUTORIZZATE E NON AUTORIZZATE

A. Uso di informazioni da parte dei giocatori

1. Un giocatore, durante la licitazione e il gioco, può utilizzare un'informazione se:
(a) essa proviene da chiamate e giocate legali effettuate nel board in corso (ivi incluse chiamate o giocate illegali che vengano accettate) e non sia stata influenzata da un'informazione non autorizzata proveniente da altra fonte; o (b) essa sia un'informazione autorizzata derivante da un'azione cancellata (vedi D);
o (c) essa sia un'informazione che venga specificamente definita come autorizzata in qualunque articolo del Codice o del regolamento 14 o, quando non altrimenti specificato, derivi da una procedura legalmente autorizzata in questo Codice e da regolamenti15 (ma vedi B1 seguente); o (d) essa è un'informazione della quale il giocatore era già in possesso prima di estrarre dal board la propria mano (Articolo 7B) ed il Codice non gli precluda l'uso di questa informazione.
2. I giocatori possono inoltre tenere in considerazione la propria valutazione del loro punteggio, delle espressioni degli avversari, così come di ogni disposto regolamentare della gara.
3. I giocatori non possono basare una chiamata o giocata su informazioni di genere diverso (tali informazioni essendo definite come estranee).
4. Qualora si verifichi una violazione di questo Articolo che causi un danneggiamento l'Arbitro modificherà il risultato secondo i disposti dell'Articolo 12C.

B. Informazione estranea dal compagno

1. (a) Dopo che un giocatore renda disponibile per il suo compagno un'informazione estranea che possa suggerire una chiamata o una giocata, come per esempio, attraverso un rilievo, una domanda, la risposta ad una domanda, un alert inatteso o un mancato alert, un'inequivocabile esitazione, un'involontaria velocità, una speciale enfasi, tono, gesto, movimento, o un manierismo, il compagno non può scegliere, tra alternative logiche, una che avrebbe potuto in modo dimostrabile essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione estranea.
(b) Un'azione che rappresenti una logica alternativa è una che, nell'ambito di giocatori di categoria comparabile a quelli in questione, ed utilizzando i metodi della coppia in esame, sarebbe presa in seria considerazione da parte di una significativa proporzione di tali giocatori, o che alcuni dei quali potrebbero scegliere.
2. Quando un giocatore ritenga che un avversario abbia reso disponibile questo tipo di informazione, e ne possa risultare un danno, potrà, a meno che la Direzione di Gara non lo vieti (la quale potrebbe richiedere che venga chiamato l'Arbitro), annunciare che si riserva il diritto di interpellare l'Arbitro (gli avversari dovrebbero interpellare immediatamente l'Arbitro se contestano il fatto che potrebbe essere stata trasmessa un'informazione non autorizzata).
3. Quando un giocatore abbia sostanziali motivi di credere che l'avversario in possesso di una logica alternativa abbia scelto un'azione che avrebbe potuto essergli stata suggerita da tale informazione, egli dovrebbe immediatamente interpellare l'Arbitro una volta che il gioco sia terminato. L'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C) qualora ritenga che l'infrazione a questo articolo si sia tradotta in un vantaggio per il colpevole.

C. Informazione estranea da altre fonti

1. Quando un giocatore riceva accidentalmente informazioni non autorizzate riguardanti un board che sta giocando o che ancora deve giocare, come guardando la mano sbagliata; udendo chiamate, risultati o rilievi, vedendo delle carte a un altro tavolo; o vedendo le carte appartenenti ad un altro giocatore al suo stesso tavolo prima che cominci la licitazione, l'Arbitro dovrebbe esserne immediatamente informato, preferibilmente dallo stesso giocatore che ha ricevuto l'informazione.
2. Se l'Arbitro ritiene che l'informazione potrebbe interferire con il normale svolgimento del gioco, prima che venga effettuata una qualunque chiamata, egli può:
(a) qualora il tipo di competizione ed il metodo di calcolo dei risultati lo permettano, modificare le posizioni dei giocatori al tavolo, in modo che il giocatore in possesso dell'informazione su una mano venga in possesso della mano stessa; o (b) qualora il tipo di competizione lo permetta, richiedere che quel board venga rismazzato per quei concorrenti; o (c) permettere il completamento del gioco del board, rimanendo pronto ad attribuire un punteggio arbitrale qualora ritenga che l'informazione non autorizzata possa aver condizionato il risultato; o (d) assegnare un punteggio arbitrale artificiale.
3. Se tale informazione non autorizzata viene ricevuta dopo che sia stata effettuata la prima chiamata della licitazione, e prima che il gioco del board sia stato portato a compimento, l'Arbitro procede come in 2(c).

D. Informazioni da chiamate e giocate annullate

Quando una chiamata o una giocata sono state ritirate secondo quanto previsto da questo Codice:
1. Per una linea innocente, tutte le informazioni provenienti da un'azione ritirata sono autorizzate, tanto che l'azione ritirata sia della propria linea quanto della linea avversaria.
2. Per una linea colpevole, le infrazioni derivanti sia da una propria azione ritirata, che da una azione ritirata della linea innocente sono non autorizzate. Un giocatore di una linea colpevole non può scegliere, nell'ambito di azioni alternative logiche, una che avrebbe potuto, in modo dimostrabile, essergli stata suggerita rispetto ad un'altra dall'informazione non autorizzata.

ARTICOLO 17 – IL PERIODO LICITATIVO

A. Inizio del periodo licitativo

Il periodo licitativo di una smazzata comincia, per una linea, quando uno o l'altro dei suoi componenti abbia estratto le proprie carte dal board.

B. La prima chiamata

Il giocatore designato dal board come distributore effettua la prima chiamata.

C. Chiamate successive

Il giocatore alla sinistra del distributore effettua la seconda chiamata, e da questo punto in poi ciascun giocatore fa la sua chiamata al proprio turno, proseguendo in senso orario.

D. Carte da un board sbagliato

1. Una chiamata viene cancellata, se viene effettuata da un giocatore sulla base di carte che abbia estratto da un board sbagliato.
2. Dopo aver preso visione della mano corretta, il colpevole chiama di nuovo e la licitazione prosegue normalmente da quel punto in poi. Qualora l'avversario di sinistra del colpevole avesse a sua volta effettuato una chiamata in relazione a quella cancellata, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale artificiale quando la chiamata sostitutiva del colpevole differisca18 dalla sua chiamata cancellata (l'avversario di sinistra del colpevole deve

obbligatoriamente ripetere la chiamata precedente) oppure se il compagno del colpevole abbia successivamente effettuato una chiamata in relazione della chiamata cancellata.
3. Se il colpevole successivamente ripete, nel corso del board dal quale aveva erroneamente estratto le carte, la chiamata da lui in precedenza effettuata, l'Arbitro può permettere che il board venga giocato normalmente, ma dovrà invece attribuire un punteggio arbitrale artificiale qualora la chiamata del colpevole differisca dalla sua chiamata originale cancellata.
4. Oltre alle rettifiche di cui ai punti 2 e 3 precedenti, può essere assegnata una penalità procedurale (Articolo 90).
E. Fine del periodo licitativo
1. La licitazione ed il periodo licitativo cessano nei termini stabiliti dall'Articolo 22.
Quando una chiamata sia stata seguita da tre passo la licitazione non termina se uno dei tre passo era fuori turno, privando così un giocatore del suo diritto a chiamare in quel turno. Quando questo accada, la licita ritorna al giocatore che aveva mancato il proprio turno di licita, tutti i passo successivi passo vengono cancellati e la licitazione procede normalmente. L'Articolo 16D viene applicato a tutte le chiamate cancellate, ed a questo scopo ogni giocatore che sia passato fuori del turno a rotazione viene considerato colpevole.

ARTICOLO 18 – LICITE
A. Forma appropriata
Una licita designa un numero di prese19 (quello oltre le sei di base) da uno a sette, ed una denominazione (passo, contro e surcontro sono chiamate, ma non licite).
B. Per superare una licita
Una licita supera la precedente se designa il medesimo numero di prese della precedente in una denominazione di rango superiore, oppure un maggior numero di prese in qualsiasi denominazione.
C. Licita sufficiente
Una licita che superi l'ultima licita precedente è una licita sufficiente.
D. Licita insufficiente
Una licita che non superi l'ultima licita precedente è una licita insufficiente.
E. Rango delle denominazioni
Il rango delle denominazioni in ordine decrescente è: Senz'Atout, Picche, Cuori, Quadri, Fiori.
F. Metodi differenti
Le Direzione di Gara possono autorizzare differenti metodi di effettuazione delle chiamate.

ARTICOLO 19 – I CONTRO ED I SURCONTRO
A. I Contro
1. Un giocatore può contrare solo l'ultima precedente licita. Tale licita deve essere stata fatta da un avversario; tra la licita e il contro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel contrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. L'unica forma corretta è la singola parola "Contro".
3. Se un giocatore, contrando, indebitamente specifica la licita contrata, o il numero di prese o la denominazione, è ritenuto aver contrato la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo16, Informazioni Non Autorizzate).
B. I Surcontro
1. Un giocatore può surcontrare solamente l'ultimo precedente contro. Quel contro deve essere stata dato da un avversario. Fra il precedente contro ed il surcontro non possono esserci state altre chiamate se non "passo".
2. Nel surcontrare un giocatore non dovrebbe indicare il numero di prese, o la denominazione. La sola forma corretta è la singola parola "Surcontro".
3. Se un giocatore, surcontrando, indebitamente indica la licita contrata, o il numero di prese, o la denominazione, è ritenuto aver surcontrato la licita così come era stata fatta (può trovare applicazione l'Articolo 16, Informazioni Non Autorizzate).
C. Contro e Surcontro superati
Ogni contro e surcontro può essere superato da una successiva licita legale.
D. Registrazione di un contratto contrato o surcontrato
Se una licita contrata o surcontrata non è seguita da una successiva licita legale, il valore del punteggio viene aumentato come previsto nell'Articolo 77.

ARTICOLO 20 – RICAPITOLAZIONE E SPIEGAZIONE DELLE CHIAMATE
A. Chiamata non percepita con chiarezza
Un giocatore può immediatamente richiedere un chiarimento nel caso sia in dubbio su quale chiamata sia stata effettuata.
B. Ricapitolazione della licita durante il periodo licitativo

Durante il periodo licitativo, un giocatore ha il diritto di ottenere che tutte le precedenti chiamate siano ripetute20 quando sia il suo turno di chiamata, a meno che non sia obbligato per legge a passare. Gli alert dovrebbero essere inclusi nella ricapitolazione.
Un giocatore non può richiedere una ricapitolazione parziale delle chiamate fatte in precedenza né può interrompere la ricapitolazione prima che sia completata.
C. Ricapitolazione dopo il passo finale
1. Dopo il passo finale, ciascun difensore ha il diritto di chiedere se spetti a lui l'attacco iniziale (vedi Articoli 47E e 41).
2. Il dichiarante o qualsiasi difensore può, al suo primo turno di gioco, richiedere che tutte le precedenti chiamate vengano ripetute (vedi Articolo 41B e 41C). Così come in B, il giocatore in questione non può richiedere una ripetizione solo parziale, o bloccare la ricapitolazione.
D. Chi può ricapitolare la licitazione.
Alla richiesta di ripetizione delle chiamate dovrà rispondere solo un avversario.
E. Correzione di un errore nella ricapitolazione
Tutti i giocatori, inclusi il morto o un giocatore che sia obbligato per legge a passare, hanno la responsabilità di correggere prontamente gli errori nel corso della ripetizione (vedi Articolo 12C1 quando un'errata ricapitolazione comporta un danneggiamento).
Quando le chiamate vengano effettuate a voce, coloro che rispondono a tale richiesta debbono assicurarsi che l'avversario che lo abbia domandato abbia chiaro quali chiamate fossero state effettuate.
21 Il primo turno del Dichiarante è quello nel quale gioca dal morto, a meno che non abbia accettato un attacco fuori turno.
F. Spiegazione delle chiamate
1. Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore può richiedere, ma solo al proprio turno di chiamata, una spiegazione delle precedenti chiamate avversarie. Egli ha il diritto di ottenere spiegazioni in merito alle chiamate effettivamente realizzate, riguardo a rilevanti chiamate alternative a disposizione degli avversari che pure non siano state effettuate, nonché a proposito di rilevanti inferenze che possano emergere dalle scelte licitative avversarie quando queste siano materia di accordi di coppia. Tranne che dietro istruzioni dell'Arbitro, le risposte dovrebbero essere date dal compagno del giocatore che abbia fatto la chiamata in questione. Il compagno di un giocatore che rivolga una domanda non può effettuare una domanda supplementare fino a che non sia il suo turno di chiamare o giocare. Può trovare applicazione l'Articolo 16, e la Direzione di Gara può stabilire specifiche regole che richiedano spiegazioni per iscritto.
2. Dopo il passo finale, e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo proprio turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. Quando sia il proprio turno di gioco dalla mano o dal morto il dichiarante può richiedere una spiegazione della chiamata di un difensore o degli accordi nel gioco della carta. Le spiegazioni dovrebbero essere fornite sulla base similare di quanto visto al punto 1, e dal compagno del giocatore la cui azione sia oggetto di spiegazione.
3. Secondo quanto previsto dai punti 1 e 2 precedenti, un giocatore può rivolgere una domanda riguardo a una singola chiamata, ma l'Articolo 16B1 potrà trovare applicazione.
4. Se un giocatore, successivamente, si accorge che la sua spiegazione era stata erronea o incompleta, egli deve chiamare l'Arbitro immediatamente, il quale applicherà l'Articolo 21B o l'Articolo 40B4.
5. (a) Un giocatore il cui compagno abbia fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. La fattispecie "Spiegazione sbagliata" include qui il mancare di allertare, o la mancata notifica, da effettuarsi in conformità ai termini richiesti dai regolamenti, o un alert (o una notifica) che i regolamenti non richiedano.
(b) Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'Arbitro, e ad informare i suoi avversari che è sua opinione che la spiegazione data dal compagno era erronea (vedi Articolo75) ma solo alla prima opportunità legale, la quale è:
(i) per un difensore, al termine del gioco.
(ii) per il dichiarante, o il morto, dopo il passo finale della licitazione.
6. Quando l'Arbitro giudichi che un giocatore abbia basato la propria azione su di una spiegazione sbagliata datagli da un avversario vedi, se pertinenti, gli Articoli 21 o 47E.
G. Procedura non corretta
1. È improprio porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.
2. A meno che la Direzione di Gara non lo permetta, un giocatore non può consultare la propria carta delle convenzioni e le eventuali note durante il periodo della licitazione e quello di gioco, ma vedi Articolo 40B2(b).

ARTICOLO 21 – CHIAMATA FONDATA SU UNA INFORMAZIONE ERRATA
A. Chiamata basata su una incomprensione del giocatore che ha chiamato
Nessuna rettifica o risarcimento sono dovuti a un giocatore che agisca sulla base di una sua propria incomprensione.
B. Chiamata basata su un'errata informazione ricevuta da un avversario

1. (a) Fino al termine del periodo licitativo, ed a condizione che il suo compagno non abbia successivamente effettuato una chiamata, un giocatore può, senza penalità, cambiare una chiamata senza ulteriori rettifiche per la propria linea quando l'Arbitro giudichi che la decisione di fare quella chiamata possa facilmente essere stata influenzata dall'informazione erronea fornitagli da un avversario (vedi Articolo 17E). Il non allertare prontamente quando l'alert sia richiesto dalla Direzione di Gara, è equiparato ad un'informazione erronea.
(b) L'Arbitro, in assenza di evidenza del contrario, dovrà presumere che ci sia stata un'errata informazione piuttosto che una chiamata sbagliata.
2. Quando un giocatore scelga di cambiare una chiamata dovuta ad un'errata informazione (come al punto 1. precedente), l'avversario alla sua sinistra potrà, di seguito, cambiare qualsiasi chiamata successiva egli abbia fatto, senza altra rettifica se non nel caso che, alla fine della mano, l'Arbitro non giudichi che la sua23 chiamata ritirata possa aver convogliato una informazione tale da danneggiare la linea innocente, nella qual circostanza si applicherà l'Articolo 16D.
3. Quando sia troppo tardi per cambiare una chiamata, e l'Arbitro giudichi che l'irregolarità abbia prodotto un vantaggio per il partito colpevole, egli assegnerà un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 22 – PROCEDURA DOPO CHE LA LICITA SIA TERMINATA

A. Fine della licitazione

La licitazione termina quando:
1. tutti e quattro i giocatori passino (ma vedi Articolo 25). Le mani vengono riposte nel board senza giocare. Non dovrà esserci una nuova distribuzione.
2. dopo che uno o più giocatori abbia licitato, si siano verificati tre passo consecutivi in rotazione di seguito all'ultima licita. L'ultima licita diventa il contratto (ma vedi Articolo 19D).

B. Fine del periodo licitativo

1. Il periodo licitativo termina quando, dopo che la licitazione sia terminata secondo quanto disposto in A2, l'uno o l'altro dei difensori scopra un attacco iniziale (se l'attacco è fuori turno vedi l'Articolo 54). L'intervallo tra la fine della licitazione e la fine del periodo licitativo è definito come periodo chiarificatorio.
2. Se nessun giocatore ha licitato (vedi A1) il periodo licitativo termina quando le quattro mani siano state riposte nel board.

ARTICOLO 23 – CONSAPEVOLEZZA DI UN POTENZIALE DANNEGGIAMENTO

Allorquando l'Arbitro dovesse essere dell'opinione che il giocatore colpevole avrebbe potuto essere consapevole, al momento della sua irregolarità, che questa avrebbe ben potuto danneggiare il partito innocente, dovrà richiedere che la licitazione ed il gioco proseguano (se non ancora completati). Quando il gioco sia stato completato, l'Arbitro assegnerà un punteggio arbitrale qualora reputi che il partito colpevole abbia ottenuto un vantaggio per il tramite dell'irregolarità*.

ARTICOLO 24 – CARTA ESPOSTA O CARTA D'ATTACCO PRIMA CHE ABBIA AVUTO INIZIO IL PERIODO DI GIOCO

Quando l'Arbitro determini che durante il periodo licitativo, a causa dell'errore di un giocatore, una o più carte della mano di quel giocatore fossero in posizione tale che la loro faccia fosse visibile dal suo compagno, l'Arbitro dovrà richiedere che ognuna di tali carte sia lasciata scoperta sul tavolo fino al termine del periodo licitativo. Le informazioni derivanti dalle carte così esposte sono autorizzate per il partito innocente ma non autorizzate per il partito colpevole. Se il colpevole diviene il dichiarante o il morto le carte vengono riprese e riposte nella mano. Se il colpevole diviene un difensore, ciascuna di tali carte diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50), quindi:

A. Carta bassa che non rappresenti un attacco prematuro

Se si tratta di una singola carta di rango inferiore ad un onore e non utilizzata prematuramente per attaccare, non vi saranno ulteriori rettifiche.

B. Singola carta del rango di un onore o carta utilizzata prematuramente per attaccare

Se si tratta di una singola carta del rango di un onore, o di una qualsiasi carta utilizzata per attaccare prematuramente, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggi la linea innocente).

C. Due o più carte esposte

Se due o più carte vengono così esposte, il compagno del colpevole deve passare quando venga il suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23 quando un passo danneggi la linea innocente).

ARTICOLO 25 - CAMBI DI CHIAMATA LEGALI E ILLEGALI

A. Chiamata involontaria

1. Sino a quando il compagno non abbia fatto una chiamata, un giocatore potrà sostituire una chiamata involontaria con quella che invece intendeva effettuare, ma solo se lo faccia, o tenti di farlo, senza una pausa per pensare. La seconda (volontaria) chiamata rimarrà, e sarà soggetta all'Articolo appropriato**.

2. Nessuna sostituzione di chiamata può mai essere consentita qualora il compagno abbia effettuato una chiamata successiva.
3. Qualora la licitazione termini prima di raggiungere il compagno del giocatore coinvolto, non potrà esserci nessuna sostituzione di chiamata dopo la fine del periodo licitativo (vedi Articolo 22).
* Come, per esempio, nel caso di un passo obbligato del compagno.
** Potrebbe cioè essere soggetta a rettifiche nel caso sia irregolare (N.d.T.).
4. Se viene permessa una sostituzione di chiamata, l'avversario di sinistra può ritirare qualunque chiamata egli abbia fatto basandosi sulla prima chiamata. Le informazioni derivanti dalla chiamata ritirata sono autorizzate solo per la sua linea. Non vi saranno ulteriori rettifiche.
B. Chiamata volontaria
1. Una chiamata sostitutiva, non permessa secondo quanto disposto in A., può essere accettata dall'avversario di sinistra del colpevole (viene accettata se l'avversario di sinistra chiama intenzionalmente sulla base di essa). La prima chiamata viene allora ritirata, la seconda rimane e la licitazione continua.
2. Con l'eccezione di quanto disposto al punto 1, una sostituzione di chiamata non permessa dai dettati della lettera A viene cancellata. La chiamata originale rimane e la licitazione continua.
3. L'Articolo 16D si applica a tutte le chiamate ritirate o cancellate.

ARTICOLO 26 – CHIAMATA RITIRATA, RESTRIZIONI D'ATTACCO
Quando la chiamata di un giocatore colpevole venga ritirata, ed egli scelga una differente26 chiamata finale per quel turno, allora, se diventa difensore:
A. Chiamata relativa a un seme specifico
Se la chiamata ritirata si riferiva unicamente ad un seme (o semi) specificati (e a nessun altro seme) e:
1. se ciascuno di tali semi era stato specificato nel corso della licitazione legale dello stesso giocatore, non ci sarà nessuna restrizione riguardo all'attacco, ma vedi Articolo 16D.
2. se qualunque seme specificato nella chiamata ritirata non era stato specificato dallo stesso giocatore nel corso della licitazione legale, allora, al primo turno di gioco del compagno del colpevole (il quale può essere l'attacco iniziale), il dichiarante può, sia
(a) richiedere al compagno del colpevole di attaccare in tale seme (se ce n'è più di uno il dichiarante sceglie il seme), o (b) proibire al compagno del colpevole di attaccare in (in uno dei) tale seme.
Siffatta proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimanga in presa.
B. Altre chiamate ritirate
Riguardo ad altre chiamate ritirate, il dichiarante può proibire al compagno del colpevole di attaccare in un seme qualunque al suo primo turno d'attacco, ivi compreso l'attacco iniziale; tale proibizione continua sino a che il compagno del colpevole rimanga in presa.

ARTICOLO 27 - LICITA INSUFFICIENTE
A. Accettazione di una licita insufficiente
1. Qualsiasi licita insufficiente può essere accettata (trattata come legale) a discrezione dell'avversario alla sinistra del colpevole. È di fatto accettata se quel giocatore effettua una chiamata.
2. Se un giocatore effettua una licita insufficiente fuori turno, trova applicazione l'Articolo 31.
B. Licita insufficiente non accettata
Se una licita insufficiente in rotazione non viene accettata, deve essere corretta sostituendola con una chiamata legale (ma vedi punto 3 seguente). Quindi 1. (a) Se la licita insufficiente viene rimpiazzata dalla licita della stessa denominazione al minimo livello sufficiente, ed è opinione dell'Arbitro che tanto la licita insufficiente che quella sostitutiva siano incontrovertibilmente non artificiali, la licitazione procede senza ulteriori rettifiche. L'Articolo 16D non si applica, ma vedi il punto D seguente.
(b) Se, ad eccezione di quanto previsto in (a), la licita insufficiente è corretta con una chiamata legale la quale, secondo l'opinione dell'Arbitro, ha lo stesso significato27, o anche un significato più preciso della licita insufficiente (tale significato essendo interamente contenuto entro i limiti della licita insufficiente), la licitazione prosegue senza ulteriori rettifiche, ma vedi il punto D seguente.
2. Ad eccezione di quanto previsto sopra in (B1), se la licita insufficiente è corretta con una licita sufficiente, o con un passo, il compagno del colpevole dovrà obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco delle quali all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.
3. Ad eccezione di quanto previsto sopra in B1(b), se il colpevole tenta di sostituire la sua licita insufficiente con un contro od un surcontro la chiamata tentata viene cancellata. Il colpevole deve sostituirla nei termini permessi ed il compagno del colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Possono trovare applicazione le restrizioni riguardanti l'attacco di cui all'Articolo 26, e vedi l'Articolo 23.
4. Se il colpevole tenta di sostituire la sua prima licita insufficiente con un'altra licita insufficiente, l'Arbitro deciderà come al punto 3 se l'avversario di sinistra non accetta la licita insufficiente sostitutiva, come consentito dai dettati del punto A precedente.

C. Sostituzione prematura
Se il colpevole rimpiazza la sua licita insufficiente prima che l'Arbitro abbia fornito le informazioni regolamentari in merito alla rettifica, a meno che la licita insufficiente non sia accettata come consentito dai dettati del punto A la sostituzione permane. L'Arbitro applicherà i disposti della sezione appropriata.
D. Partito innocente danneggiato
Se, a seguito dell'applicazione di B1, l'Arbitro giudicasse al termine del gioco che senza l'aiuto ricevuto per il tramite dell'infrazione il risultato della mano avrebbe potuto essere differente, e che in conseguenza di questo la linea innocente ha subito un danneggiamento (vedi Articolo 12B1), egli dovrà assegnare un punteggio arbitrale.
Nell'ambito di tale punteggio, egli dovrà avere come obbiettivo quello di recuperare, con la migliore approssimazione possibile, il probabile risultato che avrebbe dovuto ottenersi se non ci fosse stata l'infrazione.

ARTICOLO 28 – CHIAMATE CONSIDERATE IN ROTAZIONE
A. Avversario di destra obbligato a passare
Una chiamata è considerata in rotazione nel caso venga effettuata da un giocatore quando sia il turno del suo avversario di destra, se tale avversario è tenuto per legge a passare.
B. Chiamata del giocatore regolare che cancelli una chiamata fuori turno
Una chiamata viene considerata in rotazione quando venga effettuata dal giocatore cui spettava il turno di chiamata prima che sia stata determinata la rettifica per una chiamata fuori turno di un avversario. L'effettuare una tale chiamata annulla il diritto alla rettifica della chiamata fuori turno. La licitazione prosegue come se l'avversario non avesse chiamato in quel turno, ma trova applicazione l'Articolo 16D2.

ARTICOLO 29 – PROCEDURA DOPO UNA CHIAMATA FUORI TURNO
A. Perdita del diritto alla rettifica
A seguito di una chiamata fuori turno, l'avversario di sinistra del colpevole può decidere di chiamare a sua volta, conseguentemente perdendo il diritto a qualunque rettifica.
B. Chiamata fuori turno cancellata
A meno che non trovi applicazione il punto A, una chiamata fuori turno viene cancellata, e la licitazione ritorna al giocatore al quale spettava chiamare. Il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale nell'ambito della rotazione appropriata, ma la sua linea potrà essere soggetta alle disposizioni in materia di rettifiche di cui agli Articoli 30, 31 o 32.
C. La chiamata fuori turno è artificiale
Se una chiamata fuori turno è artificiale, i disposti degli Articoli 30, 31, 32 vengono applicati alla denominazione (i) specificata, anziché alla denominazione nominata.

ARTICOLO 30 – PASSO FUORI TURNO
Quando un giocatore sia passato fuori turno e la chiamata sia stata cancellata, non essendo stata esercitata l'opzione di accettarla di cui all'Articolo 29A, si applicheranno i seguenti disposti (nel caso il passo sia artificiale vedi C):
A. Prima che un qualsiasi giocatore abbia effettuato una licita
Quando un giocatore sia passato fuori turno prima che un qualsiasi giocatore abbia licitato il colpevole dovrà passare in occasione del suo prossimo turno di chiamata e può trovare applicazione l'Articolo 23.
B. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato
1. Quando un passo fuori turno sia stato effettuato al turno di chiamata dell'avversario di destra del colpevole dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata.
2. (a) Quando, dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, il colpevole passi al di fuori della corretta rotazione al turno di chiamata del suo compagno, il colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata, e può trovare applicazione l'Articolo 23.
(b) Il compagno del colpevole potrà fare qualsiasi licita sufficiente, o potrà passare ma non potrà contrare o surcontrare in quel turno, e può trovare applicazione l'Articolo 23.
3. Dopo che un qualsiasi giocatore abbia licitato, un passo al di fuori della corretta rotazione effettuato al turno dell'avversario di sinistra del colpevole viene trattato come un cambio di chiamata. Trova applicazione l'Articolo 25.
C. Quando il passo sia artificiale
Quando un passo fuori turno sia artificiale, o sia il passo su una chiamata artificiale, troverà applicazione l'Articolo 31, e non il 30.

ARTICOLO 31 – LICITA FUORI TURNO
Quando un giocatore abbia licitato fuori turno, sia passato con significato artificiale, o sia passato su una chiamata artificiale del compagno (vedi Articolo 30C), e la chiamata venga cancellata non essendo esercitata l'opzione di cui all'Articolo 29A, trovano applicazione i seguenti disposti:
A. Al turno dell'avversario di destra

Quando il colpevole abbia chiamato al turno di chiamata del suo avversario di destra, allora:
1. Se l'avversario di destra passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere la chiamata fuori turno, e nel caso tale chiamata sia legale non vi sarà rettifica.
2. Se l'avversario di destra fa una licita legale28, contra o surcontra, il colpevole potrà fare qualsiasi chiamata legale; quando questa chiamata:
(a) Ripete la denominazione della licita fuori turno, il compagno del colpevole deve passare al suo prossimo turno di chiamata (vedi Articolo 23).
(b) Non ripete la denominazione della sua licita fuori turno, o se la chiamata fuori turno sia stata un passo artificiale o un passo di una chiamata artificiale del compagno, si possono applicare le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ed il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23).
B. Al turno del compagno o dell'avversario di sinistra
Quando il colpevole abbia effettuato una licita al turno di chiamata del proprio compagno, o al turno di chiamata del suo avversario di sinistra, se il colpevole non aveva previamente chiamato29, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 nel caso il passo danneggi il partito innocente). Possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 32 – CONTRO O SURCONTRO FUORI TURNO
Un contro o surcontro al di fuori della corretta rotazione possono essere accettati a discrezione dell'avversario che segue in rotazione (vedi Articolo 29A), con l'eccezione che i contro e i surcontro inammissibili non possono mai venire accettati (se ciò nondimeno l'avversario di sinistra del colpevole fa una chiamata vedi l'Articolo 36). Se la chiamata al di
fuori della corretta rotazione non viene accettata essa viene cancellata, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26B, e:
A. Al turno di chiamata del compagno del colpevole
Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava al compagno del colpevole, il compagno del colpevole dovrà passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata (vedi Articolo 23 qualora il passo danneggi la linea innocente).
B. Al turno di chiamata dell'avversario di destra
Qualora un contro o un surcontro al di fuori della corretta rotazione siano stati effettuati quando il turno di chiamata spettava all'avversario di destra del colpevole, allora:
1. se l'avversario alla destra del colpevole passa, il colpevole deve obbligatoriamente ripetere il suo contro o surcontro fuori turno, e non vi sarà rettifica, a meno che il contro o il surcontro siano inammissibili, nel qual caso si applica l'Articolo 36.
2. se l'avversario alla destra del colpevole licita, oppure contra o surcontra, il colpevole può fare al suo turno qualsiasi chiamata legale, ma il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Vedi Articolo 23 quando il passo danneggi la linea innocente.

ARTICOLO 33 – CHIAMATE SIMULTANEE
Una chiamata che sia simultanea ad una fatta dal giocatore al quale spettava il turno di chiamata viene considerata una chiamata successiva.

ARTICOLO 34 – CONSERVAZIONE DEL DIRITTO A CHIAMARE
Quando di seguito ad una chiamata, ci siano stati tre passo consecutivi, uno o più dei quali al di fuori della corretta rotazione, trova applicazione l'Articolo 17E2.

ARTICOLO 35 – CHIAMATE INAMMISSIBILI
Le seguenti chiamate sono inammissibili:
1. Un contro o un surcontro non permessi dall'Articolo 19. Trova applicazione l'Articolo
2. Una licita, un contro o un surcontro da parte di un giocatore tenuto a passare.
Trova applicazione l'Articolo 37.
3. Una licita superiore a sette. Trova applicazione l'Articolo 38.
4. Una chiamata dopo il passo finale della licitazione. Trova applicazione l'Articolo 39.

ARTICOLO 36 – CONTRO E SURCONTRO INAMMISSIBILI
A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica
Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettui una chiamata prima che vengano applicate le rettifiche relative ad un contro o un surcontro inammissibili, la chiamata inammissibile ed ogni chiamata successiva vengono cancellate. La licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata e procede come se non ci fossero state irregolarità. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

B. L'avversario alla sinistra del colpevole non effettua una chiamata prima della rettifica
Qualora il punto A non si applichi:
1. Qualsiasi contro o surcontro non permesso dall'Articolo 19 viene cancellato.
2. Il colpevole deve provvedere ad effettuare una chiamata legale, la licitazione continua, e il compagno del colpevole deve passare ogni qualvolta venga il suo turno di chiamata.
3. L'Articolo 23 può trovare applicazione, così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.
4. se la chiamata avviene fuori turno, la licitazione torna indietro al giocatore cui spettava il turno di chiamata, il colpevole può effettuare qualunque chiamata legale al suo turno, ed il compagno deve passare ogni volta che venga il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 37 – CONDOTTA CHE VIOLA L'OBBLIGO A PASSARE
A. L'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima di una rettifica
Se la chiamata inammissibile era un contro o un surcontro di un giocatore tenuto per legge a passare (ma non un'azione in contrasto con l'Articolo 19A1 oppure 19B1) e l'avversario alla sinistra del colpevole chiama prima che l'Arbitro abbia stabilito la rettifica, tale chiamata e tutte le chiamate susseguenti rimangono. Se al colpevole era richiesto di passare per il resto del ciclo licitativo tale proibizione permane. Non trovano applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.
B. L'avversario alla sinistra del colpevole non chiama prima della rettifica
Nel caso che A. non si applichi:
1. qualunque licita, contro o surcontro effettuati da un giocatore tenuto per legge a passare vengono cancellati;
2. La chiamata viene sostituita da un passo, la licitazione continua e ciascun membro del partito colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata. Può trovare applicazione l'Articolo 23, come anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 38 – LICITA DI PIÙ DI SETTE
A. Non è ammissibile alcun gioco
Nessun gioco di un contratto superiore a sette potrà mai essere permesso.
B. Licite e chiamate susseguenti annullate
Una licita superiore a sette viene cancellata, insieme a qualunque chiamata successiva.
C. La linea colpevole deve obbligatoriamente passare
La chiamata deve essere sostituita da un passo; la licitazione continua, a meno che non fosse stata già completata, e ciascun membro della linea colpevole deve obbligatoriamente passare ogni qualvolta sia il suo turno di chiamata.
D. Possibile mancanza di ricorso agli Articoli 23 e 26
Può trovare applicazione l'Articolo 23, e così anche le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26, ad eccezione che, quando l'avversario di sinistra del colpevole abbia chiamato successivamente all'infrazione e prima della rettifica, non c'è allora ricorso a questi articoli.

ARTICOLO 39 – CHIAMATA DOPO IL PASSO FINALE
A. Chiamate cancellate
Tutte le chiamate successive al passo finale della licitazione vengono cancellate.
B. Passo di un difensore o qualunque chiamata della linea del dichiarante
Se l'avversario alla sinistra del colpevole effettua una chiamata prima della rettifica, o se l'infrazione è il passo di un difensore, o una qualunque chiamata da parte del futuro dichiarante o del morto, non ci sarà alcuna ulteriore rettifica.
C. Altra azione da parte di un difensore
Se l'avversario alla sinistra del colpevole non ha effettuato una chiamata successivamente all'infrazione, e l'infrazione è una licita, un contro o un surcontro di un difensore, possono trovare applicazione le restrizioni d'attacco di cui all'Articolo 26.

ARTICOLO 40 – ACCORDI DI COPPIA
A. Intese sistemiche tra i giocatori
1. (a) Accordi di coppia, quali i metodi da essa adottati, possono essere esplicitamente raggiunti mediante discussione, o implicitamente tramite la reciproca esperienza e conoscenza dei giocatori.
(b) Ogni coppia ha il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari prima che cominci il gioco contro di loro. La Direzione di Gara specifica la maniera in cui ciò debba essere fatto.
2. Le informazioni fornite al compagno attraverso tali accordi devono essere ricavate dalle chiamate, dalle giocate e dalle condizioni della smazzata in corso. Ciascun giocatore ha il diritto di tenere conto della licitazione legale nonché, ad eccezione delle esclusioni previste da questo Codice, delle carte che ha visto. Egli ha il diritto di

utilizzare le informazioni che in altra parte di questo Codice siano specificate come da considerarsi autorizzate (vedi Articolo 73C).
3. Un giocatore può effettuare qualsiasi chiamata o giocata senza annunciarlo preventivamente30, atteso che tale chiamata o giocata non sia basata su un accordo di coppia non svelato (vedi Articolo 40C1).

B. Speciali accordi di coppia

1. (a) La Direzione di Gara può, a sua discrezione, designare certi accordi di coppia come "speciali intese di coppia". Un accordo di coppia è da definire speciale quando il suo significato, a giudizio della Direzione di Gara, non possa essere prontamente compreso e previsto da un numero significativo dei giocatori impegnati nella manifestazione in oggetto.
(b) Un'intesa tra compagni, esplicita o implicita che essa sia, è un accordo di coppia. A meno che la Direzione di Gara non decida altrimenti, una convenzione è inclusa tra gli accordi e i trattamenti da considerare speciali accordi di coppia, come nel caso di una qualsiasi chiamata che abbia un significato artificiale.
2. (a) La Direzione di Gara ha il potere, senza restrizione alcuna, di permettere, non permettere, come anche di permettere solo a certe condizioni, qualsiasi speciale accordo di coppia. Può prescrivere l'uso di una Carta delle Convenzioni, accompagnata o meno da eventuali fogli supplementari, per un primo elenco degli accordi di coppia, e stabilire le regole per il suo uso. La Direzione di Gara può dettare norme per le procedure di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia. Può modificare la prescrizione di carattere generale secondo la quale il significato di una chiamata o di una giocata non debba variare a seconda di quale particolare membro della coppia lo abbia effettuato (tale regola non può comunque essere restrittiva in merito allo stile ed alla valutazione, ma solo al metodo).
(b) A meno che la Direzione di Gara non disponga altrimenti, un giocatore non può consultare la propria Carta delle Convenzioni, dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco, ad eccezione del fatto che i membri della linea del dichiarante (solamente) possono consultare la propria carta delle convenzioni durante il periodo chiarificatorio. A meno che la Direzione di Gara disponga altrimenti un giocatore può consultare la carta delle convenzioni degli avversari:
i. prima che inizi la licitazione
ii. durante il periodo chiarificatorio, e
iii. durante la licitazione o durante il gioco ma solo al suo turno di chiamata o di gioco.
(c) La Direzione di Gara può restringere l'uso di psichiche di chiamate artificiali.
3. La Direzione di Gara può non consentire pregresse intese finalizzate a variare gli accordi di coppia nel corso della licitazione o del gioco in funzione di una domanda, di una risposta ad una domanda, o di una qualsiasi irregolarità.
4. Una linea che venga danneggiata in conseguenza di una mancata spiegazione, da parte degli avversari, del significato di una chiamata o di una giocata nei termini stabiliti da questo Codice, ha diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrale.
5. Quando una linea venga danneggiata a causa dell'uso, da parte degli avversari, di speciali intese di coppia che non siano conformi ai regolamenti in vigore per la manifestazione in oggetto, il punteggio dovrà essere modificato. Una linea che disattenda queste disposizioni può essere soggetta ad una penalità procedurale.
6. (a) Nello spiegare il significato di una chiamata o una giocata del compagno in risposta ad una richiesta degli avversari (vedi Articolo 20), un giocatore deve spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia, ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.
(b) L'Arbitro modificherà il punteggio se l'informazione non fornita nell'ambito di una spiegazione risulta essere cruciale ai fini della scelta da parte degli avversari sull'azione da intraprendere, ed un avversario ne sia stato così danneggiato.

C. Deviazione dal sistema ed azioni psichiche

1. Un giocatore può deviare dalle annunciate intese della sua linea, sempre e comunque a patto che il suo compagno non abbia elementi in più rispetto agli avversari per essere preparato circa la deviazione. Deviazioni ripetute portano ad accordi impliciti, che pertanto divengono parte dei metodi della coppia, e devono essere spiegati in accordo con i regolamenti riguardanti la spiegazione dei sistemi.
Se l'Arbitro giudica che esista un elemento di conoscenza non rivelato, e che questo abbia danneggiato gli avversari, egli dovrà modificare il punteggio e potrà assegnare una penalità procedurale.
2. Oltre a quanto sopra, un giocatore non ha alcun obbligo di rivelare agli avversari di aver deviato dagli accordi annunciati.
3. (a) A meno che non sia permesso dalla Direzione di Gara, un giocatore non ha diritto, durante i periodi licitativo e di gioco, ad alcuna forma di aiuto per la propria memoria, la propria capacità di calcolo o la sua tecnica.
(b) Violazioni ripetute all'obbligo di rivelare gli accordi di coppia possono essere oggetto di penalità.

ARTICOLO 41 – INIZIO DEL GIOCO

A. Carta d'attacco iniziale coperta

Dopo che una licita, un contro o un surcontro siano stati seguiti da tre passo in rotazione, il difensore alla sinistra del presunto dichiarante effettua l'attacco iniziale a carta coperta31. La carta d'attacco coperta può essere ritirata solo dietro disposizioni dell'Arbitro dopo che sia stata commessa una irregolarità (vedi Articolo 47E2); la carta ritirata deve essere riposta nella mano del difensore.

B. Ricapitolazione della licitazione ed eventuali domande

Prima che la carta d'attacco iniziale venga scoperta, il compagno dell'attaccante ed il presunto dichiarante (ma non il presunto morto) possono entrambi richiedere la ricapitolazione della licitazione o richiedere spiegazioni su di una chiamata di un avversario (vedi Articolo 20F2 e 20F3). Il dichiarante32, o uno qualunque dei difensori possono, al loro primo turno di gioco della carta, richiedere una ricapitolazione della licitazione; questo diritto cessa non appena essi abbiano giocato una carta. I difensori (soggetti all'Articolo 16) ed il dichiarante mantengono il diritto a richiedere spiegazioni nell'arco di tutto il periodo di gioco, ciascuno al proprio33 turno.

C. Carta d'attacco iniziale scoperta

Successivamente al periodo chiarificatorio, la carta d'attacco iniziale viene scoperta, il tempo di gioco inizia irrevocabilmente, e viene stesa la mano del morto (ma vedi l'Articolo 54A quando viene scoperta una carta d'attacco iniziale fuori turno). Concluse queste operazioni, è troppo tardi per ottenere la ripetizione delle chiamate precedenti (vedi la lettera B precedente), il dichiarante o qualsiasi difensore, hanno il diritto di essere informati, al proprio33 turno di gioco, su quale contratto si stia giocando e se il contratto sia stato contrato o surcontrato, ma non su chi abbia contrato o surcontrato.

D. Mano del morto

Dopo che la carta d'attacco iniziale sia stata scoperta, il morto stende la propria mano sul tavolo davanti a sé, scoperta, divisa per seme, con le carte poste in ordine di rango con quella più bassa verso il dichiarante, ed in colonne che puntino verso il dichiarante nel senso della lunghezza. Le atout vengono posizionate alla destra del morto. Il dichiarante gioca sia la sua mano che quella del morto.

ARTICOLO 42 – DIRITTI DEL MORTO

A. Diritti assoluti

1. Il morto ha il diritto di dare informazioni, alla presenza dell'Arbitro, in materia di fatti o di questioni inerenti al Codice.
2. Egli può tener conto delle prese vinte o perse.
3. Egli gioca le carte del morto per conto del dichiarante seguendo le sue istruzioni (vedi Articolo 45F se il morto suggerisce una giocata).

B. Diritti qualificati

Il morto può esercitare altri diritti, soggetti alle limitazioni previste dall'Articolo 43.

1. Il morto può chiedere al dichiarante (ma non ad un difensore), quando questi abbia mancato di rispondere a colore in una presa, se non abbia più carte nel seme in gioco.
2. Egli può tentare di prevenire qualsiasi irregolarità del dichiarante.
3. Egli può richiamare l'attenzione su una qualsiasi irregolarità, ma solo dopo che il gioco della mano sia terminato.

ARTICOLO 43 – LIMITAZIONI DEL MORTO

Ad esclusione di quanto premesso nell'Articolo 42:

A. Limitazioni del morto

1. (a) A meno che l'attenzione su di una irregolarità non sia stata attirata da un altro giocatore, il morto non dovrebbe prendere l'iniziativa di chiamare l'Arbitro durante il gioco.
(b) Il morto non può richiamare l'attenzione su di una irregolarità durante il gioco.
(c) Il morto non può partecipare al gioco, né comunicare al dichiarante qualsiasi cosa a proposito del gioco.
2. (a) Il morto non può scambiare le proprie carte con il dichiarante.
(b) Il morto non può lasciare il proprio posto per guardare il dichiarante che gioca la mano.
(c) Il morto non può, di propria iniziativa, guardare le carte della mano di un qualsiasi difensore.

B. Se si verifica una violazione

1. Il morto è passibile di penalità secondo l'Articolo 90 per ogni violazione alle limitazioni previste in A1 e A2 precedenti.
2. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate al punto A2:
(a) avvisa il dichiarante di non attaccare dalla mano sbagliata, qualsiasi difensore può scegliere da quale mano il dichiarante dovrà attaccare;
(b) è il primo a chiedere se una giocata dalla mano del dichiarante costituisca una renonce, il dichiarante, se la sua giocata era in effetti irregolare, dovrà sostituire la carta giocata con una corretta e si applicheranno i disposti dell'Articolo 64 come se la renonce fosse stata consumata.
3. Se il morto, dopo aver violato le limitazioni elencate in A2, è il primo ad attirare l'attenzione su di una irregolarità di un difensore, non ci sarà alcuna rettifica. Il gioco continuerà come se non ci fosse stata alcuna irregolarità. Alla fine del gioco vedi l'Articolo 12B1.

ARTICOLO 44 – SEQUENZA E PROCEDURA DI GIOCO

A. Attaccare in una presa

Il giocatore che attacca in una presa può giocare qualsiasi carta della propria mano (a meno che non sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

B. Giocate successive in una presa

Dopo l'attacco, ciascun altro giocatore al suo turno gioca una carta, e le quattro carte così giocate costituiscono una presa (per le modalità nel giocare le carte e sistemare le prese vedi gli Articoli 45 e 65 rispettivamente).

C. Obbligo di rispondere a colore

Giocando in una presa, ogni giocatore deve obbligatoriamente rispondere a colore se possibile. Questo obbligo ha la precedenza su ogni altra disposizione prevista da questo Codice.

D. Impossibilità di rispondere a colore

Se non è in grado di rispondere a colore, un giocatore può giocare qualsiasi carta (a meno che sia soggetto a restrizioni dopo un'irregolarità commessa dalla sua linea).

E. Prese contenenti atout

Un presa che contenga atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con l'atout più alta.

F. Prese non contenenti atout

Una presa che non contenga un atout è vinta dal giocatore che ha contribuito ad essa con la carta più alta nel seme d'attacco.

G. Attacco nelle prese successive alla prima

L'attacco nella presa successiva spetta alla mano che aveva vinto l'ultima presa.

ARTICOLO 45 – CARTA GIOCATA

A. Gioco di una carta da una mano

Ciascun giocatore eccetto il morto gioca una carta separandola dalla propria mano e scoprendola34 sul tavolo immediatamente davanti a sé.

B. Gioco di una carta dal morto

Il dichiarante gioca una carta dal morto nominandola, dopo di che il morto seleziona la carta e la pone scoperta sul tavolo. Nel giocare dalla mano del morto il dichiarante può, se necessario, raccogliere lui stesso la carta prescelta.

C. Gioco obbligato della carta

1. La carta di un difensore, tenuta in modo tale che per il suo compagno sia possibile vederne la faccia, dovrà essere giocata nella presa in corso (se il difensore ha già fatto una giocata legale nella presa in corso vedi allora l'Articolo 45E.

2. Il dichiarante deve obbligatoriamente giocare una carta dalla sua mano se essa è (a) tenuta scoperta, che tocchi il tavolo o sia vicina a toccarlo; o (b) mantenuta in una posizione tale da indicare che sia stata giocata.

3. Una carta del morto deve obbligatoriamente essere giocata se è stata deliberatamente toccata dal dichiarante, tranne il caso che sia stata toccata al fine di sistemare le carte del morto, o per raggiungere una carta che si trovi sopra o sotto la carta, o le carte, toccate.

4. (a) Una carta deve obbligatoriamente essere giocata se un giocatore la nomina, o in altro modo la designa, come la carta che si propone di giocare.

(b) Fino a che il suo compagno non abbia giocato una carta, un giocatore può cambiare una designazione involontaria se lo fa senza pause per pensare. Se un avversario ha, al proprio turno, giocato una carta che era legale prima che avvenisse il cambio di designazione, quell'avversario può ritirare la carta così giocata, riporla nella propria mano e sostituirla con un'altra (vedi Articoli 47D e 16D1).

5. Può darsi il caso che vi sia l'obbligo di giocare una carta penalizzata, maggiore o minore che essa sia (vedi Articolo 50).

D. Carta maldestramente e/o indebitamente35 giocata dal morto

Se il morto mette nella posizione di carta giocata una carta che il dichiarante non ha nominato, la carta deve obbligatoriamente essere ritirata se sul fatto è stata attirata l'attenzione prima che ciascuna delle due linee abbia giocato nella presa successiva, ed un difensore può ritirare e riporre nella propria mano una carta giocata dopo l'errore ma prima che sia stata attirata l'attenzione su di esso; se il giocatore alla destra del dichiarante cambia la sua giocata, il dichiarante può ritirare una carta che abbia successivamente giocato in quella presa (vedi Articolo 16D).

E. Quinta carta giocata in una presa

1. La quinta carta giocata in una presa da un difensore diventa una carta penalizzata, soggetta all'Articolo 50, a meno che l'Arbitro non ritenga che si fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trovano applicazione gli Articoli 53 o 56.

2. Quando il dichiarante contribuisca ad una presa con una quinta carta dalla sua mano o dal morto, detta carta viene riposta nella mano senza ulteriori rettifiche, a meno che l'Arbitro non ritenga che fosse intesa quale carta di attacco in una presa, nel qual caso trova applicazione l'Articolo 55.

F. Il morto indica una carta
Dopo che la mano del morto sia stata esposta, il morto medesimo non può toccare o indicare alcuna carta (tranne che allo scopo di sistemarla) senza aver ricevuto istruzioni dal dichiarante. Se tuttavia lo fa, dovrebbe essere chiamato immediatamente l'Arbitro ed informato dell'accaduto. Il gioco continua. Alla fine del gioco l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale se ritenga che il morto abbia suggerito una giocata al dichiarante, ed i difensori siano stati danneggiati a causa del gioco suggerito.
G. Copertura delle carte di una presa
Nessun giocatore dovrebbe coprire la propria carta fino a che tutti e quattro non abbiano giocato nella presa.

ARTICOLO 46 – INCOMPLETA O ERRONEA CHIAMATA DI UNA CARTA DAL MORTO
A. Forma appropriata per designare una carta dal morto
Nominando una carta da giocare dal morto il dichiarante deve indicare chiaramente sia il seme sia il rango della carta che desidera giocare.
B. Incompleta o erronea designazione
Nel caso di un'incompleta o erronea designazione da parte del dichiarante della carta che deve essere giocata dal morto, trovano applicazione le seguenti restrizioni (tranne quando sia incontrovertibile la diversa intenzione del dichiarante):
1. (a) Se il dichiarante, giocando dal morto, dice "alta" o parole di significato simile, si ritiene che abbia chiamato la carta più alta.
(b) Se ordina al morto di "vincere" la presa, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa che si sappia vincerà la presa.
(c) Se dice "bassa", o parole di significato analogo, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa.
2. Se il dichiarante designa il seme ma non il rango, si ritiene che abbia chiamato la carta più bassa del seme indicato.
3. Se il dichiarante designa il rango ma non il seme
(a) Nell'attaccare, si intende che voglia continuare nel seme dove il morto ha vinto la presa precedente, atteso che vi sia una carta del rango designato in quel seme.
(b) In tutti gli altri casi, il dichiarante deve giocare una carta del rango designato se può legalmente farlo; ma se vi sono due o più carte del rango designato che può legalmente giocare, il dichiarante deve designare quale carta volesse intendere.
4. Se il dichiarante nomina una carta che non è tra le carte del morto, tale designazione è nulla ed il dichiarante potrà designare qualsiasi carta legale.
5. Se il dichiarante indica una giocata senza designare né il seme né il rango (come dicendo "gioca qualsiasi carta" o frasi di significato equivalente) ciascun difensore può designare quale carta debba essere giocata dal morto.

ARTICOLO 47 – RITIRO DI UNA CARTA GIOCATA
A. Nel corso di una rettifica
Una carta, una volta giocata, può essere ritirata quando richiesto per una rettifica a seguito di una irregolarità (ma una carta ritirata di un difensore può diventare carta penalizzata, vedi Articolo 49).
B. Per correggere una giocata illegale
Una carta giocata può essere ritirata per correggere una giocata illegale (per i difensori, eccetto per i casi previsti da questo Articolo, vedi Articolo 49 – carta penalizzata). Per giocate simultanee vedi Articolo 58.
C. Per cambiare una designazione involontaria
Una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica dopo un cambio di designazione permesso dall'Articolo 45C4(b).
D. A seguito del cambio di chiamata di un avversario
Dopo un cambio di giocata di un avversario una carta giocata può essere ritirata e riposta nella mano senza ulteriore rettifica e sostituita con un'altra carta (possono applicarsi gli Articoli 16D e 62C2).
E. Cambio di giocata a seguito di una errata informazione
1. Un attacco (o gioco di una carta) fuori turno può essere ritirato senza ulteriore rettifica se il giocatore era stato erroneamente informato da un avversario che era il suo turno di attacco o di gioco. In tale circostanza un attacco o gioco non può essere accettato dall'avversario di sinistra.
2. (a) Un giocatore può ritirare una carta che aveva giocato a seguito di una spiegazione errata di una chiamata o di una giocata di un avversario e prima della spiegazione corretta, senza ulteriore rettifica, ma solo se nessuna carta sia stata successivamente giocata nella presa. Un attacco iniziale non può essere ritirato dopo che il morto abbia scoperto una qualunque carta.
(b) Quando è troppo tardi per correggere una giocata secondo quanto disposto dal punto (a) precedente, l'Arbitro può assegnare un punteggio arbitrale.
F. Altri ritiri di carte giocate
2. Una carta può essere ritirata secondo quanto disposto dall'Articolo 53C.

3. Eccetto che per i casi specificati da questo Articolo, una carta una volta giocata non può essere ritirata.

ARTICOLO 48 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DEL DICHIARANTE

A. Il dichiarante espone una carta

Il dichiarante non è soggetto a restrizioni per aver esposto una carta (ma vedi Articolo 45C2), e nessuna carta della sua mano, né di quella del morto possono diventare carte penalizzate. Il dichiarante non è tenuto a giocare carte cadute accidentalmente.

B. Il dichiarante scopre le sue carte

1. Quando il dichiarante scopre le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, l'Articolo 54 trova applicazione.
2. Quando il dichiarante scopre le sue carte in qualunque momento diverso da quello immediatamente seguente un attacco iniziale fuori turno, si può ritenere che egli
abbia fatto una richiesta o una concessione di prese (a meno che non sia dimostrabile che egli non intendesse effettuare una richiesta), e pertanto trova applicazione l'Articolo 68.

ARTICOLO 49 – ESPOSIZIONE DELLE CARTE DI UN DIFENSORE

Salvo che nel normale corso del gioco, o nell'applicazione dei disposti di un articolo del Codice (vedi, per esempio, l'Articolo 47E), quando la carta di un difensore sia in posizione tale che il suo compagno possa vederne la faccia, o quando un difensore nomini una carta appartenente alla propria mano, ognuna di tali carte diviene una carta penalizzata (Articolo 50); vedi però la nota in calce all'Articolo 68 quando un difensore abbia fatto un'affermazione relativa alla presa in corso non ancora completata, e vedi Articolo 68B2 quando il compagno faccia obiezione alla concessione di un difensore.

ARTICOLO 50 – DISPOSIZIONI PER UNA CARTA PENALIZZATA

Una carta prematuramente esposta da un difensore (ma non carta d'attacco, vedi Articolo 57) è una carta penalizzata, a meno che l'Arbitro non disponga altrimenti (vedi l'Articolo 49, e l'Articolo 23 può trovare applicazione).

A. La carta penalizzata rimane scoperta

Una carta penalizzata deve rimanere scoperta sul tavolo immediatamente davanti al giocatore cui appartiene, fino a quando non sia stata selezionata una rettifica.

B. Carta penalizzata maggiore o minore ?

Una singola carta, di rango inferiore ad un onore, esposta inavvertitamente (come nel giocare due carte in una presa, o per essere caduta accidentalmente), diventa una carta penalizzata minore. Qualunque carta del rango di onore, o qualsiasi carta esposta deliberatamente (come attaccando fuori turno, o commettendo una renonce per poi correggerla), diventa carta penalizzata maggiore; quando un difensore ha due o più carte penalizzate, tutte queste carte diventano carte penalizzate maggiori.

C. Disposizioni per una carta penalizzata minore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata minore, non potrà giocare qualunque altra carta nel medesimo seme di rango inferiore all'onore fino a quando non abbia prima giocato la carta penalizzata, ma ha il diritto di giocare invece un onore. Il compagno del colpevole non è soggetto a restrizioni d'attacco, ma l'informazione ottenuta vendendo la carta penalizzata è non autorizzata (vedi E seguente).

D. Disposizioni per una carta penalizzata maggiore

Quando un difensore abbia una carta penalizzata maggiore, sia il colpevole sia il compagno del colpevole possono essere soggetti a restrizioni; il colpevole ogniqualvolta debba giocare, il compagno ogniqualvolta debba attaccare.

1. (a) Una carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima opportunità legale, che sia attaccando, rispondendo a colore, scartando oppure tagliando.
Se un difensore ha due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale carta dovrà essere giocata.
(b) L'obbligo di rispondere a colore, o quello di ottemperare alle restrizioni di attacco o di gioco, hanno la precedenza sull'obbligo di giocare una carta penalizzata maggiore, ma la carta penalizzata deve tuttavia rimanere scoperta sul tavolo, e giocata alla prima opportunità legale.
2. Quando un difensore debba attaccare ed il compagno possieda una carta penalizzata maggiore, egli non può attaccare fino a quando il dichiarante non abbia scelto una delle opzioni sotto elencate (se il difensore attacca prematuramente, egli è soggetto alla rettifica di cui all'Articolo 49). Il dichiarante può scegliere di:
(a) richiedere36 al difensore di attaccare nel seme della carta penalizzata, o proibirgli38 di attaccare in quel seme fino a quando egli rimanga in presa (per due o più carte penalizzate, vedi Articolo 51); se il dichiarante esercita l'una o l'altra di queste opzioni, la carta non è più una carta penalizzata e viene ritirata.
(b) Non richiedere né proibire un attacco, nel qual caso il difensore potrà attaccare con qualsiasi carta; la carta penalizzata rimarrà una carta penalizzata37. Se viene selezionata questa opzione, l'Articolo 50D continuerà ad applicarsi tanto a lungo quanto permanga la carta penalizzata.

E. Informazioni derivanti da una carta penalizzata

1. La conoscenza degli obblighi di gioco relativi ad una carta penalizzata è un'informazione autorizzata per tutti e quattro i giocatori.
2. Altre informazioni derivanti dalla vista della carta penalizzata sono non autorizzate per il compagno del giocatore che possiede una carta penalizzata (ma sono autorizzate per il dichiarante).
3. Se l'Arbitro giudica che l'esposizione della carta ha convogliato informazioni tali da danneggiare la linea innocente, egli dovrà assegnare un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 51 – DUE O PIÙ CARTE PENALIZZATE

A. Il colpevole deve giocare

Se è il turno di gioco di un difensore, e tale difensore possiede due o più carte penalizzate che possono essere legalmente giocate, il dichiarante designa quale debba essere giocata in quel turno.

B. Il compagno del colpevole è in presa

1. (a) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante richieda37 al compagno del difensore di attaccare in quel seme, le carte di quel seme non sono più carte penalizzate e vengono tirate su; il difensore può fare qualsiasi giocata legale in quella presa.
(b) Quando un difensore abbia due o più carte penalizzate in uno stesso seme, ed il dichiarante proibisca36 al compagno del difensore di attaccare in quel seme, il difensore tira su ogni carta penalizzata in quel seme e può fare qualsiasi giocata legale in quella presa. Questa proibizione permane fino a che il compagno del difensore non abbia ceduto la presa.
2. (a) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme (vedi Articolo 50D2(a)) ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può richiedere37 al compagno del difensore di attaccare in uno qualsiasi dei semi in cui il difensore ha carte penalizzate (ma si applica il punto B1(a) precedente).
(b) Quando un difensore abbia carte penalizzate in più di un seme ed il suo compagno sia in presa, il dichiarante può proibire36 al compagno del difensore di attaccare in uno o più di questi semi; il difensore allora tira su tutte le carte penalizzate in ciascuno dei semi proibiti dal dichiarante e farà qualsiasi giocata legale nella presa. La proibizione permane fino a che il compagno del difensore non ceda la presa.

ARTICOLO 52 – MANCATO ATTACCO O GIOCO DI UNA CARTA PENALIZZATA

A. Un difensore manca di giocare una carta penalizzata

Quando un difensore non attacchi o non giochi una carta penalizzata come dettato dall'Articolo 50 o dall'Articolo 51, egli non potrà, di propria iniziativa, ritirare qualsiasi altra carta egli abbia giocato.

B. Il difensore gioca un'altra carta

1. (a) Se un difensore ha utilizzato per attaccare o giocare una altra carta quando per legge doveva giocare una carta penalizzata, il dichiarante può accettare tale attacco o giocata.
(b) Il dichiarante è obbligato ad accettare tale attacco o giocata se ha di seguito giocato dalla propria mano o da quella del morto.
(c) Se la carta giocata nell'ambito delle precedenti fattispecie (a) e (b) viene accettata, ogni carta penalizzata non giocata rimane carta penalizzata.
2. Se il dichiarante non accetta la carta illegalmente utilizzata per giocare o attaccare, il difensore deve sostituire la carta giocata illegalmente con la carta penalizzata.
Ogni carta, sia d'attacco che di gioco, giocata illegalmente dal difensore nel commettere l'irregolarità, diviene una carta penalizzata maggiore.

ARTICOLO 53 – ATTACCO FUORI TURNO ACCETTATO

A. Attacco fuori turno trattato come attacco corretto

Ogni attacco a carta scoperta fuori turno può essere trattato come un attacco corretto (ma vedi l'Articolo 47E1). Esso diventa un attacco corretto se il dichiarante, o ciascuno dei due difensori, come può succedere, lo accetta, facendo un'esplicita dichiarazione in tal senso, o se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare (ma vedi C). Se non vi è tale accettazione o giocata regolarizzatrice, l'Arbitro richiederà che l'attacco sia fatto dalla mano cui spettava (e vedi l'Articolo 47B).

B. Il giocatore sbagliato gioca una carta sull'attacco irregolare del dichiarante

Se il difensore alla destra della mano dalla quale è stato effettuato l'attacco fuori turno del dichiarante gioca dopo l'attacco irregolare (ma vedi C), l'attacco rimane e si applica l'Articolo 57.

C. Attacco regolare successivo all'attacco irregolare

Atteso il rispetto dell'Articolo 53A, se il turno di attacco spettava ad un avversario del giocatore che ha attaccato fuori turno, quell'avversario può fare il suo attacco regolare nella presa in cui è stata commessa l'infrazione senza che la sua carta sia considerata come giocata in risposta all'attacco irregolare. Quando questo accada, l'attacco regolare rimane, e tutte le carte giocate erroneamente in questa presa possono essere ritirate.
Trova applicazione l'Articolo 16D ma non vi sarà alcuna ulteriore rettifica.

ARTICOLO 54 – ATTACCO INIZIALE A CARTA SCOPERTA FUORI TURNO
Quando l'attacco iniziale fuori turno venga scoperto, ed il compagno del colpevole abbia invece attaccato a carta coperta, l'Arbitro richiederà che l'attacco a carta coperta sia ritirato.
Inoltre:
A. Il dichiarante stende la sua mano
Dopo che un attacco iniziale fuori turno venga scoperto, il dichiarante può stendere la sua mano; egli diviene il morto. Se il dichiarante comincia a stendere la sua mano, e nel farlo espone una o più carte, deve stendere la sua mano completa. Il morto diventa il dichiarante.
B. Il dichiarante accetta l'attacco
Quando un difensore scopra la carta d'attacco iniziale fuori turno, il dichiarante può accettare l'attacco irregolare come previsto nell'Articolo 53, e le carte del morto vengono stese secondo quanto disposto nell'Articolo 41.
1. La seconda carta nella presa viene giocata dalla mano del dichiarante.
2. Se il dichiarante gioca la seconda carta nella presa dal morto, la carta del morto non potrà essere ritirata tranne che per correggere una renonce.
C. Il dichiarante è obbligato ad accettare l'attacco
Se il dichiarante potrebbe aver visto qualsiasi carta del morto (eccetto le carte che il morto potrebbe aver esposto durante la licitazione e che erano soggette all'Articolo 24), egli dovrà obbligatoriamente accettare l'attacco.
D. Il dichiarante rifiuta l'attacco iniziale
Il dichiarante può richiedere ad un difensore di ritirare il suo attacco iniziale fuori turno a carta scoperta. La carta ritirata diventa una carta penalizzata maggiore e trova applicazione l'Articolo 50D.
E. Attacco iniziale dalla linea sbagliata
Qualora un giocatore della linea del dichiarante tenti di effettuare un attacco iniziale, troverà applicazione l'Articolo 24.

ARTICOLO 55 – ATTACCO FUORI TURNO DEL DICHIARANTE
A. Attacco del dichiarante accettato
Se il dichiarante ha attaccato fuori turno dalla sua mano o da quella del morto, l'uno o l'altro dei difensori possono accettare l'attacco come previsto nell'Articolo 53, o richiedere il suo ritiro (dopo un'errata informazione, vedi l'Articolo 47E1). Se i difensori operano ciascuno una scelta diversa, prevale la volontà espressa dal giocatore che segue in rotazione.
B. Si richiede al dichiarante di ritirare l'attacco
1. Se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un difensore38, e se uno o l'altro dei difensori richiede che egli ritiri tale attacco, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano cui apparteneva. Non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.
2. Se il dichiarante ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di attaccare dalla sua mano o da quella del morto, e se l'uno o l'altro dei difensori gli richiede di ritirare detto attacco, egli ritira la carta usata erroneamente per attaccare. Dovrà ora attaccare dalla mano corretta.
C. Il dichiarante potrebbe aver ricevuto informazioni
Quando il dichiarante adotti una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni ottenute attraverso l'infrazione commessa, l'Arbitro potrà attribuire un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 56 – ATTACCO FUORI TURNO DI UN DIFENSORE
Vedi Articolo 54D.

ARTICOLO 57 – ATTACCO O GIOCATA PREMATURA
A. Giocata o attacco prematuro nella presa successiva
Quando un difensore attacchi nella presa successiva prima che il suo compagno abbia giocato nella presa in corso, o giochi fuori turno prima che il suo compagno abbia giocato, la carta così utilizzata per attaccare o per giocare diviene una carta penalizzata maggiore, ed il dichiarante selezionerà una delle seguenti opzioni. Egli può:
1. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più alta che egli possieda nel seme della presa in corso, o
2. richiedere al compagno del colpevole di giocare la carta più bassa che possiede nel seme della presa in corso, o
3. proibire al compagno del colpevole di giocare una carta di un altro seme specificato dal dichiarante.
B. Il compagno del colpevole non può ottemperare alla rettifica
Quando il compagno del colpevole non sia in grado di ottemperare alla rettifica selezionata dal dichiarante, egli potrà giocare qualunque carta, così come disposto dall'Articolo 59.
C. Il dichiarante o il morto hanno giocato
1. Un difensore non è soggetto a rettifica per aver giocato prima del suo compagno se il dichiarante ha già giocato da entrambe le mani, né se il morto ha giocato una carta o ha illegalmente suggerito che debba essere giocata. Un

singolo al morto, o una delle carte adiacenti di rango nello stesso seme, non si considerano giocate a meno che il dichiarante non abbia previamente dato istruzioni riguardo al come giocarle (o indicato come fare39).
2. Una giocata prematura (che non sia un attacco) da parte del dichiarante dall'una come dall'altra mano è una carta giocata, e non può essere ritirata.

ARTICOLO 58 – ATTACCHI O GIOCATE SIMULTANEI

A. Giocate simultanee di due giocatori

Un attacco o giocata fatti simultaneamente all'attacco o giocata legale di un altro giocatore, sono considerati essere successivi all'attacco o giocata legale.

B. Carte giocate simultaneamente dalla medesima mano

Se un giocatore attacca o gioca simultaneamente, due o più carte:
1. Se solo una carta è visibile, quella carta è la carta giocata; tutte le altre carte vengono tirate su e non c'è ulteriore rettifica (vedi Articolo 47F).
2. Se è visibile più di una carta, il giocatore designa quale carta intendeva giocare; quando sia un difensore, ogni altra carta esposta diviene una carta penalizzata (vedi Articolo 50).
3. Dopo che un giocatore abbia ritirato una carta visibile, un avversario che avesse successivamente giocato su quella carta potrà ritirarla e sostituirla con un'altra senza ulteriore rettifica (ma vedi Articolo 16D).
4. Se la giocata simultanea non viene rilevata fino a quando entrambe le linee non abbiano giocato nella presa successiva, trova applicazione l'Articolo 67.

ARTICOLO 59 - IMPOSSIBILITÀ DI ATTACCARE O GIOCARE COME RICHIESTO

Un giocatore può giocare qualsiasi altra carta legale se non gli è possibile attaccare o giocare come richiesto per ottemperare ad una rettifica, sia perché non ha carte nel seme richiesto, o perché ha soltanto carte del seme in cui gli è stato proibito di attaccare, o perché è obbligato a rispondere a colore.

ARTICOLO 60 – GIOCO DOPO UNA GIOCATA IRREGOLARE

A. Gioco di una carta dopo una irregolarità

1. La giocata, da parte di un componente della linea innocente, effettuata dopo che il suo avversario di destra abbia attaccato o giocato fuori turno o prematuramente, e prima che venga imposta una rettifica, cancella il diritto a rettificare quella infrazione.
2. Una volta che sia stato cancellato il diritto alla rettifica, la giocata illegale sarà trattata come se fosse stata fatta al turno di spettanza (ad eccezione dell'ambito di applicazione dell'Articolo 53C).
3. Se la linea colpevole aveva un precedente obbligo di giocare una carta penalizzata, o doveva sottostare a restrizioni d'attacco o di giocata, l'obbligo permane per i turni successivi.

B. Un difensore gioca prima che il dichiarante effettui l'attacco richiesto

Quando un difensore giochi una carta dopo che al dichiarante era stato richiesto di ritirare l'attacco fuori turno dall'una o dall'altra mano, ma prima che il dichiarante abbia attaccato dalla mano corretta, la carta del difensore diviene una carta penalizzata maggiore (Articolo 50).

C. Gioco della linea colpevole prima che venga assegnata una rettifica

Una giocata da parte di un membro della linea colpevole fatta prima che sia stata imposta una rettifica non avrà effetto sui diritti degli avversari, e può essere essa stessa soggetta a rettifica.

ARTICOLO 61 - IL MANCARE DI RISPONDERE A COLORE - INDAGINI RELATIVE AD UNA RENONCE

A. Definizione della renonce

Il mancare di rispondere a colore secondo le disposizioni di cui all'Articolo 44, oppure il mancare di attaccare, o di giocare, pur essendone in grado, una carta o un seme come richiesto per legge, o come specificato da un avversario che eserciti un'opzione nella rettifica di un'irregolarità costituisce una renonce (quando impossibilitato ad ottemperare vedi Articolo 59).

B. Diritto di fare indagini riguardo ad una possibile renonce

1. Il dichiarante può chiedere ad un difensore che non abbia risposto a colore se egli non abbia carte nel seme giocato.
2. (a) Il morto può interrogare il dichiarante (ma vedi Articolo 43B2(b)).
(b) Il morto non può chiedere ai difensori e può trovare applicazione l'Articolo 16B.
3. I difensori possono chiedere al dichiarante e, a meno che la Direzione di Gara non lo proibisca, possono interrogarsi reciprocamente (con il rischio di creare informazioni non autorizzate).

ARTICOLO 62 - CORREZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce deve obbligatoriamente essere corretta

Un giocatore deve correggere la sua renonce se si accorge dell'irregolarità prima che diventi consumata.

B. Correzione di una renonce

Per correggere una renonce, il colpevole ritira la carta che ha giocato e la sostituisce con una carta legale.
1. Una carta così ritirata diventa una carta penalizzata maggiore (Articolo 50) se era stata giocata dalla mano coperta di un difensore.
2. La carta può essere sostituita senza ulteriori rettifiche se era stata giocata dalla mano del dichiarante (ma vedi l'Articolo 43B2(b)) o dalla mano del morto, o se era una carta scoperta di un difensore.

C. Carte giocate successivamente

1. Ogni componente della linea innocente potrà ritirare e riprendere nella propria mano qualsiasi carta possa aver giocato dopo la renonce ma prima che sia stata richiamata l'attenzione sull'irregolarità (vedi Articolo 16D).
2. Dopo che un giocatore innocente abbia in questo modo ritirato una carta, il giocatore della linea colpevole che segue in rotazione potrà ritirare la carta che ha giocato, che diviene carta penalizzata se il giocatore era un difensore, e vedi Articolo 16D.
3. La pretesa di una renonce non autorizza automaticamente l'ispezione delle prese coperte (vedi Articolo 66C).

D. Renonce alla dodicesima presa

1. Una renonce alla dodicesima presa, anche se consumata, dovrà essere corretta se rilevata prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.
2. Se la renonce di un difensore viene commessa alla dodicesima presa e prima del turno di gioco del compagno nella medesima presa, qualora il compagno del colpevole possegga carte in due semi, egli non potrà scegliere la giocata che potrebbe essergli stata suggerita dal fatto di aver visto la carta della renonce.

ARTICOLO 63 - CONSUMAZIONE DELLA RENONCE

A. La renonce diventa consumata

Una renonce diventa consumata:
1. Quando il colpevole, o il suo compagno, attacchino o giochino nella presa successiva (qualsiasi giocata del genere, legale o illegale, rende consumata la renonce).
2. Quando il colpevole, o il suo compagno, nominino o altrimenti designino una carta da giocare nella presa successiva.
3. Quando un componente della linea colpevole faccia, o si dichiari d'accordo con una richiesta o una concessione di prese manifestandolo a voce, o scoprendo le sue carte, o in qualsiasi altra maniera.

B. La renonce non può essere corretta

Dopo che una renonce sia divenuta consumata, non potrà più essere corretta (tranne nel caso previsto dall'Articolo 62D per una renonce alla dodicesima presa), e la presa in cui sia stata commessa la renonce rimarrà come giocata.

ARTICOLO 64 - PROCEDURA DOPO LA CONSUMAZIONE DI UNA RENONCE

A. Rettifica a seguito di una renonce

1. Quando la renonce sia divenuta consumata:
(a) e la presa nella quale è stata commessa la renonce sia stata vinta dal giocatore colpevole40, dopo che il gioco sia terminato, la presa in cui sia stata commessa la renonce sarà trasferita alla linea innocente, insieme ad una qualunque delle prese successive vinte dalla linea colpevole.
(b) e la presa nella quale sia stata commessa la renonce non sia stata vinta dal giocatore colpevole41, allora, se la linea colpevole ha vinto quella presa o qualsiasi altra presa successiva, dopo che il gioco sia terminato una presa verrà trasferita alla linea innocente.

B. Nessuna rettifica

Non verrà effettuata nessuna rettifica, tra quelle esposte nel punto A a seguito di una renonce consumata:
1. se la linea colpevole non vince né la presa della renonce, né nessuna altra presa successiva;
2. se si tratta di una renonce successiva dello stesso giocatore nello stesso seme. Può trovare applicazione l'Articolo 64C;
3. se la renonce era stata commessa nel mancare di giocare una qualsiasi carta scoperta sul tavolo o appartenente ad una mano scoperta sul tavolo, compresa una carta appartenente alla mano del morto;
4. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che un membro della linea innocente abbia effettuato una chiamata nella mano successiva;
5. se l'attenzione sulla renonce è stata richiamata per la prima volta dopo che il round sia finito;
6. se si tratta una renonce commessa alla dodicesima presa;
7. quando entrambe le linee hanno commesso renonce nello stesso board.

C. Responsabilità dell'Arbitro riguardo al ripristino dell'equità

Quando, dopo una qualsiasi renonce consumata, comprese quelle non soggette a rettifica, l'Arbitro ritenga che la linea innocente non sia stata sufficientemente compensata dalle disposizioni di questo Articolo per il danno subito, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 65 – SISTEMAZIONE DELLE PRESE

A. Presa completata

Quando quattro carte siano state giocate in una presa, ogni giocatore porrà la propria, coperta, vicino a se sul tavolo.

B. Tenere conto dell'appartenenza delle prese

1. Se la linea del giocatore ha vinto la presa, la carta viene orientata in direzione del compagno secondo il senso della lunghezza.
2. Se gli avversari hanno vinto la presa, la carta viene orientata in direzione degli avversari secondo il senso della lunghezza.
3. Il Dichiarante può richiedere che una carta orientata in maniera inesatta sia orientata come descritto in precedenza. Il Morto o ciascuno dei due difensori possono attrarre l'attenzione su una carta che sia orientata erroneamente, ma per questi giocatori il diritto di farlo cessa quanto sia stato effettuato l'attacco nella presa successiva. Qualora venga fatto in ritardo l'Articolo 16B può trovare applicazione.

C. Ordinamento

Ogni giocatore sistema le sue carte sovrapponendole ordinatamente in fila nella sequenza di gioco, onde permettere la ricostruzione del gioco dopo il suo completamento se ciò sia necessario per stabilire il numero di prese vinte da ciascuna linea, o l'ordine nel quale le carte siano state giocate.

D. Accordo sull'esito del gioco

Un giocatore non dovrebbe variare l'ordine delle sue carte giocate fino a quando non sia stato raggiunto l'accordo sul numero di prese vinte. Un giocatore che ometta di rispettare le disposizioni di quest'articolo mette a rischio il suo diritto a reclamare il possesso di una presa di dubbia attribuzione, o a pretendere (o negare) che ci sia stata una renonce.

ARTICOLO 66 - ISPEZIONE DELLE PRESE

A. Presa in corso

Fino a quando la sua linea non abbia attaccato o giocato nella presa successiva, il dichiarante, o ciascuno dei difensori, può, sino a che non abbia coperto la propria carta, richiedere che tutte le carte appena giocate nella presa vengano scoperte.

B. Propria ultima carta

Fino a quando non sia stato effettuato un attacco nella presa successiva, il dichiarante, o qualsiasi difensore, può ispezionare, ma non esporre, la propria ultima carta giocata.

C. Prese coperte

Da quel momento in poi, fino a quando non termini il gioco, le carte delle prese coperte non possono essere ispezionate (eccetto che dietro specifiche istruzioni dell'Arbitro; per esempio, quando si renda necessario per verificare che la pretesa che vi sia stata una renonce corrisponda al vero).

D. Dopo la conclusione del gioco

Dopo che il gioco sia terminato, le carte giocate e quelle non giocate possono essere ispezionate per controllare se sia stata commessa una renonce, o per verificare il numero di prese vinte o perse; ma nessun giocatore dovrebbe maneggiare altre carte se non le proprie. Se, dopo che è stato fatto un reclamo per i motivi citati, un giocatore mescola le sue carte in maniera tale da impedire all'Arbitro di ricostruire i fatti, l'Arbitro dovrà giudicare in favore dell'altra linea.

ARTICOLO 67 - PRESA DIFETTOSA

A. Prima che entrambe le linee giochino nella presa successiva

Quando un giocatore abbia omesso di giocare in una presa, o abbia giocato troppe carte in una presa, l'errore dovrà essere rettificato se viene richiamata l'attenzione sull'irregolarità prima che un giocatore di ciascuna linea abbia giocato nella presa successiva.

1. Per rettificare l'aver omesso di giocare in una presa, il colpevole fornisce una carta che può legalmente giocare.
2. Per rettificare il gioco di troppe carte in una presa dovranno essere applicati gli articoli 45E (quinta carta giocata in una presa) o 58B (carte giocate simultaneamente dalla stessa mano).

B. Dopo che entrambe le linee hanno giocato nella presa successiva

Quando, dopo che entrambe le linee abbiano giocato nella presa successiva, venga richiamata l'attenzione su una presa difettosa, o l'Arbitro determini che c'era stata una presa difettosa (per il fatto che un giocatore ha troppe o troppo poche carte nella sua mano, ed un corrispondente numero errato di carte giocate), l'Arbitro stabilirà quale fosse la presa difettosa. Per rettificare il numero di carte l'Arbitro dovrebbe procedere come segue.

1. Quando il colpevole abbia omesso di giocare una carta nella presa difettosa, l'Arbitro dovrà chiedergli di scoprire immediatamente una carta e di sistemarla appropriatamente fra le proprie carte giocate (questa carta non modifica il possesso della presa); se

(a) Il colpevole ha almeno una carta del seme in gioco nella presa difettosa, dovrà scegliere una di tali carte per sistemarla fra le sue carte giocate. Egli sarà ritenuto aver fatto renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla perdita di una presa, trasferita secondo i disposti dell'Articolo 64A2.

(b) Il colpevole non ha carte del seme in gioco nella presa difettosa, egli sceglierà qualsiasi altra carta per sistemarla fra le sue carte giocate e sarà ritenuto aver commesso renonce nella presa difettosa e sarà soggetto alla penalità di una presa secondo quanto stabilito nell'Articolo 64A2.
2. (a) Quando il colpevole abbia giocato più di una carta nella presa difettosa, l'Arbitro ispezionerà le carte giocate e richiederà al colpevole di riporre nella sua mano quelle in soprannumero41, lasciando fra le carte giocate quella che era stata scoperta nel giocare nella presa difettosa (se l'Arbitro non sarà in grado di determinare quale carta era stata scoperta, il colpevole lascerà la carta di rango più alto che avrebbe potuto legalmente giocare nella presa).
L'attribuzione della presa difettosa non cambia.
(b) Una carta riposta è ritenuta aver fatto parte della mano del colpevole senza soluzione di continuità, e l'aver mancato di giocarla in una presa precedente può costituire una renonce.

ARTICOLO 68 - RICHIESTA O CONCESSIONE DI PRESE
Per quanto attenga affermazioni o azioni che costituiscono una richiesta o concessione di prese nell'ambito di questo Codice, bisognerà fare riferimento a prese diverse da quella in corso42. Se ci si riferisce a prese successive:
A. Definizione di richiesta
Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente vincerà uno specifico numero di prese è una richiesta di quelle prese. Un concorrente, inoltre, fa una richiesta quando suggerisca che il gioco venga abbreviato, o quando mostri le sue carte (a meno che, dimostrabilmente, non fosse sua intenzione fare una richiesta – come, per esempio, se il Dichiarante espone le sue carte dopo un attacco iniziale fuori turno, nel qual caso troverà applicazione l'Articolo 54, e non questo).
B. Definizione di concessione
1. Qualsiasi affermazione riguardante il fatto che un concorrente perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese; la richiesta di un certo numero di prese è una concessione delle rimanenti, se ve ne sono. Un giocatore concede tutte le rimanenti prese quando abbandona la sua mano.
2. Salvo quanto previsto dal precedente punto 1, se un difensore tenta di concedere una o più prese ed il suo compagno si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione. Può darsi il caso che vi sia una qualche Informazione Non Autorizzata, cosicché l'Arbitro dovrebbe essere chiamato immediatamente. Il gioco continua. Qualunque carta che sia stata esposta da parte di un difensore in tali circostanze non è una carta penalizzata, ma può trovare applicazione l'Articolo 16D in merito all'informazione derivante dalla sua esposizione, e l'informazione non potrà essere utilizzata dal compagno del giocatore che l'ha esposta.
C. Necessità di chiarimenti circa la richiesta
Una richiesta dovrebbe essere immediatamente accompagnata da una chiara spiegazione, come in merito all'ordine nel quale le carte saranno giocate, della linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente si propone di vincere le prese reclamate.
D. Il gioco cessa
Dopo qualunque richiesta o concessione di prese il gioco termina (ma vedi l'Articolo 70D3). Se c'è accordo riguardo alla richiesta o concessione, trova applicazione l'Articolo 69; se viene contestata da qualsiasi giocatore (morto incluso), si dovrà chiamare immediatamente l'Arbitro e l'Articolo 70 troverà applicazione. Nessuna azione potrà essere intrapresa in attesa dell'arrivo dell'Arbitro.

ARTICOLO 69 - ACCCORDO IN MERITO ALLA RICHIESTA O ALLA CONCESSIONE
A. Quando si raggiunga un accordo
Si è raggiunto un accordo quando un concorrente accetti una richiesta o concessione dell'avversario, e non sollevi obiezioni prima che la sua linea abbia effettuato una chiamata nel board successivo o prima che termini il turno, qualunque dei due eventi abbia a verificarsi per primo. Il risultato del board viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse nel corso del gioco.
B. Decisione dell'Arbitro
L'accordo riguardante una richiesta o concessione (vedi A) può essere ritirato entro il periodo di correzione stabilito nell'Articolo 79C:
1. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea aveva di fatto vinto; o
2. se un giocatore ha accordato la perdita di una presa che la sua linea avrebbe probabilmente vinto qualora il gioco fosse continuato.
Il risultato del board viene allora nuovamente registrato con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 70 - RICHIESTE E CONCESSIONI CONTESTATE
A. Obiettivo generale
Nel giudicare su una richiesta o una concessione contestata, l'Arbitro aggiudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee, ma qualsiasi elemento dubbio, come nel caso di una richiesta, dovrà essere risolto contro il richiedente. L'Arbitro procederà come segue.

B. Ripetizione della dichiarazione esplicativa
1. L'Arbitro domanderà al richiedente di ripetere l'affermazione chiarificatrice che avesse fatto al momento della richiesta.
2. Di seguito, l'Arbitro ascolterà le obiezioni degli avversari contro la richiesta (ma le considerazioni dell'Arbitro non saranno limitate soltanto alle obiezioni degli avversari).
3. L'Arbitro potrà richiedere ai giocatori di porre le loro rimanenti carte a faccia in su sul tavolo.
C. Vi è ancora fuori un atout
Quando rimanga ancora fuori almeno un atout in una delle mani degli avversari, l'Arbitro dovrà assegnare una o più prese agli avversari se:
1. il richiedente non ha fatto cenno a quell'atout e
2. è del tutto probabile pensare che il richiedente, al momento della sua richiesta, non avesse coscienza di un atout rimasta nelle mani degli avversari, e
3. avrebbe potuto perdere una presa a favore di quell'atout con qualsiasi gioco normale.
D. Considerazioni dell'Arbitro
1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nell'affermazione chiarificatrice originale, qualora vi fosse una normale44 linea di gioco alternativa che sarebbe stata di minor successo.
2. L'Arbitro non accetterà una qualunque parte della richiesta di un difensore che dipenda dal fatto che il compagno selezioni una particolare giocata nell'ambito di normali44 linee di gioco alternative.
3. In accordo con l'Articolo 68D il gioco avrebbe dovuto cessare, ma qualora ci sia stato un qualunque gioco successivo alla richiesta, ciò può rappresentare una prova da considerarsi parte dei chiarimenti in merito alla richiesta. L'Arbitro può accettarla quale prova del probabile andamento del gioco di seguito alla richiesta, e/o dell'accuratezza della richiesta stessa.
E. Linea di gioco non specificata
1. L'Arbitro non dovrà accettare dal richiedente una qualunque linea di gioco non specificata il cui successo dipenda dal trovare una carta particolare nella mano di un avversario piuttosto che in quella dell'altro, a meno che un avversario abbia mancato di rispondere a colore nel seme di quella carta prima che venisse fatta la richiesta, o avrebbe mancato di rispondere in quel colore a seguito di una normale44 linea di gioco, o a meno che il mancare di adottare quella linea di gioco non sia irrazionale.
2. La Direzione di Gara può specificare un ordine (per esempio, "dalla più alta alla più bassa") nel quale l'Arbitro debba ritenere che un colore sarebbe stato giocato, se ciò non era stato chiarito nell'affermazione riguardante la richiesta (ma comunque in subordine rispetto ad ogni altra specifica contenuta in questo Articolo).

ARTICOLO 71 - CONCESSIONE CANCELLATA
Una concessione deve rimanere, una volta effettuata, ad eccezione del fatto che, entro il periodo di correzione definito nell'ambito dell'Articolo 79C, l'Arbitro dovrà cancellarla:
1. se un giocatore ha concesso una presa che la sua linea aveva, di fatto, vinto; o 2. se un giocatore ha concesso una presa che non sarebbe potuta essere persa per il tramite di un qualunque gioco normale44 delle rimanenti carte.
Il punteggio del board viene allora nuovamente registrato, con tale presa assegnata alla sua linea.

ARTICOLO 72 - PRINCIPI GENERALI
A. Osservanza del Codice
Le competizioni di bridge dovrebbero essere giocate nella stretta osservanza di questo Codice. L'obbiettivo primario è quello di ottenere un punteggio più alto di quello di altri partecipanti, al contempo ottemperando a procedure, e adeguandosi a standard etici, che siano in stretta osservanza con quanto stabilito da questo Codice.
B. Infrazione del Codice
1. Un giocatore non deve infrangere intenzionalmente il Codice, anche nel caso che vi sia una prescritta rettifica che è disposto ad accettare.
2. Non vi è nessun obbligo di richiamare l'attenzione su un'infrazione al Codice commessa da un componente la propria linea (ma vedi l'Articolo 20F nel caso di una spiegazione sbagliata, e gli Articoli 62A e 79A2).
3. Un giocatore non può tentare di nascondere un'infrazione, come commettendo una seconda renonce, nascondendo una carta coinvolta in una renonce, o mescolando prematuramente le carte.

ARTICOLO 73 - COMUNICAZIONE
A. Modo appropriato di comunicare fra compagni
1. La comunicazione fra compagni durante la licita ed il gioco dovrebbe essere effettuata per il solo mezzo del significato di chiamate e di giocate.

2. Chiamate e giocate dovrebbero essere fatte senza indebita enfasi, manierismi o inflessioni, e senza indebita esitazione o fretta. Tuttavia le Autorità responsabili della redazione dei regolamenti possono richiedere pause obbligate, quali nel primo giro di licitazione, o dopo l'avvertimento per una licita a salto, o nel giocare alla prima presa.

B. Modo inappropriato di comunicare fra compagni

1. I compagni non devono comunicare attraverso tramiti quali il modo in cui una licita o una giocata vengono effettuate, mediante rilievi o gesti estranei, mediante domande fatte o non fatte dagli avversari, o mediante "alert" e spiegazioni loro date o non date.

2. La più grave infrazione possibile per una coppia è lo scambiarsi informazioni mediante metodi di comunicazione preventivamente concordati diversi da quelli stabiliti da questo Codice.

C. Un giocatore riceve un'Informazione Non Autorizzata dal compagno

Quando un giocatore abbia disponibili dal compagno informazioni non autorizzate quali un rilievo, una domanda, una spiegazione, un gesto, un manierismo, un'indebita enfasi, un'inflessione, fretta o esitazione, un alert inatteso44 o la mancanza di un alert, è obbligato ad evitare accuratamente di trarre un qualunque vantaggio da quell'informazione non autorizzata.

D. Variazioni di tempo o di modo

1. È auspicabile, benché non sempre richiesto, che i giocatori mantengano un ritmo costante e non varino i modi. Tuttavia, i giocatori dovrebbero fare particolare attenzione quando le variazioni possono fruttare un beneficio alla loro linea.

Altrimenti, il variare non intenzionalmente ritmo o modo in cui una licita o una giocata sono effettuate non costituisce di per se stesso un'infrazione. Le inferenze derivanti da tali variazioni possono essere appropriatamente desunte solo da un avversario, ed a suo proprio rischio.

2. Un giocatore non può tentare di fuorviare un avversario mediante rilievi o gesti, attraverso la fretta o la lentezza di una chiamata o di una giocata (come esitando prima di giocare un singolo), o con il modo nel quale una chiamata o una giocata vengono fatte, o per il tramite di una qualunque deviazione dalla corretta procedura che sia fatta di proposito.

E. Sviamento

Un giocatore può appropriatamente tentare di fuorviare un avversario mediante una chiamata o una giocata (fin quando lo sviamento non sia protetto da intese fra compagni nascoste o da esperienza di coppia).

F. Violazione delle proprietà

Quando da una violazione delle Proprietà descritta in questo articolo consegua un danneggiamento di un avversario innocente, se l'Arbitro determina che un giocatore innocente ha tratto una falsa inferenza da un rilievo, una modalità, ritmo o simili, di un avversario che non aveva una dimostrabile ragione bridgistica per la sua azione, e che avrebbe potuto sapere, al momento dell'azione, che il suo comportamento avrebbe potuto portargli beneficio, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale (vedi Articolo 12C).

ARTICOLO 74 - CONDOTTA ED ETICHETTA

A. Atteggiamento appropriato

1. Un giocatore dovrebbe mantenere in ogni momento un atteggiamento cortese.

2. Un giocatore dovrebbe evitare accuratamente qualsiasi rilievo o azione che possa provocare fastidio o imbarazzo ad un altro giocatore, o che possa interferire con il godimento del gioco.

3. Ogni giocatore dovrebbe seguire una procedura uniforme e corretta nel licitare e nel giocare.

B. Etichetta

Per questioni di cortesia un giocatore dovrebbe astenersi dal:

1. prestare insufficiente attenzione al gioco.
2. fare commenti gratuiti durante la licita ed il gioco.
3. estrarre una carta prima del suo turno di gioco.
4. prolungare senza necessità il gioco (come continuando a giocare pur sapendo che tutte le prese sono sicuramente sue) allo scopo di sconcertare un avversario.
5. chiamare e rivolgersi all'Arbitro in modo che sia scortese nei confronti dell'Arbitro medesimo o nei confronti di altri giocatori.

C. Violazione della procedura

Le seguenti sono esempi di violazioni della procedura:

1. usare designazioni diverse per la stessa chiamata.
2. indicare approvazione o disapprovazione per una chiamata o una giocata.
3. mostrare l'aspettativa o l'intenzione di vincere o perdere una presa che non è stata ancora completata.
4. commentare o comportarsi, durante la licitazione o il gioco, in modo tale da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, o sul numero di prese ancora necessario per avere successo.

5. guardare insistentemente un qualunque altro giocatore durante la licita o il gioco, o guardare la mano di un altro giocatore con il proposito di vedere le sue carte, o di osservare da quale posizione egli estragga una carta (ma è corretto agire sulla base di un'informazione acquisita vedendo involontariamente una carta di un avversario45).
6. mostrare un'evidente mancanza di ulteriore interesse per una mano (come ammucchiando le proprie carte).
7. variare il normale ritmo di chiamata o di giocata con il proposito di sconcertare un avversario.
8. lasciare senza necessità il tavolo prima che sia chiamato il cambio.

ARTICOLO 75 – SPIEGAZIONE SBAGLIATA O CHIAMATA SBAGLIATA

Dopo che sia stata data agli avversari una spiegazione fuorviante le responsabilità dei giocatori (e dell'Arbitro) sono tali quali quelle illustrate dalle conseguenze dei seguenti esempi:
Nord ha aperto di 1NT e Sud, il quale detiene una mano debole con una lunga di quadri, ha licitato 2♦ , con l'intento di effettuare una licita a passare; Nord, tuttavia, replicando alla domanda di Ovest, spiega che la licita di Sud è forte e artificiale, interrogativa per i maggiori.

A. Errore che sia causa di un'Informazione Non Autorizzata

Tanto che la spiegazione di Nord fosse una corretta esposizione dell'accordo di coppia, come no, Sud, avendo ascoltato la spiegazione di Nord, sa che la sua licita di 2♦ è stata malintesa. Tale conoscenza rappresenta "un'Informazione Non Autorizzata" (vedi Articolo 16A), cosicché Sud deve obbligatoriamente essere molto attento nell'evitare di trarre alcun vantaggio da tale Informazione Non Autorizzata (vedi Articolo 73C). Se lo fa, l'Arbitro dovrà assegnare un punteggio arbitrale. Incidentalmente, se Nord replica 2NT, Sud possiede l'Informazione Non Autorizzata che il compagno ha semplicemente negato il possesso di quarte maggiori; la responsabilità di Sud è tuttavia quella di agire come se Nord avesse effettuato un forte tentativo di manche a dispetto della risposta debole, mostrando una mano massima.

B. Spiegazione sbagliata

Il reale accordo della coppia è che 2♦ è naturale a passare; l'errore era nella spiegazione di Nord. Questa spiegazione è un'infrazione al Codice, dato che Est-Ovest hanno il diritto di ottenere un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud (quando questa infrazione comporti un danno per Est-Ovest, l'Arbitro dovrà attribuire un punteggio arbitrale). Se Nord si accorge in seguito del suo errore, deve immediatamente notificarlo all'Arbitro.
Sud non deve fare alcunché per correggere la spiegazione sbagliata nel mentre la licita continua; dopo il passo finale, Sud, se sta per diventare dichiarante o morto, dovrebbe chiamare l'Arbitro, e deve fornire volontariamente una correzione della spiegazione. Se Sud diventa un difensore, chiamerà l'Arbitro e correggerà la spiegazione alla fine del gioco.

C. Chiamata sbagliata

L'accordo di coppia è quello spiegato – 2♦ è forte e artificiale; l'errore era nella chiamata di Sud. Qui non vi è infrazione del Codice, in quanto Est-Ovest hanno ricevuto un'accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud; essi non hanno la possibilità di reclamare a fronte di una accurata descrizione degli accordi di Nord-Sud. (A prescindere dal danneggiamento, l'Arbitro dovrà confermare il risultato ottenuto, ma l'Arbitro è tenuto a considerarla spiegazione sbagliata, anziché chiamata sbagliata, in assenza di evidenza del contrario). Sud non deve correggere la spiegazione di Nord (o notificarla all'Arbitro) immediatamente, e non ha la responsabilità di farlo nemmeno in seguito.

ARTICOLO 76 – SPETTATORI

A. Controllo

1. Gli spettatori che si trovino nell'area di gioco46 sono soggetti al controllo dell'Arbitro nell'ambito dei regolamenti della competizione.
2. La Direzione di Gara, e l'Organizzazione della Competizione, i quali rendano disponibili mezzi per la trasmissione elettronica del gioco in tempo reale, possono stabilire i termini attraverso i quali tali trasmissioni vengano viste, e prescrivere per chi osservi una condotta accettabile (un osservatore non può comunicare con un giocatore nel corso di una sessione nella quale quest'ultimo stia giocando).

B. Al Tavolo

1. Uno spettatore non può guardare le carte di più di un giocatore, a meno che non gli venga permesso dal regolamento.
2. Uno spettatore non deve manifestare alcuna reazione per le licite o giocate mentre la mano è ancora in corso.
3. Durante un turno, uno spettatore dovrebbe astenersi da manierismi o rilievi di qualsiasi genere e deve obbligatoriamente evitare di conversare con un giocatore.
4. Uno spettatore non deve conversare o in alcun modo disturbare un giocatore.
5. Uno spettatore che si trovi al tavolo non deve attirare l'attenzione su alcun aspetto del gioco.

C. Partecipazione

1. Uno spettatore può parlare in merito a fatti o questioni relative all'applicazione di disposizioni del Codice, nell'ambito dell'area di gioco47, solo quando gli venga richiesto di farlo dall'Arbitro.

2. La Direzione di Gara e l'Organizzazione della Competizione possono specificare in che modo far fronte ad irregolarità causate da spettatori.

D. Status

Ogni persona che si trovi nell'area di gioco47, che non sia un giocatore o un ufficiale di gara, ha lo status di spettatore, a meno che l'Arbitro non disponga diversamente.

ARTICOLO 77 - TABELLA DEI PUNTEGGI DEL BRIDGE

PUNTI PRESA

Registrati dalla linea del dichiarante se il contratto è mantenuto.

SE L'ATOUT È ♣ ♦ ♥ ♠

Per ogni presa oltre alla sesta dichiarata e realizzata
Non contrata 20 20 30 30
Contrata 40 40 60 60
Surcontrata 80 80 120 120

IN UN CONTRATTO A SENZ'ATOUT

Per la prima presa oltre la sesta dichiarata e realizzata
Non contrata 40
Contrata 80
Surcontrata 160
Per ogni presa addizionale
Non contrata 30
Contrata 60
Surcontrata 120
Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una

MANCHE

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE

PUNTI PREMIO

Registrati dal partito del dichiarante

SLAM

Per la realizzazione di uno slam Non Vulnerabile Vulnerabile
Piccolo Slam (12 prese) dichiarato e fatto 500 750
Grande Slam (tutte e 13 le prese) dichiarato e fatto 1000 1500

PRESE SUPPLEMENTARI

Per ogni PRESA SUPPLEMENTARE Non Vulnerabile Vulnerabile
(prese realizzate in eccesso rispetto al contratto)
Non contrata Il valore dei Il valore dei
punti presa punti presa
Contrata 100 200
Surcontrata 200 400

PREMI PER CONTRATTI PARZIALI E DI MANCHE MANTENUTI

Per la realizzazione di una MANCHE vulnerabile 500
Per la realizzazione di una MANCHE non vulnerabile 300
Per la realizzazione di un qualunque PARZIALE 50
Per il mantenimento di un qualunque contratto contrato ma non surcontrato 50
Per il mantenimento di un qualunque contratto surcontrato 100

PENALITÀ PER PRESE DI CADUTA

Registrate dagli avversari del dichiarante se il contratto non viene mantenuto

PRESE DI CADUTA

Prese che il dichiarante manca di realizzare rispetto al suo contratto
Non Vulnerabile Vulnerabile
Per la prima presa in meno

Non contrata 50 100
Contrata 100 200
Surcontrata 200 400
Per ciascuna ulteriore presa in meno
Non contrata 50 100
Contrata 200 300
Surcontrata 400 600
Penalità addizionale per la quarta ed ogni ulteriore presa in meno
Non contrata 0 0
Contrata 100 0
Surcontrata 200 0
59
Qualora tutti e quattro i giocatori passino (vedi Articolo 22) ciascuna delle due linee si accrediterà il punteggio di 0.

ARTICOLO 78 - METODI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

A. Calcolo del punteggio in Matchpoint

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, ad ogni concorrente, per risultati realizzati da diversi concorrenti che abbiano giocato lo stesso board, in base alla comparazione con i risultati conseguiti nello stesso board da altri concorrenti, viene assegnato il seguente punteggio: due unità di punteggio (matchpoint o mezzi matchpoint) per ogni risultato inferiore a quello realizzato dal concorrente, una unità di punteggio per ogni risultato uguale e zero unità di punteggio per ogni risultato superiore.

B. Calcolo del punteggio in Match Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in matchpoint, in ogni board la differenza in total point fra due risultati comparati viene convertita in IMPs secondo la seguente tabella.

Differenza in punti IMPs Differenza in punti IMPs Differenza in punti IMPs
20-40 1 370-420 9 1500-1740 17
50-80 2 430-490 10 1750-1990 18
90-120 3 500-590 11 2000-2240 19
130-160 4 600-740 12 2250-2490 20
170-210 5 750-890 13 2500-2990 21
220-260 6 900-1090 14 3000-3490 22
270-310 7 1100-1290 15 3500-3990 23
320-360 8 1300-1490 16 4000 o più 24

C. Calcolo del punteggio in Total Point

Quando si utilizzi il calcolo del punteggio in total point, ad ogni concorrente viene attribuito il totale netto in total point di tutti i board giocati.

D. Regolamento della Gara

Qualora approvato dalla Direzione di Gara, può essere adottato un diverso metodo di calcolo del punteggio (per esempio riguardo alla conversione in Victory Point).

L'Organizzazione della Competizione dovrà rendere noto prima della manifestazione uno specifico Regolamento della Gara. Questo dovrà recare in dettaglio le condizioni per iscriversi, il metodo di calcolo del punteggio, le modalità attraverso le quali vengano determinati i vincitori, come vengano risolti gli ex aequo, e similari. Il Regolamento non
deve essere in conflitto con articoli del Codice e con prevalenti regole generali47, e dovrà incorporare ogni qualsiasi informazione che sia stata oggetto di una specifica da parte della Direzione di Gara. Esso deve essere reso disponibile per i concorrenti.

ARTICOLO 79 - PRESE VINTE

A. Accordo sulle prese vinte

1. Il numero delle prese vinte dovrà essere accordato prima che tutte e quattro le mani siano riposte nel board.
2. Un giocatore non deve accettare consapevolmente né un punteggio che sia conseguenza di una presa che la propria linea non abbia vinto, né la concessione di una presa che i suoi avversari non potrebbero perdere.

B. Disaccordo sulle prese vinte

Se successivamente si crea un disaccordo, deve essere chiamato l'Arbitro, quindi:
1. L'Arbitro determina se ci sia stata una richiesta o una concessione e, se è così, trova applicazione l'Articolo 69.
2. Nel caso il punto 1 non trovi applicazione, l'Arbitro decide quale sia il punteggio da registrare. Se l'Arbitro non viene chiamato prima che termini il round, egli prende una decisione, in accordo con il punto C seguente o con l'Articolo 87, se applicabile, ma non vi sarà alcun obbligo di incrementare il punteggio di una linea.

C. Errore nel punteggio

1. Un errore nel calcolo o nella registrazione di un risultato concordato, commesso sia da un giocatore sia da un addetto ai risultati, può essere corretto fino alla scadenza del periodo di tempo specificato dall'Organizzazione della Competizione. A meno che l'Organizzazione della Competizione non specifichi un tempo maggiore48, questo periodo per le correzioni scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo.
2. I Regolamenti possono prevedere casi nei quali un errore di segnatura possa essere corretto oltre il termine del Periodo per le Correzioni, qualora l'Arbitro e l'Organizzazione della Competizione siano entrambi persuasi oltre ogni ragionevole dubbio che la registrazione fosse erronea.

ARTICOLO 80 – REGOLAMENTI E ORGANIZZAZIONE

A. La Direzione di Gara

1 La Direzione di gara è quell'organismo che disciplina tutti i tornei e le competizioni che si svolgono nella propria zona e sotto la propria egida, ha le responsabilità ed i poteri assegnati ad essa nell'ambito di
questo Regolamento.
La Direzione di Gara può delegare i suoi poteri seguendo i seguenti criteri:

a) può mantenere la responsabilità ultima in merito al loro esercizio;
b) può attribuirli completamente, sollevandosi da ulteriori responsabilità in merito al loro esercizio.

L'Organizzazione del Torneo

1.La Direzione di Gara può riconoscere "l'Organizzazione del Torneo" che
dovrà essere responsabile e si dovrà occupare della preparazione e dell'organizzazione di un torneo o di un evento.
I compiti dell'Organizzazione del Torneo possono essere delegati, ma la responsabilità riguardo al loro espletamento viene mantenuta.
La Direzione di Gara e l'Organizzazione del Torneo possono essere lo stesso soggetto.
2. I compiti dell'Organizzazione del Torneo includono:
(a) la designazione dell'Arbitro. Se non c'è nessun Arbitro specificamente designato i giocatori dovrebbero indicare una persona che ne svolga le funzioni;
(b) lo svolgimento dei preparativi per il torneo, ivi inclusa la sede di gara, l'equipaggiamento, e ogni altra necessità logistica;
(c) stabilire data ed orari di ciascuna sessione;
(d) stabilire le modalità di iscrizione;
(e) stabilire le modalità di licitazione e di gioco in osservanza a questo Regolamento, insieme ad ogni modalità particolare (come, ad esempio, il giocare con i sipari – quanto previsto in merito a rettifiche di azioni non trasmesse attraverso il sipario può essere oggetto di variazione);
(f) annunciare un regolamento supplementare, ma non in conflitto con questo;
(g) i. provvedere alla designazione di eventuali assistenti che possano essere necessari a supportare l'Arbitro;
ii. designare ulteriori membri dello staff e definirne compiti e responsabilità;
(h) predisporre49 l'accettazione e la registrazione delle iscrizioni.
(i) stabilire adeguate regole di gioco ed annunciarle ai concorrenti.
(j) l'organizzazione50 della raccolta dei moduli di punteggio, l'elaborazione dei risultati e la loro archiviazione ufficiale.
(k) La disposizione di adeguate condizioni per lo svolgimento degli appelli, secondo il dettato dell'Articolo 93.

ARTICOLO 81 – L'ARBITRO

A. Ruolo ufficiale

L'Arbitro è il rappresentante ufficiale dell'Organizzazione del Torneo.

B. Restrizioni e responsabilità

1. L'Arbitro è responsabile della conduzione tecnica in loco della manifestazione. Egli ha il potere di ovviare a qualunque omissione da parte dell'Organizzazione del Torneo.
2. L'Arbitro applica, ed è tenuto ad agire entro i loro limiti, questo Codice ed i Regolamenti supplementari che siano stati adottati grazie all'autorità conferita da questo Codice.

C. Doveri e poteri dell'Arbitro

L'Arbitro (e non i giocatori) ha la responsabilità di rettificare irregolarità e risarcire danneggiamenti. I doveri e i poteri dell'Arbitro normalmente includono anche quanto segue:
1. mantenere la disciplina e assicurare un ordinato procedere del gioco;
2. amministrare ed interpretare questo Codice ed informare i giocatori dei loro diritti e delle loro relative responsabilità;
3. rettificare qualsiasi errore od irregolarità della quale venga a conoscenza in qualsiasi maniera, entro i termini di tempo per le correzioni stabiliti in accordo con l'Articolo 79C;
4. stabilire le rettifiche quando esse siano applicabili, ed esercitare i poteri assegnatigli negli Articoli 90 e 91;

5. condonare a buona ragione rettifiche, a propria discrezione, su richiesta della linea innocente;
6. comporre i contenziosi;
7. riferire qualunque materia ad un organo appropriato;
8. trasmettere i risultati per la loro registrazione ufficiale se così richiesto dall'Organizzazione del Torneo, ed occuparsi di qualunque altra competenza a lui delegata dall'Organizzazione del Torneo.

D. Delega dei doveri

L'Arbitro può delegare qualunque dei suoi doveri ad assistenti, ma non è per questo sollevato dalla responsabilità per il loro corretto espletamento.

ARTICOLO 82 - RETTIFICA DI ERRORI DI PROCEDURA

A. Doveri dell'Arbitro

È responsabilità dell'Arbitro rettificare errori di procedura e garantire lo svolgimento della gara in una maniera che non sia contraria a questo Codice.

B. Rettifica di un errore

Per rettificare un errore di procedura l'Arbitro può:
1. assegnare un punteggio arbitrale come permesso da questo Codice.
2. richiedere, posporre o cancellare il gioco di un board.
3. esercitare un qualunque altro potere conferitogli da questo Codice.

C. Errore dell'Arbitro

Qualora sia vi sia stato un intervento arbitrale che l'Arbitro successivamente determini erroneo, e se non vi è rettifica che possa permettere che il board venga registrato normalmente, egli dovrà attribuire un punteggio arbitrale, considerando a questo scopo entrambe le linee quali innocenti.

ARTICOLO 83 - NOTIFICA DEL DIRITTO DI APPELLO

Qualora l'Arbitro ritenga che sia ben possibile una revisione di una sua decisione, come nel caso di indagini su fatti, o nell'esercizio dei suoi poteri discrezionali, dovrà informare un concorrente del suo diritto ad appellarsi, o potrà riferire la questione ad un appropriato comitato.

ARTICOLO 84 - DECISIONI SU FATTI CONCORDATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a decidere su un punto di legge o di regolamentazione e i relativi fatti siano concordati, egli opera nel modo seguente:

A. Nessuna rettifica

Qualora il Codice non preveda alcuna rettifica, e non vi sia margine per esercitare i propri poteri discrezionali, istruisce i giocatori di procedere con la licitazione o il gioco.

B. Il Codice prevede una rettifica

Se il caso è chiaramente trattato da un articolo del Codice che preveda una rettifica per l'irregolarità, egli stabilisce detta rettifica e verifica che essa venga messa in atto.

C. Opzioni del giocatore

Se il Codice offre a un giocatore una scelta tra varie rettifiche, l'Arbitro spiega le opzioni e si assicura che la scelta sia messa in atto.

D. Opzioni dell'Arbitro

L'Arbitro decide ogni punto dubbio in favore della linea innocente. Egli persegue lo scopo di ristabilire l'equità. Se, a suo giudizio, è probabile che una linea innocente sia stata danneggiata da un'irregolarità per la quale non sia prevista alcuna rettifica in questo Codice, egli modifica il risultato (vedi Articolo 12).

ARTICOLO 85 - DECISIONI RELATIVE A FATTI CONTESTATI

Quando l'Arbitro sia chiamato a giudicare su un punto di legge, o di regolamentazione, in un caso nel quale i fatti non siano concordati tra le parti, egli procede come segue:

A. Decisione dell'Arbitro

1. Nello stabilire i fatti l'Arbitro dovrà basare il proprio giudizio su basi probabilistiche, vale a dire in accordo al diverso peso delle prove che è stato in grado di raccogliere.
2. Se l'Arbitro è quindi soddisfatto di aver accertato i fatti, egli deciderà come stabilito nell'Articolo 84.

B. Fatti non determinati

Se l'Arbitro non ha la possibilità di accertare come si siano svolti i fatti con propria piena soddisfazione, egli prenderà una decisione che comunque permetta al gioco di continuare.

ARTICOLO 86 - NEI TORNEI A SQUADRE O SIMILI

A. Punteggio medio nel gioco a IMP

Quando l'Arbitro scelga di attribuire un punteggio arbitrale artificiale di mano sopramedia o mano sottomedia con punteggio in IMP, tale punteggio sarà di più 3 IMP o meno 3 IMP rispettivamente. Comunque soggetto all'approvazione della Direzione di Gara, questo punto può essere modificato a cura dell'Organizzazione del Torneo.
B. Punteggi non bilanciati, incontri ad eliminazione diretta.
Quando l'Arbitro assegni punteggi arbitrali non bilanciati (vedi Articolo 12C) in incontri ad eliminazione diretta, il punteggio nel board di ciascun concorrente verrà calcolato separatamente. La media dei due punteggi verrà quindi assegnata a ciascuno dei contendenti.
C. Board sostitutivo
L'Arbitro non dovrà esercitare l'autorità conferitagli dall'Articolo 6 di ordinare la nuova distribuzione di un board, quando un concorrente potrebbe essere a conoscenza del risultato finale dell'incontro senza quel board. In luogo della ridistribuzione, egli attribuirà un punteggio arbitrale.
D. Risultato ottenuto all'altro tavolo
Nel gioco a squadre, quando l'Arbitro assegni un punteggio arbitrale (tranne le assegnazioni derivanti dall'applicazione dell'Articolo 6D2) e sia stato ottenuto un risultato50 tra gli stessi contendenti ad un altro tavolo, egli può assegnare un punteggio arbitrale in IMPs o in total point (e dovrebbe agire in tal modo quando quel risultato appaia favorevole al partito innocente) .

ARTICOLO 87 - BOARD NON CONFORME
A. Definizione
Un board deve essere considerato non conforme se l'Arbitro determina che una carta (o più di una) sia stata sistemata erroneamente nel board, o se determina che il distributore o la vulnerabilità differivano tra le riproduzioni del medesimo board, ed i concorrenti che avrebbero dovuto avere una comparazione del risultato non abbiano, per tale motivo, giocato il board in una identica forma.
B. Calcolare il punteggio per un board non conforme
Nel calcolare un board non conforme, l'Arbitro stabilisce il più accuratamente possibile quali punteggi siano stati ottenuti con il board nella sua forma corretta, e quali nella forma, o nelle forme, modificate. Su questa base egli divide i punteggi in due gruppi, e valuta i punteggi di ciascun gruppo separatamente secondo quanto previsto dal regolamento del torneo. (In assenza di uno specifico regolamento, l'Arbitro sceglie un proprio metodo e ne dà annuncio).

ARTICOLO 88 – ASSEGNARE PUNTI DI INDENNIZZO
Vedi Articolo 12C2

ARTICOLO 89 - RETTIFICHE IN COMPETIZIONI INDIVIDUALI
Vedi Articolo 12C3

ARTICOLO 90 - PENALITÀ PROCEDURALI
A. Autorità dell'Arbitro
L'Arbitro, oltre a mettere in atto le rettifiche previste da questo Codice, può anche assegnare penalità procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura, o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale ad un altro tavolo.
B. Infrazioni soggette a penalità procedurali
I seguenti sono esempi di violazioni soggette a penalità procedurali (le violazioni possibili non sono però limitate a queste):
1. presentazione alla gara di un concorrente dopo l'orario d'inizio stabilito;
2. gioco ingiustificatamente lento da parte di un concorrente;
3. discussioni su licita, gioco o risultato di un board che possano essere percepite ad un altro tavolo;
4. comparazione non autorizzata dei punteggi con un altro concorrente;
5. toccare o maneggiare carte appartenenti ad un altro giocatore (vedi Articolo 7);
6. sistemare una o più carte in una tasca sbagliata del board;
7. errori di procedura (come il mancato conteggio delle proprie carte, il gioco di un board sbagliato, ecc.) che richiedano l'attribuzione di un punteggio arbitrale per un qualsiasi concorrente;
8. mancare di ottemperare prontamente ai regolamenti del torneo o a qualsivoglia istruzione dell'Arbitro.

ARTICOLO 91 - PENALIZZARE O SOSPENDERE
A. Poteri dell'Arbitro
Nell'adempimento delle sue funzioni relative al mantenere l'ordine e la disciplina, l'Arbitro è investito del potere di assegnare penalità disciplinari in punti, o di sospendere un concorrente per la sessione in corso o parte di essa. La decisione dell'Arbitro presa nell'ambito di questa clausola è definitiva, e non può essere modificata da un comitato di appello (vedi Articolo 93B3).

B. Diritto di squalificare
L'Arbitro è investito del potere di squalificare un concorrente per giusta causa, decisione che è soggetta all'approvazione dell'Organizzazione del Torneo.

ARTICOLO 92 - DIRITTO DI APPELLARSI
A. Diritto del concorrente
Un concorrente od il proprio capitano possono appellarsi al fine di veder riesaminata una qualunque decisione presa al tavolo dall'Arbitro. Qualsiasi appello di questo tipo, nel caso sia privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta dai Regolamenti.
B. Tempo per l'appello
Il diritto di richiedere una decisione dell'Arbitro o di appellarsi contro di essa scade 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo, a meno che l'Organizzazione del Torneo non abbia specificato un diverso periodo di tempo.
C. Come Appellarsi
Tutti gli appelli dovranno essere presentati tramite l'Arbitro.
D. Concorso dei reclamanti
Un appello non dovrà essere ascoltato a meno che
1. in una competizione a coppie, entrambi i membri della coppia concorrano alla presentazione dell'appello (ma nei tornei individuali un reclamante non ha bisogno del concorso del proprio compagno).
2. in una competizione a squadre il capitano della squadra concorra alla presentazione dell'appello.

ARTICOLO 93 - PROCEDURA PER IL RECLAMO
A. Non vi è Comitato di Appello
L'Arbitro Responsabile ascolterà e deciderà in merito a tutti i reclami nel caso non vi sia un Comitato di Appello (o altro organo conforme ai disposti dell'Articolo 80B2(k)) oppure se tale entità non possa operare senza turbare l'ordinato svolgimento della manifestazione.
B. Il Comitato di Appello è disponibile
Se è disponibile un comitato di appello,
1. L'Arbitro Responsabile dovrà ascoltare e decidere su quella parte dell'appello che attenga solamente al Codice od ai regolamenti. Contro la sua decisione si potrà ricorrere al Comitato di Appello.
2. L'Arbitro Responsabile riferirà tutti gli altri appelli al Comitato di Appello per le decisioni in merito.
3. Nel giudicare gli appelli il comitato può esercitare tutti i poteri assegnati da questo Codice all'Arbitro, ad eccezione del fatto che esso non può modificare le decisioni dell'Arbitro Responsabile in merito a un punto di legge o di regolamento, o nell'esercizio dei suoi poteri disciplinari quali stabiliti dall'Articolo 91. (Il Comitato di Appello può però raccomandare all'Arbitro Responsabile di cambiare una decisione di quel tipo).
C. Ulteriore possibilità di Appello
1. La Direzioni di Gara possono stabilire procedure per ulteriori appelli una volta che le procedure appena descritte siano state esaurite. Qualsiasi ulteriore appello di questo tipo, nel caso venga ritenuto privo di consistente motivazione, può essere oggetto di una sanzione imposta per regolamento.
2. L'Arbitro Responsabile, o il Comitato di Appello, possono riportare un caso per successive considerazioni da parte della Direzione di Gara. La Direzione di Gara ha l'autorità di risolvere un qualunque problema in via definitiva.
3. Nonostante i precedenti punti 1 e 2, quando sembri vitale per l'andamento della manifestazione, la Direzione di Gara può attribuire la responsabilità di risolvere in forma definitiva qualunque appello ai Comitati di Appello delle manifestazione e,
insieme alle parti in causa, è in quel caso soggetta al risultato conseguente.
4. Previa debito avviso ai concorrenti la Direzione di Gara può, a suo piacimento, autorizzare l'omissione o la modifica delle varie fasi di giudizio delle procedure di appello stabilite nell'ambito di questo Codice51.

INDICE ANALITICO
Accoppiamenti 4
Accordi tra compagni,
Vedi anche Intese tra compagni
Aiuti alla memoria, al calcolo o alla tecnica 40C3(a)
Alert DEF
Inaspettato, informazione non autorizzata 16B1(a), 73C
Mancato, errata spiegazione a seguito di 20F5(a)
Mancato, informazione non autorizzata 16B1(a), 73C
Spiegazione 40B2(a)
Appelli 92, 93
Capitano della squadra 92B, 92D2

Comitato disponibile 93B
Comitato non disponibile 93A
Comitato, poteri 93B3
Concorso dei reclamanti 92D
Decisioni in merito 93B2
Diritti dei reclamanti 92A
Notifica del diritto di 83
Organizzazione necessaria per 80B2(k), 93A
Presentati per il tramite dell'Arbitro 92C
Procedura 93
Direzione di Gara, assegnazione della finalità 93C3(a)
Direzione di Gara, compatibilità con i Regolamenti Locali 93 nota a piè di pagina
Direzione di Gara, possibilità di omettere o modificare le fasi di 93C3(b)
Direzione di Gara, potere di risoluzione finale 93C2
Direzione di Gara, riferimento a 93C2
Direzione di Gara, ulteriori procedure 93C1
Riguardanti questioni relative al Codice 93B1
Senza merito 92A, 93C1
Tempo a disposizione per 92B
Tutti gli altri casi 93B2
Ulteriori possibilità di 93C
Arbitro 81
Chiamare 9B1
Delega dei doveri 81D
Facoltà di sospendere 91A
Facoltà di squalificare 91B
Poteri 81C
Poteri discrezionali 12
Riferire quesiti 83
Responsabilità 81B
Status 81A
Area di gioco 76 nota a piè di pagina

II
Assegnazione dei posti 5
Cambio di posizione o di tavolo 5B
Atout DEF
Prese contenenti 44E
Prese non contenenti 44F
Attacco DEF
Attacco iniziale a carta coperta 41A
Attacco iniziale a carta scoperta 41C
Attacco iniziale fuori turno a carta coperta 41A, 47E2
Attacco iniziale fuori turno a carta scoperta 54
Fuori turno 53, 54, 55
Fuori turno, accettato 53, 54, 55
Fuori turno, del dichiarante 53, 54, 55A
Fuori turno, di un difensore 53, 54E, 55
Fuori turno, errata informazione 47E1
Fuori turno, non accettato 54D, 55B
Impossibilità di attaccare come richiesto 59
Prematuro 57
Restrizioni sull'attacco, se c'è una chiamata ritirata 26
Restrizioni sull'attacco, se ci sono carte penalizzate 50, 51
Simultaneo 58
Autorità di Zona 80A1(b)
Avversario DEF
Diritti degli avversari 9B1(d)
Avversario di destra DEF, nota a piè di pag. 13
Avversario di sinistra DEF, nota a piè di pag. 13

Azione che viola l'obbligo di passare 37
Azione ritirata DEF, 16D
Cancellata come ritirata DEF
Carta, designazione involontaria 45C4(b)
Carta, ritirata (riposta) 47
Chiamata, intenzionale 25B
Chiamata, involontaria 25A
Informazioni autorizzate per la linea innocente 16D1
Informazioni non autorizzate per la linea colpevole 16D2
Restrizioni d'attacco 26
Board DEF
Vedi anche Smazzata
Board sbagliato 15
Board sbagliato, giocato precedentemente 15B
Board sbagliato, non giocato precedentemente 15A
Board sbagliato, scoperto durante la licita 15C
Distributore e vulnerabilità 2

III
Duplicati 2
Duplicazione dei 6F
Estrazione delle carte dal 7B
Impossibilità di un gioco normale del 12A2
Movimento dei 8A
Non conforme 87
Risistemazione delle carte nel 7C
Sistemazione 7A
Board non conforme 87
Board sostitutivo 6D3
In un incontro a squadre 86C
Calcolo, aiuti al 40C3(a)
Calcolo del punteggio
Altri metodi 78D
Board non conforme 87
Contratto contrato 19D
Contratto surcontrato 19D
Errore nel calcolo 79C
Matchpoint (IMP) 78B
Matchpoint (gara a coppie) 78A
Tabella dei punteggi 77
Total point 78C
Cambio di gioco 47
Errata informazione 47E
Cancellata
Vedi Azione ritirata
Cancellazione di rettifica 10B, 81C5
Carta
Conteggio 7B2
Correzione di una designazione involontaria 45C4(b)
Designata o nominata 45C4(a)
Designazione di una carta dal morto, completa 46A
Designazione di una carta dal morto, erronea 46B
Designazione di una carta dal morto, incompleta 46B
Designazione di una carta dal morto, involontaria 45C4(b), 46B
Erroneamente giocata dal morto 45D
Esposta, dichiarante 48
Esposta, durante il periodo licitativo 24
Esposta, un difensore 49
Estrazione dal board 7B1
Estrazione dal board sbagliato 17B

Giocata 45
Gioco obbligato 45C
Il morto indica una carta 45F

IV
Ispezione 7B2, 66
Mancante 14
Vedi anche Carta Mancante
Mantenimento del possesso 7B3
Mescolatura dopo la fine del gioco 7C
Mescolatura e distribuzione 6
Non può essere ritrovata 14A2
Numero incorretto di 13
Penalizzata 49, 50
Penalizzata, due o più carte 51
Penalizzata, mancato gioco 52
Quinta carta giocata in una presa 45E
Rango 1
Reinserimento nel board 7C
Renonce
Vedi Renonce
Ritirata (riposta) 16D, 47
Carta d'attacco iniziale DEF
A faccia coperta 41A
A faccia scoperta 41C
Fuori turno 54
Carta mancante 14
Informazioni dal ripristino 14C
Notata in ogni altro momento successivo 14B
Notata prima dell'inizio del gioco 14A
Carta penalizzata DEF, 50
Dichiarante o morto 48A
Difensore 49
Due o più carte penalizzate 51
Mancato gioco di una carta penalizzata 52
Carta ripresa (ritirata) 47
Vedi anche Azione cancellata
Carta delle convenzioni 40B2(a)
Consultazione 20G2
Consultazione della carta delle convenzioni degli avversari 40B2(c)
Consultazione della propria carta delle convenzioni 40B2(b)
Chiamata DEF
Basata su di una errata informazione 21B
Basata su una propria incomprensione 21A
Fatta dal giocatore cui spettava il turno 28B
Cambio da un avversario a seguito di una correzione 21B2
Cambio di chiamata, intenzionale 25B
Cambio di chiamata, non intenzionale 25A
Chiamata sostitutiva accettata 25B1
Chiamata sostitutiva non accettata 25B2
Chiamate simultanee 33

V
Conservazione del diritto a chiamare 20
Considerata in rotazione 28
Fuori turno 29
Fuori turno, accettata 29A
Fuori turno, al turno dell'avversario di sinistra 25, 28B
Fuori turno, artificiale 29C
Fuori turno, cancellata (ritirata) 16D, 28B

Inammissibile 25
Inammissibile, azione che viola l'obbligo a passare 37
Inammissibile, dopo il passo finale 39
Inammissibile, contro 36
Inammissibile, licita di più di sette 38
Inammissibile, surcontro 36
L'avversario di destra è obbligato a passare 28A
Non chiaramente percepita 20A
Ricapitolazione e spiegazione 17E2
Ritirata, linea colpevole 16D2
Ritirata, linea innocente 16D1
Ritirata, restrizioni d'attacco 26
Spiegazione di 20F
Troppo tardi per cambiare chiamata 21B3
Chiamata Artificiale DEF, 40B1(b)
Chiamata di una carta
Vedi Carta
Chiamata inammissibile 35
Chiamata Psichica DEF, 40
Vedi anche Intese tra compagni
Chiamata sbagliata 21B1(b), 75
Concorrente DEF
Compagno DEF
Informazioni estranee dal 16B
Condotta 74
Consapevolezza di un potenziale danneggiamento 23
Conservazione del diritto a chiamare 17E2
Conteggio delle proprie carte 7B2
Contratto DEF, 22
Contratto contrato 19D
Punteggio 77

VI
Contratto surcontrato 19D
Punteggio 77
Contro DEF
Espresso in modo incorretto 19A3
Forma appropriata 19A2
Fuori turno 32
Inammissibile 19A, 27B3, 36
Legale 19A1
Punteggio per un contratto contrato 77
Superamento 19C
Convenzione 40B1(b)
Vedi anche Intese tra compagni
Correzione prematura di una irregolarità 9C
Cortesia 74A1
Decisioni
Fatti concordati 84
Fatti contestati 85
Standard nell'acquisizione delle prove 85A1
Definizioni DEF
Denominazione DEF
Rango 1, 18E
Deve (è obbligato a) INTRO
Dichiarante DEF
Dopo un attacco iniziale fuori turno 54A
Difensore DEF
Diritti
Degli avversari, dopo che l'Arbitro è stato chiamato 9B1(d)

Dei giocatori, dopo che l'Arbitro è stato chiamato 9B1(c)
Del morto 42
Diritto a chiamare, conservazione del 17E2
Diritto ad assegnare rettifiche 10A
Distributore e vulnerabilità 2
Divertirsi nel corso del gioco 74A2
Domande
Chiamate, deduzioni 20F1, 20F2
Chiamate, effettivamente fatte 20F1, 20F2

VII
Chiamate, rilevanti ma non fatte 20F1, 20F2
Domande su una singola chiamata 20F3
Informazioni non autorizzate 16B1(a), 73C
Riguardanti la licita prima dell'attacco iniziale 41B
Dovere INTRO
Dovrà INTRO
Dovrebbe INTRO
Duplicazione dei board 6F
Equità 12C1(c)
Errata informazione
Cambio di giocata 47E
Chiamata basata su di una errata informazione 21B
Estraneo DEF
Eventi individuali 12C3
Evento DEF
Fa (verbo fare) INTRO
Fatti
Concordati 84
Contestati 85
Standard di giudizio 85A1
Fine dell'ultimo turno 8C
Fine della sessione 8C
Fine di un turno 8B
Giocatori 3, 4, 5
Movimento dei 8A
Gioco DEF
Attacco 44A
Dopo una giocata illegale 60
Dopo una irregolarità 60A
Giocate successive 44B
Impossibilità di giocare come richiesto 59
Impossibilità di rispondere a colore 44D
Inizio del 41
Prematuro 57
Procedura del 44
Obbligo di rispondere a colore 44C

VIII
Simultaneo 58
IMP (Matchpoints) DEF, 78B
Impossibilità di giocare regolarmente la mano 12A2
Incontro a squadre 86
Board sostitutivo 86C
Punteggi non bilanciati, incontri a KO 86B
Punteggio medio in un incontro con metodo di calcolo IMP 86A
Risultato ottenuto all'altro tavolo in un incontro a squadre 86D
Indebitamente severa o vantaggiosa, rettifica 12B2
Indennità, il Codice non prevede alcuna 12A1
Informazione

Vedi anche Comunicazione
Atteggiamento degli avversari 16A2
Autorizzata 16
Da chiamate e giocate cancellate 16D
Da chiamate e giocate legali 16A1(a)
Estranea, da altre fonti 16C
Estranea, dal partner 16B
Non autorizzata 16
Resa allo scopo di ingannare, appropriate 73E
Resa allo scopo di ingannare, senza dimostrabili ragioni bridgistiche 73F
Informazioni autorizzate 16
Atteggiamento degli avversari 16A2
Azioni ritirate, linea innocente 16D1
Che discendono dal Codice o dai Regolamenti 16A1(c)
Chiamate e giocate legali 16A1(a)
Possesso precedente, non precluso dal Codice 16A1(d)
Richieste dai regolamenti della manifestazione 16A2
Valutazione del punteggio 16A2
Informazioni non autorizzate 16
Azioni ritirate, linea colpevole 16D2
Informazioni estranee 16A3
Informazioni estranee da altre fonti 16C
Informazioni estranee dal partner 16B, 73C
Logiche alternative 16B1(b)
Infrazione DEF, 72B
Vedi anche Irregolarità
Commessa dalla propria linea 72B2
Intenzionale 72B1
Nascondere un'infrazione 72B3
Inganno 73E

IX
Inintenzionale DEF
Matchpoints (IMP) DEF, 78B
Interpretazione del Codice INTRO
Intese
Vedi Intese tra compagni
Intese tra compagni 40
Aiuti alla memoria, al calcolo o alla tecnica 40C3(a)
Azioni psichiche 40B2(d), 40C
Carta delle convenzioni 40B2(a)
Carta delle convenzioni, consultazione 20G2
Convenzione 40B1(b)
Deviazione dalle 40B2(d), 40C
Dovere di rendere le intese disponibili prima dell'inizio del gioco 40A1(b)
Esplicite 40A1(a)
Implicite 40A1(a), 40C1
Informazioni trasferite tramite 40A2
Non spiegate 40A3,40B4, 40C1, 40C3(b)
Punteggio arbitrale 40B4, 40B6(b)
Significato artificiale 40B1(b)
Speciali 40B
Spiegazione, deduzioni 40B6(a)
Spiegazione di tutti gli accordi speciali 40B6(a)
Spiegazione, mancata 40B4
Spiegazione, parziale 40B6(b)
Spiegazione, violazioni ripetute all'obbligo di 40C3(b)
Introduzione INTRO
Irregolarità DEF
Vedi anche Infrazione

Causata da uno spettatore 76C2
Chiamare l'Arbitro 9B1(a), 9B1(b)
Consapevolezza di un potenziale danneggiamento 23
Conservazione dei diritti 9B1(c)
Correzione prematura 9C
Diritti degli avversari 9B1(d)
Diritti del giocatore che ha chiamato 9B1(c)
Dopo che è stata richiamata l'attenzione 9B
Irrogazione di rettifiche 10
Nessuna ulteriore azione 9B2
Prevenire una irregolarità 9A3
Procedura a seguito di una irregolarità 9
Richiamare l'attenzione su 9A
Scelta dopo l'irregolarità 10C
Licita DEF
Vedi anche Chiamata

X
Dopo la fine della licitazione 39
Erronea 21B1(b), 75
Forma appropriata 18A
Fuori turno 31
Licita insufficiente 18D, 27
Licita insufficiente, accettata 27A1
Licita insufficiente, non accettata 27B
Licita insufficiente, fuori rotazione 27A2, 31
Metodi differenti 18F
Prima di un passo fuori turno 30B
Rango delle denominazioni 18E
Sette, più di 38
Sufficiente 18C
Superamento di 18B
Licita insufficiente 18D, 27
Accettata 18D, 27
Corretta al minimo livello sufficiente, non artificiale 27B1(a)
Corretta con un contro o un surcontro 27B3
Corretta con un'altra licita insufficiente 27B4
Corretta con una chiamata con lo stesso significato 27B1(b)
Correzione prematura 27C
Fuori turno 27A2, 31
Il compagno del colpevole dovrà forse passare per sempre 27B2, 27B3, 27B4
Non accettata 27B
Punteggio Arbitrale, coppia innocente danneggiata 27D
Significato della licita insufficiente e della chiamata sostitutiva 27 nota a piè di pagina
Licitazione DEF
Vedi anche Periodo Licitativo
Linea DEF
Linea innocente
Azione 11A
Informazioni autorizzate da chiamate ritirate 16D1
Logica alternativa 16B1(b)
Manche DEF
Mano DEF
Matchpoint DEF, 78A
Mazzo
Vedi Mazzo intatto
Mazzo di carte DEF, 1
Mazzo intatto DEF, 6D2
Vedi anche Mazzo

XI
Memoria, aiuti alla 40C3(a)
Mescolare 6A
Dietro istruzioni dell'Arbitro 6D3
Nessuna mescolatura 6D2
Nuova mescolatura 6D
Opzioni dell'Arbitro 6E
Morto DEF
Designazione di una carta che deve essere giocata 46
Diritti assoluti 42A
Diritti qualificati 42B
Indicazione di una carta dal morto 45F
Limitazioni 43
Scopertura della mano 41D
Movimento
Dei board 8A
Dei giocatori 8A
Non potere INTRO
Numero errato di carte 13
Onore DEF
Opzioni
Scelta tra 10C2
Spiegazione delle 10C1
Vantaggiose 10C3, 10C4
Organizzazione del Torneo 80B
Accettazione e lista dei partecipanti 80B2(h)
Appelli 80B2(k), 93A
Condizioni di gioco e di licita 80B2(e)
Condizioni generali della manifestazione 78D, 80B2(i)
Date e orari delle sessioni 80B2(c)
Designazione dell'Arbitro 80B2(a)
Designazione degli altri membri dello staff 80B2(g)(ii)
Designazione degli assistenti Arbitri 80B2(g)(i)
Periodo di correzione 79C
Poteri e doveri 80B2
Poteri e doveri, altri 80B2(l)
Poteri e doveri, delega 80B1
Punteggi 80B2(j)
Può fungere da Direzione di Gara 80B1
Quote di iscrizione 80B2(d)
Regolamenti supplementari 80B2(f)
Responsabilità di alcuni compiti all'Arbitro 80 nota a piè di pagina
Speciali condizioni di gioco e di licita 80B2(e)

XII
Svolgimento dei preparativi 80B2(b)
Tempo per gli appelli 92B
Organizzazione UISP Giochi Bridge 80A1(C)
Passo DEF
Artificiale 30C
Azione che viola l'obbligo a passare 37
Danneggiamento da un passo obbligato 23
Fuori turno 30
Fuori turno dopo che qualsiasi giocatore abbia licitato 30B
Fuori turno prima che qualsiasi giocatore abbia licitato 30A
Fuori turno se è artificiale 30C
Passo Artificiale DEF, 30C
Passo finale, ricapitolazione della licita 20C
Pause comandate 73A2
Penalità DEF

Vedi anche Rettifica
Penalità disciplinari 91
Penalità procedurali 90
Penalità procedurali negli eventi individuali 12C3
Violazioni ripetute dell'obbligo di informare 40C3(b)
Penalità disciplinari 91A
Penalità procedurali 90
Attribuite in maniera indipendente 90A
Autorità dell'Arbitro 90A
Carte posizionate in modo errato 90B6
Comparazione degli scores 90B4
Discussioni ad alta voce 90B3
Errori di procedura 90B7
Gioco lento 90B2
Infrazioni soggette a 90B
Mancanza di ottemperare celermente 90B8
Ritardo 90B1
Toccare le carte 90B5
Perdita dei diritto alla rettifica 11
Periodo di correzione 79C
Periodo di gioco DEF
Inizio del 41C
Spiegazione delle chiamate durante il 20F2
Periodo licitativo
Carta esposta o giocata durante 24

XIII
Carte estratte dal board sbagliato 17D
Chiamate successive 17C
Fine del Periodo Licitativo 17E, 22B
Fine della licitazione 17E, 22A
Inizio del Periodo Licitativo 17A
Inizio della licitazione DEF
Licitazione 17
Periodo Chiarificatorio 22B1
Procedura dopo il termine 22B, 41
Ricapitolazione, dopo il passo finale 20C
Ricapitolazione, durante il Periodo Licitativo 20B
Ricapitolazione, effettuata da un avversario 20D
Ricapitolazione, prima che sia scoperta la carta iniziale d'attacco 41B
Spiegazione delle chiamate durante 20F
Potere, avere la possibilità di INTRO
Poteri
Organizzazione del Torneo 80B
Poteri discrezionali dell'Arbitro 12
Poteri e doveri dell'Arbitro 81C
Direzione di Gara 80A
Prematura/Prematuro
Correzione prematura di una irregolarità 9C
Attacco o gioco prematuro di un difensore 57
Presa DEF
Copertura 45G
Difettosa 67
Ispezione delle prese 66
Ricapitolazione del gioco 66D
Sistemazione delle prese 65
Un giocatore mescola le proprie carte 65D, 66D
Vinta 79
Presa difettosa 67
Presa in meno DEF

Punteggio 77
Presa in più DEF
Punteggio 77
Prese eccedenti DEF (nota a piè di pagina
n° 6), 18A

XIV
Procedura
Corretta
Vedi Procedura corretta
Dopo la consumazione di una renonce 64
Doveri dell'Arbitro 81, 82C
Errore arbitrale 82C
Gioco 44
Periodo licitativo
Vedi Periodo licitativo
Responsabilità per la procedura 7D
Rettifica di errori di procedura 82
Procedura corretta
Abbandonare il tavolo senza necessità 74C8
Attenzione insufficiente 74B1
Commenti gratuiti 74B2
Cortesia 74C, 90
Disposizioni cui attenersi 74A3
Divertimento nel gioco 74A2
Estrazione di una carta dalla propria mano 74A1
Etichetta 74B
Evidenze significative durante il gioco 74C4
Gioco lento, allo scopo di sconcertare 74C7
Gioco lento, indebito 90B2
Gioco lento, non necessario 74B4
Gioco veloce allo scopo di sconcertare 74C7
Mancanza di interesse nel prosieguo del gioco 74C6
Maniera scortese di chiamare l'Arbitro 74B3
Violazioni della procedura, esempi 74C
Variazioni di tempo, allo scopo di sconcertare 74C7
Proprietà, violazione delle 73F
Prova, standard nello stabilire 85A1
Psichica DEF, 40
Vedi anche Intese tra compagni
Punteggio Arbitrale DEF
A seguito di una rettifica errata di una irregolarità 12A3
Artificiale 12C1(d), 12C3
Assegnato 12C1
Assegnazione di 12C
Azione selvaggia o azzardosa della linea innocente 12C1(b)
Conseguente a un danneggiamento 12B1
È impossibile giocare regolarmente la mano 12A2
Il Codice non prevede indennizzo 12A1
Incontri a squadre 86
Medio 12C2(a)
Non necessità di punteggi complementari 12C1(f)
Sopramedia 12C2(a), 86A
Sottomedia 12C2(a), 86A

XV
Su iniziativa dell'Arbitro 12A
Su richiesta di un giocatore 12A
Punteggio Arbitrale Artificiale 12C1(d), 12C2
Vedi anche Punteggio Arbitrale

Punteggio Arbitrale Assegnato 12C1
Vedi anche Punteggio Arbitrale
Punteggio medio 12C2(a)
Nota: un "Punteggio medio" non è identico a un punteggio pari a zero
Punteggio parziale DEF
Punteggio sopramedia 12C2, 86A
Punteggio sottomedia 12C2, 86A
Punteggio zero 77
Nota: Un punteggio "zero" non è identico a una "Mano media"
Punti premio DEF, 77
Punti presa DEF, 77
Rango
Delle carte e dei semi 1
Delle denominazioni 18E
Designazione del 46B3
Incompleta designazione del 46B1, 46B5
Direzione di Gara 80A
Assegnazione di poteri 80A3
Autorità di Zona 80A1(b)
Delega di poteri 80A3
Organizzazione di una manifestazione 80B1
Responsabilità e poteri 80A2
Ulteriori possibilità di appello 93C
Rendere noto
Intese di Coppia
Vedi Intese di Coppia
Procedura non corretta 20G
Significato di un Alert
Vedi Alert
Spiegazione delle chiamate 20F
Rettifica
Azione della linea innocente 11A
Cancellazione 10B, 81C5

XVI
Cancellazione o imposizione di 10B
Diritto ad imporre 10A
Dopo la perdita del diritto alla rettifica 11B
Incorretta 12A3
Indebitamente severa o vantaggiosa 12B2
Irregolarità causata da uno spettatore 76C2
Irrogazione di rettifiche 10
Perdita del diritto alla 11
Punti dubbi 84D
Renonce
Vedi Renonce
Renonce 61, 62, 63, 64
Attribuzione di una rettifica 64A
Consumata 63A
Correzione 62
Definizione 61A
Dodicesima presa 62D
Dopo che siano state effettuate chiamate nel board successivo 64B4
Dopo la fine del round 64B5
Effettuata mancando di giocare una carta scoperta 64B3
Equità 64C
Indagine circa 61B
Non attribuzione di alcuna rettifica 64B
Prima che il partner giochi nella dodicesima presa 62D2
Procedura dopo la consumazione 64

Rettifica errata 12A3
Ricapitolazione
Al proprio turno di chiamata 20B
Chiamata non chiaramente riconosciuta 20A
Chiamate 20
Contratto 41C
Correzione di un errore nella ricapitolazione 20E
Dopo il passo finale 20C
Dopo il termine del gioco 65B
Licita 20C2, 41B
Presa in corso 66A
Prese completate 66C
Propria ultima carta 66B
Risposte date da un avversario 20D
Richiesta 68, 69, 70
Vedi anche Concessione
Accordo in merito a richiesta o concessione 69
Accordo in merito a richiesta o concessione, raggiunto 69A
Accordo in merito a richiesta o concessione, ritirato 69B
Cancellazione 71
Contestata 70A
Definizione di 68B1
Gioco normale 71 nota a piè di pagina

XVII
Il gioco continua dopo un'obiezione del partner 68B2
Rismazzatura 6D
Nessuna rismazzatura 86C
Rispondere a colore DEF
Risultato
Vedi anche Punteggio
Accordo sul 65D, 79A
Cancellato 13C
Nessun risultato, mano distribuita senza smazzatura 6D2
Non è possibile ottenere alcun risultato 12C2
Ottenuto all'altro tavolo in un incontro a squadre 86D
Risultato migliore tra quelli possibili 12C1(e)(i)
Risultato peggiore tra quelli probabili 12C1(e)(ii)
Rotazione DEF
Round DEF
Fine del 8B
Fine dell'ultimo 8C
Seme DEF, 1
Designazione del 46B2
Incompleta designazione 46B3, 46B5
Sessione DEF
Accoppiamenti durante 4
Al tavolo per il periodo 7D
Data e tempo 80B2(c)
Differenti significati del termine DEF
Fine 8C
Punteggio ottenuto nella 12C2
Punto cardinale durante 5
Sospendere un concorrente per la sessione 91A
Sistemazione dei board 7A
Sistemazione dei tavoli 3
Slam DEF
Smazzata DEF, 6B
Carte erroneamente smazzate o esposte 6D1
Metodi differenti di distribuzione o predistribuzione 6E4

Opzioni dell'Arbitro circa la distribuzione 6E
Nessun risultato per una mano che non correttamente mescolata 6D2
Nessuna ridistribuzione 6D2
Rismazzatura 6D
Rismazzatura dietro istruzioni dell'Arbitro 6D3

XVIII
Sostituto 4
Speciali intese tra compagni 40B1(a)
Vedi anche Intese tra compagni
Spettatori 76
Causa di irregolarità 76C2
Controllo 76A
Partecipazione 76C
Presenza al tavolo 76B
Status 76D
Spiegazione
Chiamate 20F
Correzione di errori nella spiegazione 20F5, 75B
Gioco della carta dei difensori 20F2
Sbagliata, informazioni non autorizzate 75A
Sbagliata, presunta 21B1(b), 75C
Squadra DEF
Vedi anche Concorrente
Standard di prova 85A1
Surcontro DEF
Espresso in modo non appropriato 19B3
Forma appropriata 19B2
Fuori turno 32
Inammissibile 19B, 27B3, 36
Legale 19B1
Superato 19C
Tecnica, aiuti alla 40C3(a)
Tempo o manierismi 73D
Deduzioni 73D1
Deviazione fatta di proposito 73D2
Inganno 73D2
Variazione non intenzionale 73D1
Turno DEF
Variazioni di tempo e manierismo 73D
Vulnerabilità DEF
Distributore e vulnerabilità 2
Punteggio 77

RUZZOLA - RULLETTO - LANCIO DEL FORMAGGIO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Ruzzola, Rulletto, Lancio del Formaggio a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

La partecipazione all'attività è prevista da 16 anni in poi.
Premessa
Si può ben dire che l'origine del gioco della ruzzola si perde nella notte dei tempi quando fu inventata... la ruota.
Nobile antenato ne fu certamente il lancio del disco cantato ne i poemi omerici e dai poeti greci.
Praticarono questo sport gli antichi romani che chiamavano la ruzzola "turbo" o, più tardi "tronchus" indicando con questi termini tutto ciò che si muoveva velocemente in giro, ed era un divertimento specie per i ragazzi.
Nei secoli del medioevo il lancio della ruzzola faceva parte dei giochi di abilità e di fortuna: lanciare dischi di legno o di altro materiale era chiamato giocare "ad ruellas".
Numerose sono le testimonianze che ci rimangono di questo gioco nei secc. XIV e XV nelle campagne dell'entroterra marchigiano e dell'Umbria.
Attualmente il gioco della ruzzola ha una diffusione nazionale coinvolgendo, oltre l'Umbria e le Marche, anche la Toscana, l'Abruzzo, il Lazio, l'Emilia Romagna e la Lombardia dove non mancano memorie secolari della sua pratica.
La ruzzola chiamata anche rotola, formella, rotella, rota ecc. poteva essere di formaggio pecorino in forme ben stagionate (si diceva "giogà a formaggio"), di legno di quercia, di leccio ecc. in genere legno abbastanza duro e resistente. Anche la forma poteva essere più o meno grande ("Ruzzolone").
Quello della ruzzola è stato sempre uno "sport dei poveri", praticato cioè in prevalenza da gente di campagna; non disdegnavano comunque di parteciparvi nobili ed ecclesiastici anche se quest'ultimi, in varie circostanze, ne ebbero il divieto da parte dei superiori.
Ad esso si interessarono le pubbliche autorità, vescovi e governatori, regolamentandone la pratica con la proibizione nei giorni festivi e nelle immediate vicinanze dei monasteri per non turbare la quiete. Da queste dettagliate disposizioni si può evincere la popolarità del gioco con il relativo largo coinvolgimento di praticanti e di spettatori.
Altrettanta popolarità conosce oggi questo sport sapendo coniugare una sua competitività fatta di forza, intuizione e destrezza, vita all'aria aperta, amore per la campagna, rispetto per l'ambiente ed una gratificante aggregazione... e di fortuna.
Il presente regolamento del gioco della ruzzola aggiornato ed approvato da un congresso e dato alle stampe, intende tracciare una normativa generale cui attenersi nelle gare ufficiali a livello regionale e nazionale.
Le peculiarità del gioco che affondano le radici nella tradizione e che possono esservi in singole località e regioni non vengono abolite, debbono anzi essere mantenute e valorizzate ritrovando in esse una notevole ricchezza ed una memoria storica che caratterizzano specifiche identità.
Con pari evidenza comunque in un contesto di organizzazione di gare regionali, interregionali o nazionali era necessario avere un preciso punto di riferimento ed una normativa unica da osservare.
Il momento unificante rappresentato da questo regolamento, non vuole così tagliare spazio e respiro alla promozione e alla pratica di uno sport nato e sviluppatosi tra la gente e che ne ha messo in linea di volta in volta elementi ed aspetti caratteristici.

ARTICOLO 1 - TRADIZIONI

Il gioco della Ruzzola/Rulletto, praticato in numerose regioni italiane con norme e regole tradizionali e popolari differenti, per poter essere svolto a livello nazionale mediante campionati, è regolamentato dalla normativa di seguito espressa.

ARTICOLO 2 – VALORI E IMPEGNI

Il gioco della ruzzola promuove un modo di fare sport caratterizzato da comportamenti responsabili dei soggetti proponenti, sia verso le persone, sia verso il territorio ed altri soggetti interessati;
Il giocatore di ruzzola qualifica il proprio ruolo all'interno della associazione o società sportiva ed opera sportivamente affinché il gioco della ruzzola diventi durevole e sostenibile

ARTICOLO 3 - I VALORI E GLI IMPEGNI

Il gioco della ruzzola, attraverso il comportamento dei suoi giocatori, persegue i valori fondamentali dello sportpertutti, della democrazia, della socialità praticata nel tempo libero, del benessere individuale e sociale, del rispetto fra persone, della associazione o società sportiva e dell'ambiente, della solidarietà e della qualità

dell'offerta sportiva basata sulla formazione dei soggetti coinvolti, la professionalità degli istruttori e dei tecnici, nel rispetto delle attitudini e dei limiti di ognuno.
Ogni giocatore si impegna a mantenere un comportamento onesto, inteso come correttezza nei confronti dell'organizzazione e come eticità e lealtà in ogni atto sportivo.

ARTICOLO 4 – LA RESPONSABILITA' DEL GIOCATORE

Nel gioco della ruzzola, tutti gli sportivi ed i giocatori che ne fanno parte, ciascuno per il ruolo che svolgono (anche di dirigente o accompagnatore) sono tenuti a comportarsi come soggetti attivi della sicurezza personale e dei luoghi in cui svolgono attività' sportiva, di allenamento o di divertimento.
In tale ambito devono:

a) utilizzare attrezzature di gioco in conformità alle disposizioni di cui al presente regolamento;
b) munirsi di dispositivi di protezione individuale se previsti dall'organizzatore delle gare ed utilizzarli conformemente alle disposizioni di cui al presente regolamento;
c) avere documento di riconoscimento ed essere in regola con il tesseramento UISP, la regolarità del tesseramento va verificata dal tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) dalla tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.

I giocatori non possono partecipare al gioco se, sotto la propria responsabilità, non dichiarino di aver svolto apposita formazione e addestramento specifici, in materia di salute e sicurezza sull'attività del gioco e dei rischi del suo svolgimento.

ARTICOLO 5 - ATTREZZI DEL GIOCO

Gli attrezzi sono costituiti da: "Ruzzola e Rulletto" e da "Spago" o "Fettuccia". Le caratteristiche della Ruzzola sono:

a) Realizzata da un unico pezzo di legno, anche pressato, (si esclude qualsiasi altro tipo di Assemblaggio, inoltre la ruzzola non deve essere verniciata) la cui finitura superficiale deve lasciare in vista la trama e la venatura del materiale.
b) I limiti dimensionali sono i seguenti:
   Ruzzola diametro cm. 13 (tolleranza di cm. 1 ± 12/14);
   Rulletto diametro cm. 18 (tolleranza di cm. 2 ± 16/20);
   Ruzzola spessore cm. 4,5 (tolleranza di cm. 1 ± 3,5/5,5);
   Rulletto spessore cm. 7 (tolleranza di cm.1 ± 6/8);
   Ruzzola peso gr. 600 (tolleranza di gr. 150 ± 450/750);
   Rulletto peso gr.1650 (toll. di gr.160 ± 1,490/1,790).

La "Ruzzola o Rulletto" non può essere cerchiata, ferrata, zavorrata e verniciata totalmente.
Nelle gare ciascun atleta potrà usare la ruzzola di sua proprietà purché corrispondente alle caratteristiche tecniche previste dal presente articolo e la stessa potrà essere sostituita a suo piacimento. In qualsiasi momento della gara un atleta può chiedere la verifica della ruzzola dell'avversario da parte della giuria che, se non conforme alle sopradette caratteristiche tecniche, comporta la squalifica dell'atleta per la manifestazione in corso più un'ulteriore giornata di squalifica.

ARTICOLO 6 - LO SPAGO O FETTUCCIA

Lo spago o fettuccia, può essere realizzato liberamente con qualsiasi materiale, spessore e lunghezza a piacere dell'atleta. Non si ammettono contestazioni da parte degli avversari di gara sul materiale e sulle dimensioni dello spago o della fettuccia.

ARTICOLO 7 - CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco può essere una pista o una strada le cui caratteristiche devono essere tali da rendere il gioco spettacolare ed interessante. Sono da preferire percorsi in leggera ascesa, con curve ampie, rettilinei non troppo lunghi e possibilmente strade non trafficate (meglio ancora se possono essere interdette al traffico).

ARTICOLO 8 - ZONE DI GIOCO – DEFINIZIONI

"Linea di lancio" è la linea trasversale al campo di gioco, segnata con vernice, ovvero, immaginaria, dalla quale il giocatore effettua il proprio lancio.
"Area 40" è l'area del campo di gioco delimitata dalla linea di lancio e dalla linea immaginaria o effettivamente disegnata sul campo ad una distanza di 40 metri dalla linea di lancio.
"Fascia di rispetto" è l'area esterna al campo di gioco delimitata da una linea laterale e da una linea parallela posta ad una distanza di un metro.
"Area di rincorsa" è l'area che precede la linea di lancio delimitata dalle linee laterali del campo e da una linea reale o immaginaria posta ad almeno 5 metri dalla linea di lancio, destinata alla rincorsa di lancio dei giocatori.

ARTICOLO 9 - IL LANCIO

La Ruzzola e il Rulletto vanno lanciati con lo spago, con la fettuccia o a mano libera purché corrano rotolando su se stessi. (non sono ammessi altri attrezzi supplementari tipo rocchetto).

ARTICOLO 10 - LA PARTITA O GARA

La partita consiste nel lanciare la ruzzola o il rulletto il più lontano possibile con un numero prefissato di lanci per ogni gioco (o spunto).
Vince il gioco (o spunto) il giocatore (squadra/coppia) che a parità di numero di lanci, ha percorso la maggior distanza dal punto di partenza. La gara può essere fissata in tre, quattro o cinque giochi (o spunti).
Vince la gara il lanciatore, o coppia, o squadra che si aggiudica per primo il numero dei giochi (o spunti) stabiliti.
La gara può essere: a singolo, a coppie, a terna, a squadra.
Nel caso di gara a singolo, saranno due o più giocatori che a tiri alterni, secondo il sorteggio, effettueranno i lanci.
Nel caso di gara a coppie o a squadre, tutti i lanciatori appartenenti alla stessa squadra o coppia, effettueranno di seguito un lancio cadauno e verrà prescelto come tiro valido quello più lungo.

ARTICOLO 11 - ARBITRAGGIO E DIREZIONE DI GARA

L'arbitraggio e la direzione delle gare sono affidate ad un'apposita giuria resa nota all'inizio della gara.

ARTICOLO 12 - GARA DI SINGOLO

Si tira a sorte l'atleta che dovrà lanciare la ruzzola per primo della batteria, poi si prosegue sino al termine del numero dei lanci prefissato, l'atleta che si trova in svantaggio dovrà effettuare per primo il lancio successivo.

ARTICOLO 13 - GARA A SQUADRE O COPPIE

Si tira a sorte quale squadra o coppia deve lanciare la ruzzola per prima; gli atleti della stessa squadra o coppia effettueranno i lanci secondo la successione liberamente scelta uno di seguito all'altro. Il giocatore che dovrà effettuare il lancio successivo, dovrà trovarsi dietro la linea di lancio nel momento in cui il giocatore che lo precede sta effettuando il tiro. All'atleta che non rispetta detta regola, al secondo richiamo, sarà vietato di effettuare il lancio, al terzo richiamo sarà squalificato per la gara in corso, pertanto la coppia o squadra proseguirà la gara con un atleta in meno.
Per i campionati nazionali a squadre di Ruzzola e Rulletto e stabilito quanto segue:
a) La squadra di ruzzola è composta di sei (6) giocatori, uno dei quali dovrà svolgere la mansione di arbitro.
b) La squadra di rulletto è composta di cinque (5) giocatori, uno dei quali dovrà svolgere la mansione di arbitro.
Il capitano della squadra stabilirà quale giocatore dovrà fare l'arbitro.
E' vietato sostituire un giocatore durante una manche in corso, solamente a manche terminata la squadra ha facoltà di sostituire un giocatore col l'arbitro, il giocatore sostituito andrà a fare l'arbitro.
La finale dei campionati si effettuerà con la formazione delle squadre al completo

ARTICOLO 14 - IL PRIMO LANCIO

Il primo lancio può essere fatto con rincorsa o da fermo, a scelta di ogni atleta. L'atleta non può superare la linea di partenza prima di aver lanciato la ruzzola/rulletto; la rincorsa va quindi presa "dietro il segno". Ove la strada fosse asfaltata, la rincorsa va presa entro l'asfalto; in caso di bivi o incroci, la strada di gara va tracciata e la rincorsa va presa all'interno della linea tracciata.

ARTICOLO 15 - LANCIO NULLO

Il lancio è nullo quando:
a) l'atleta oltrepassa, al momento del lancio, la linea prefissata;
b) il lancio alzato (portata) per effettuare una curva taglia l'angolo della curva. L'angolo della curva sarà individuato da una palina-picchetto o da altro segnale equivalente;
c) la ruzzola/rulletto batte per la prima volta fuori della carreggiata stradale (asfalto);
d) la rincorsa viene fatta fuori dall'asfalto, le linee tratteggiate dei bivi o incroci non devono essere calpestate.

ARTICOLO 16 - LANCIO A TAGLIARE

Il lancio a tagliare è vietato. Pertanto è fatto obbligo all'organizzazione di segnalare con appositi picchetti tutte le curve sia internamente che esternamente (in particolare il centro curva). In mancanza di picchetti, il lancio è valido se la ruzzola/rulletto taglia totalmente la curva e ritorna sulla sede stradale; qualora la ruzzola/rulletto rimanga nella scarpata/campo, viene considerato valido il centro curva.

ARTICOLO 17 -MARCATURA DEL PUNTO DI ARRIVO DELLA RUZZOLA

Dopo ogni tiro, prima di sollevare la ruzzola/rulleto dal terreno, l'arbitro deve segnalare con segatura o altro materiale idoneo, il punto di arrivo o il punto di rimessa sul ciglio opposto, a squadro con la mezzeria della strada qualora la ruzzola/rulletto stessa sia andata a finire "fuori strada".

ARTICOLO 18 - I TIRI SUCCESSIVI

Ogni lancio successivo al primo può essere effettuato o da fermo o con rincorsa, senza superare la linea perpendicolare alla mezzeria della strada e passante per il punto di arrivo o di rimessa. In caso di rincorsa vale la regola del primo lancio.

ARTICOLO 19 - CONCLUSIONE DEL LANCIO

Ogni lancio si considera concluso solo quando la ruzzola/rulletto si è arrestata per incontro di ostacoli o per naturale esaurimento della forza impressale. Il concorrente non può effettuare il successivo lancio sino a quando non si è concluso il tiro precedente.

ARTICOLO 20 - RUZZOLA CHE TORNA INDIETRO

Quando nella sua corsa normale la ruzzola/rulletto torna indietro:

a) in mancanza di segnalazioni trasversali atte ad apprezzare con buona approssimazione, anche a distanza, il punto raggiunto, può fermarla nella corsa solo chi la lanciata. Le strisce trasversali dovranno essere 4-5 (quattro-cinque) metri di distanza una dall'altra, in prossimità di una curva la distanza delle strisce può essere ridotta a 1-2-3 metri;

b) in presenza di paline o picchetti, resta valida come segnalazione trasversale la palina o picchetto stesso.

c) qualora per cause naturali tornasse indietro, se passa all'esterno dello stesso viene segnata a picchetto e dove si ferma, se passa all'interno va segnata 10 cm oltre il picchetto.

d) quando la ruzzola/rulletto colpisce un ostacolo e a causa di questo rimbalza indietro, la stessa, va segnata dove ha colpito l'ostacolo.

ARTICOLO 21 - RESPONSABILITÀ DEL LANCIO

Ogni concorrente è personalmente responsabile del suo lancio, deve quindi direttamente sincerarsi delle possibilità di effettuarlo, delle condizioni del terreno e di ogni altro fattore che possa avere influenza. Non sono ammesse scuse o riserve, ne richieste di ripetere il lancio, comunque giustificate, se non nei casi previsti dal regolamento.

ARTICOLO 22 - LA STRADA ED IL MODO DI PERCORRERLA

Ogni concorrente è libero di lanciare la ruzzola/rulletto nella parte della sede stradale, che ritiene più opportuna. Deve intendersi per sede stradale la superficie del piano orizzontale percorribile a piedi fino al suo ciglio, salvo quando la stessa è asfaltata (in questo caso vedere art. 11). Qualora la ruzzola si dovesse fermare oltre il ciglio naturale della strada, la stessa verrà segnata dall'arbitro sul ciglio della strada, e parcheggiata a un metro dalla sede stradale, secondo l'asse perpendicolare alla mezzeria della strada ed al lato opposto della stessa. Nel caso in cui le curve siano picchettate sia internamente che esternamente e la ruzzola passa "buona al picchetto", questa viene rimessa a squadro con il punto di arresto; in caso contrario (passa all'esterno del picchetto), per effetto della sua corsa lo supera, questa viene riportata al picchetto stesso. Nelle curve possono essere posti uno o più picchetti per ciascun lato, sistemati secondo la necessità. I picchetti dovranno essere alti almeno un metro (1) e di 25/30 mm. di diametro, consistenti e visibili.

ARTICOLO 23 - SEGNALAZIONE DELLE RUZZOLE IN PRESENZA DI PICCHETTI

Nelle curve sono da marcare a palina o picchetto
tutte le ruzzole/rulletti;

a) passano fuori di essi (paline-picchetto);

b) passano dentro con la correzione del picchetto stesso, rete di protezione, muri o cordoli in cemento, tavole o balle di paglia depositate come elementi di protezione (o quant'altro messo dall'uomo), comprese piante naturali o segnali stradali;

c) rientrano dopo aver superato ostacoli artificiali e naturali di cui al punto "b" e/o colpito ostacoli oltre questi.

ARTICOLO 24 - OSTACOLI SUL PERCORSO

Non è consentito mettere, rimuovere o modificare ostacoli sul percorso durante lo svolgimento di gare. Le ruzzole/rulletti, fermatesi sulla carreggiata stradale, devono essere tempestivamente parcheggiate fuori di essa, dopo essere state preventivamente marcate. È altresì proibito depositare borse od oggetti personali sul percorso ad una distanza inferiore a un (1) metro dal limite della carreggiata (fine strada asfaltata). L'atleta che deposita la borsa entro il limite stabilito (un metro) e questa viene colpita da una ruzzola, l'atleta, verrà squalificato per la manifestazione in corso.

ARTICOLO 25 - RIPETIBILITÀ DEL LANCIO

Il lancio può essere ripetuto, a piacere dell'atleta quando:
a) la ruzzola colpisce nella sua corsa in avanti persone, ruzzole, animali o mezzi in movimento sulla carreggiata;
b) lo spago o fettuccia si rompe al dito;
c) la ruzzola/rulletto durante la corsa sulla sede stradale si rompe in modo da rendersi inutilizzabile;
d) la ruzzola/rulletto colpisce una borsa o una ruzzola sulla carreggiata (asfalto) a meno di un metro dalla fine dell'asfalto.
Qualora l'atleta decidesse di non ripetere il lancio, la ruzzola viene segnata nel punto in cui ha colpito l'ostacolo.

ARTICOLO 26 - SMARRIMENTO DELLA RUZZOLA/RULLETTO

Durante la partita si può verificare:
a) smarrimento o irrecuperabilità della ruzzola/rulletto: si segna il punto di uscita di strada (compresi i corsi d'acqua), per il recupero non si possono superare i dieci (10) minuti di tempo;
b) la ruzzola/rulletto finisce in un buco (tombino di strada, tana di animali, pozza o lago, ecc.), in questo caso si rimette sul ciglio della strada perpendicolare al punto di entrata. Ove la ruzzola sia visibile, si rimette sul ciglio nel punto in cui effettivamente si trova.

ARTICOLO 27 - ULTIMO TIRO E VINCITA (DI UN GIOCO O DI GARA)

La partita si considera conclusa normalmente e vinta dal concorrente/coppia/squadra la cui ruzzola è più avanti a quella dell'avversario, con riferimento al punto di partenza e a parità di tiri. Qualora la partita o la manche termina a picchetto, è stabilito quanto segue:
a) ad eliminazione diretta, vince la squadra o coppia o singolo che passa all'interno dei picchetti.
b) vince la ruzzola/rulletto più avanti.
c) gare a manche:
qualora al termine di una manche due squadre/coppie, o singolo, si trovino in parità (cioè colpiscono sullo stesso punto) e la ruzzola/rulletto torna indietro, riceveranno lo stesso punteggio.
Al termine della gara per la vittoria finale, le squadre, coppie, singolo, a parità di picchetto, dovranno effettuare (3) tre lanci di spareggio per il primo posto, (in caso di spareggio la partenza verrà stabilita dal direttore di Gara prima di iniziare la manifestazione), mentre per il secondo e terzo posto a parità di picchetto vince la ruzzola/rulletto più avanti, se ancora persiste parità, l'assegnazione avverrà tramite monetina.
d) gara a spunti: la gara a spunti si dichiara terminata quando una delle due squadre ha raggiunto il numero di 5 spunti. Qualora le due squadre si trovassero in parità (4 a 4), la partita termina con il pareggio.
Nel caso in cui le squadre, effettuato l'ultimo lancio dello spunto si trovano entrambe a picchetto, dovranno effettuare un ulteriore lancio per aggiudicarsi lo spunto o la partita. E' vietato alle squadre, alle coppie o al singolo giocatore dopo aver terminato la propria gara di depositare le borse lungo percorso, pena l'immediata squalifica del giocatore responsabile. La gara si dichiara terminata quando l'ultimo atleta dell'ultima squadra/coppi/singolo ha effettuato l'ultimo lancio e la ruzzola/rulletto si è fermata.

ARTICOLO 28 - ABBIGLIAMENTO DELL'ATLETA DURANTE LA GARA

Tutti gli atleti, durante lo svolgimento della gara e della premiazione, dovranno indossare la divisa sociale. Pena l'immediata esclusione (squalifica) del singolo atleta e della squadra dalla manifestazione o dall'eventuale premiazione.

ARTICOLO 29 - DIRETTORE DI GARA

Per ogni campionato o gara verrà designata una giuria che dovrà risolvere tutte le controversie scaturite dallo svolgimento della manifestazione. Il Presidente della giuria funge da Direttore di gara. La giuria sarà assistita da un idoneo numero di arbitri. Un giocatore o accompagnatore facente parte della giuria, non potrà partecipare a decisioni che interessino la squadra/ associazione o società sportiva della quale fa parte. Tutte le competizioni devono essere svolte nel più alto senso di dignità sportiva e di amicizia.
I concorrenti dovranno attenersi alle disposizioni dell'arbitro, del Direttore di gara, della giuria, disposizioni che debbono essere applicate senza commenti che possono offendere la suscettibilità di chiunque.

ARTICOLO 30 - DECISIONI ARBITRALI

L'arbitro deve intervenire prontamente quando si verifichino infrazioni al regolamento e deve risolvere, con prontezza e decisione, ogni quesito. È necessario pertanto che sia sempre presente quando viene eseguito qualsiasi lancio. Qualora la decisione da parte dell'arbitro non venga accettata dal concorrente, la soluzione è di competenza del Direttore di gara e dal giudice di percorso, la cui decisione è definitiva e inappellabile.

ARTICOLO 31 - TEMPO INCLEMENTE

Qualora il tempo fosse inclemente, sia prima che durante la gara, il Direttore di gara ed i Giudici, stabiliranno insindacabilmente se iniziare o continuare la competizione.
Qualora la manifestazione venisse sospesa, le manche terminate da tutte le squadre, coppie, singolo, rimangono valide, mentre per la manche non ultimata da tutte le squadre, coppie, singolo, verrà ripetuta anche da coloro che hanno terminato la manche stessa.

ARTICOLO 32 - PREMI

I premi messi in palio per ogni gara dovranno essere chiaramente resi noti prima della gara stessa e comunque non dovranno essere inferiori ai limiti stabiliti annualmente dal Direttivo di competenza.

ARTICOLO 33 - SVOLGIMENTO GARE

A tutte le gare può prendere parte un numero illimitato di formazioni (singolo-coppie-squadre). Le gare stesse potranno essere organizzate a gironi di sola andata o andata e ritorno, a eliminazione diretta o a punteggio. Ogni incontro sarà vinto dalla formazione che per prima vince il numero prefissato dei giochi secondo il regolamento di gara. In caso di gioco-spunto donato la formazione che avrà avuto lo spunto vinto, ha la facoltà di terminare i tiri mancanti.

ARTICOLO 34 - SORTEGGIO INCONTRI

Il sorteggio per l'accoppiamento degli incontri verrà effettuato secondo le apposite tabelle del prontuario. Nel caso in cui è previsto il sorteggio per ogni turno di gara, questo dovrà essere effettuato al termine di ogni manche della gara stessa.

ARTICOLO 35 - CASI NON PREVISTI

Per ogni questione non espressamente prevista dal presente regolamento, la giuria decide di volta in volta, in modo inappellabile, secondo equità.

ARTICOLO 36 - PARTECIPAZIONE GARE

É obbligatorio indossare la divisa sociale, pena esclusione dalla gara. Al campionato Nazionale UISP potranno partecipare le squadre che hanno giocato insieme per l'intera stagione competitiva, tutti i giocatori devono essere della stessa provincia; è consentito sostituire atleti con riserve della propria associazione o società sportiva .

ARTICOLO 37 - DOVERI ED OBBLIGHI DELLE ASSOCIAZIONE O SOCIETÀ SPORTIVA E DEI SOCI

a) Le associazione o società sportiva ed i tesserati hanno il dovere dell'osservanza dello statuto della UISP, dei regolamenti dei vari settori di gioco: ruzzola-rulletto-boccetta-lancio del formaggio) per ogni rapporto di natura sportiva, sociale ed economica.
b) Le associazione o società sportiva ed i tesserati hanno l'obbligo di tenere un comportamento di lealtà sportiva e di rispetto reciproco durante lo svolgimento delle gare, che non sia comunque lesivo per l'associazione ed i suoi Dirigenti.
c) È vietato offendere dirigenti, arbitri, organizzatori ed atleti.
d) È severamente vietato bestemmiare.
e) È vietato fare discussioni tra atleti e con il pubblico presente alle manifestazioni.
f) È vietato raccogliere frutta, danneggiare piante o (quant'altro) si trovi lungo il percorso di gara.
La non osservanza delle norme del presente comma comporta l'immediata squalifica dell'atleta coinvolto.
Alle associazione o società sportiva ed ai tesserati che non si attengono ai doveri e agli obblighi menzionati nei precedenti commi del presente articolo, verranno applicate le seguenti sanzioni:
Alle associazione o società sportiva Sportive inadempienti verranno applicate multe;
gli Atleti verranno AMMONITI al primo richiamo, ESPULSI al secondo richiamo, sia per le gare a squadre che a singolo; tali sanzioni saranno applicate dal Giudice di percorso o dal Direttore di gara, su segnalazione dell'arbitro.
In caso di gara a squadre l'espulso non potrà essere sostituito con la riserva.
Al Direttore di gara ed ai Giudici verranno consegnati due cartellini: GIALLO -ROSSO.
Per evitare che durante il lancio ed il successivo rotolamento, possano sorgere rischi di interferenza fra i soggetti presenti alla gara e/o la ruzzola colpisca le persone presenti nel campo di gioco o nelle sue pertinenze:

- È vietato lanciare la ruzzola se sono presenti persone nell'Area 40 e nelle relative fasce di rispetto;
- L'Area di rincorsa deve restare libera da persone o da cose che possono ostacolare l'azione del lanciatore;
- È vietato ai giocatori di effettuare lanci di prova sé non autorizzati.
- Tutti i giocatori devono indossare calzature sportive munite di suola antisdrucciolevole e in buono stato di conservazione;
- Gli arbitri sono tenuti ad utilizzare il fischietto in dotazione per arrestare il lancio nel caso in cui si rilevino potenziali rischi di interferenza;

- I giocatori non impegnati nel lancio hanno l'obbligo di non occupare l'Area 40 e quella di rincorsa e devono inoltre percorrere il campo di gioco senza mai perdere di vista, durante il movimento o la sosta, la zona di lancio e la corsa delle ruzzole lanciate;
- I lati dell'Area 40 e dei tratti in cui la ruzzola può rotolare o saltare fuori dal campo di gioco devono essere transennati, di norma, con reti elettrosaldate in acciaio, dello spessore di mm 2, a maglia rettangolare di cm 5 x 7, aventi altezza minima di cm 100 e lunghezza pari ai lati o tratti da proteggere;
- Le estremità libere dei picchetti di segnalazione devono essere muniti di protezione plastica a forma di fungo;

I comportamenti non rispettosi delle norme sopra indicate saranno puniti con:

- l'immediata espulsione dalla manifestazione in corso, qualora gli atleti avessero terminato la gara, la squalifica verrà scontata nella gara seguente.
- Le sanzioni saranno applicate dal Direttore di gara, dai giudici, e dagli arbitri.

LANCIO DEL FORMAGGIO

REGOLAMENTO

La partecipazione all'attività è prevista da 16 anni in poi.

ARTICOLO 1 - DESCRIZIONE ED ATTREZZI DI GIOCO

Il gioco consiste nel lanciare una forma di formaggio (o caciotta di vario peso) su un percorso precedentemente prestabilito, partendo da una linea predeterminata. Il lancio si effettua avvolgendo la forma/caciotta con uno spago o fettuccia il/la quale viene fissata ad un dito o al polso.
Lo spago o fettuccia è a piacimento di ciascun giocatore, sia nella forma che nella lunghezza, compreso eventuale rocchetto d'impugnatura.

ARTICOLO 2 - LA FORMA

La forma per essere idonea per le finali nazionali dovrà avere le seguenti caratteristiche:
Campionato Nazionale UISP con forma da Kg. 1
Minimo Kg. 0,700 - Massimo Kg. 1,200
Campionato Nazionale UISP con forma da Kg. 3
Minimo Kg. 2,650 - Massimo Kg. 3,250
Campionato Nazionale UISP con forma da Kg. 6
Minimo Kg. 5,700 - Massimo Kg. 6,700
Campionato Nazionale UISP con forma da Kg. 9
Minimo Kg. 7,800 - Massimo Kg. 9,00

Le forme da Kg. 3, 6, 9, devono essere pulite dal giocatore, dopodiché verranno pesate e timbrate, Dopo l'inizio della gara, le forme non possono più essere pulite o modificate, prima della finale le forme saranno nuovamente pesate, gli atleti con le forme non a norma verranno squalificati.
Le forme da Kg. 1 saranno consegnate all'inizio della gara dall'organizzazione, le quali non possono essere modificate, pena l'immediata espulsione dalla gara.
In caso di rottura durante la gara, la forma può essere sostituita con una altra forma. In tal caso la forma può essere pulita e aggiustata prima di riprendere la gara.
Ogni Provincia o associazione o società Sportiva dovrà provvedere alle forme ad essa necessarie, anche per le sostituzioni in caso di rottura delle stesse. Qualora la Provincia o la associazione o società sportiva non abbia più forme a disposizione per continuare il campionato, i propri atleti saranno eliminati.

ARTICOLO 3 - TIPO DI GIOCO

Il gioco si articola in più tipologie in relazione alle tradizioni di ogni Comune/Provincia/Regione:
a) A lanci: il numero dei lanci a disposizione di ogni atleta saranno stabiliti dall'organizzazione in accordo con la C.T.N., i quali devono essere effettuati uno di seguito all'altro, ripartendo dal punto di arrivo del precedente lancio.
b) A percorso: viene stabilito un percorso con un punto di partenza ed uno di arrivo, vince la gara l'atleta/coppia/terna* che impiega meno lanci per effettuare il percorso.
c) A staffetta: è un gioco per coppie, terne ecc. I lanci stabiliti dall'organizzazione devono essere eseguiti alternativamente dagli atleti (es. nella stessa coppia Mario non può effettuare il terzo lancio, se Franco non ha effettuato il secondo).

Tutte le manifestazioni a carattere nazionale si effettueranno a lanci. (il numero dei lanci e delle manche da effettuare viene stabilito di volta in volta dalla Commissione Tecnica Nazionale in base alle caratteristiche della manifestazione e dei percorsi a disposizione). Le batterie sono composte da più atleti/ coppie/teme.

ARTICOLO 4 - PERCORSO O PISTA DI GIOCO
Il gioco si svolge su strade asfaltate o pista/strade in terra battuta, scelta dall'organizzazione con la supervisione della Commissione Tecnica Nazionale. Per sede stradale si intende la superficie del piano orizzontale percorribile a piedi fino al suo ciglio, salvo quando la stessa è asfaltata e contrassegnata da strisce in corrispondenza di incroci, o bivi che delimitano il limite della strada/pista. Il percorso di gioco sarà opportunamente picchettato dalla C.T.N.
A gara iniziata è severamente proibito mettere, rimuovere o modificare ostacoli o segnalazioni lungo il percorso.

ARTICOLO 5 - MODALITÀ DI LANCIO
Il primo lancio può essere fatto con rincorsa o da fermo, a scelta di ogni atleta. L'atleta non può superare la linea di partenza prima di aver lanciato la forma, la rincorsa va quindi presa "dietro il segno". Ove la strada fosse asfaltata, la rincorsa va presa entro l'asfalto; in caso di bivi o incroci, la strada di gara va tracciata e la rincorsa va presa all'interno della linea tracciata.

ARTICOLO 6 - RESPONSABILITÀ DEL LANCIO
Ogni giocatore è personalmente responsabile del suo lancio, deve quindi direttamente sincerarsi delle possibilità di effettuarlo, delle condizioni del terreno e di ogni altro fattore che possa influenzarlo. Non sono ammesse scuse, riserve, e richieste di ripetizione del lancio, se non nei casi previsti dal regolamento.

ARTICOLO 7 - LANCIO NULLO
Il lancio sarà considerato nullo, nei seguenti casi:
- il giocatore oltrepassa la linea prefissata al momento del lancio;
- il giocatore prende la rincorsa fuori dall'asfalto o dalle linee tratteggiate presso i bivi o incroci.

ARTICOLO 8 - RIPETIBILITÀ DEL LANCIO
Il giocatore ha facoltà di ripetere il lancio nei seguenti casi:
- si rompe lo spago entro la lunghezza del primo giro della forma a partire dalla legatura al polso;
- si rompe la forma durante la sua corsa nella carreggiata stradale o pista;
- la forma non passa oltre la linea del lancio
- la forma si rompe parzialmente durante la corsa in modo da non essere più avvolgibile dallo spago
- fettuccia;
- la forma colpisce, un ostacolo mobile (persona, animali, mezzi in movimento e borse) dentro la carreggiata o cunetta (per cunetta si considerano 50 cm dal bordo carreggiata).

ARTICOLO 9 - NON RIPETIBILITÀ DEL LANCIO
Il giocatore non ha facoltà di ritirare quando:
- il lancio fosse dichiarato nullo;
- la forma si rompe per conseguente urto contro ostacoli fissi sul percorso (cordoli, muri, alberi, massi);
- la forma si rompe parzialmente, in modo di non essere più avvolgibile dallo spago o fettuccia;
- la forma colpisce un ostacolo fisso;
- la forma colpisce un ostacolo mobile (persona, animale, mezzi in movimento e borse) al di fuori dalla carreggiata o cunetta (per cunetta si considerano 50 cm dal bordo carreggiata).

ARTICOLO 10 - ROTTURA E/O SOSTITUZIONE DELLA FORMA
La forma deve essere sostituita nel caso in cui:
- si rompe naturalmente nella sua corso lungo la sede stradale;
- si rompe per urto contro ostacoli;
- si rompe parzialmente in modo di non essere più avvolgibile dallo 'spago o fettuccia;
- per perdita o irrecuperabilità della forma stessa.

ARTICOLO 11 - MARCATURA DEL LANCIO
Prima della marcatura da parte della giuria, la forma non può essere rimossa dal punto in cui si è fermata. La forma deve fermarsi naturalmente da sola, anche se picchiasse contro ostacoli dentro e fuori percorso. Prima della rimozione della forma, il lancio deve essere marcato ai margini della sede stradale.
- la forma deve essere segnata nel punto in cui si ferma, naturalmente per esaurimento energia;
- nel punto massimo raggiunto, se balzante indietro per l'urto contro ostacoli fissi o mobili;

- la forma deve essere segnata nel punto di uscita dal percorso, se la forma è introvabile;
- la forma deve essere segnata all'entrata del buco (tana di animali, tombino), stagno o lago, se essa è invisibile;
- la forma deve essere segnata a picchetto se passa al di fuori di esso o lo colpisci direttamente;
- la forma deve essere segnata l primo picchetto o linea trasversale superata, se la forma tornasse indietro;
- la forma deve essere segnata a picchetto e al punto di arresto, solo se si trattasse dell'ultimo lancio;

ARTICOLO 12 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

E' previsto il provvedimento di squalifica nei seguenti casi:

- in qualsiasi momento della gara un atleta può chiedere la verifica della ruzzola dell'avversario da parte della giuria che, se non conforme alle sopradette caratteristiche tecniche, comporta la squalifica dell'atleta e/o dell'eventuale squadra o coppia di cui fa parte.
- mancata presenza al momento della chiamata di partenza della manche di appartenenza;
- comportamento irriguardoso verso la giuria e/o la direzione di gara;
- ripetute ingiurie o bestemmie nel corso della manifestazione;
- mancato rispetto del regolamento.

ARTICOLO 13 - DECISIONI ARBITRALI

L'arbitro deve intervenire prontamente al verificarsi di infrazioni al regolamento e deve giudicare con equità e tempestività, dando pronta risposta ai casi.
Controversie interpretazioni tra giuria e giocatore dovranno essere affrontate e risolte dal direttore di gara.
Per i casi non previsti nel presente regolamento è insindacabile il giudizio della direzione di gara.

ARTICOLO 14 - PARTECIPAZIONI A GARE

La partecipazione ai Campionati Provinciali, Regionali e Nazionali è subordinata alla iscrizione e tesseramento UISP. Il controllo del tesseramento avviene verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea. I requisiti necessari devono essere preventivamente accertati dalla giuria. Solo i giocatori con requisiti in regola sono ammessi a partecipare.
I giocatori devono indossare, durante lo svolgimento delle manifestazioni, la divisa della propria associazione o società Sportiva o comitato di adesione pena esclusione dalla manifestazione.

ARTICOLO 15 - TEMPO INCLEMENTE

Qualora il tempo fosse inclemente sia prima che durante la gara, la giuria e il Direttore di gara stabiliranno insindacabilmente se iniziare o continuare la competizione.
Qualora la manifestazione venisse sospesa, le manche terminate da tutte le squadre, coppie, singolo, rimangono valide, mentre per la manche non ultimata da tutte le squadre, coppie, singolo, verrà ripetuta anche da coloro che hanno terminato la manche stessa. Nelle gare individuali per manche si intende la batteria di 10 giocatori.

TIRO ALLA FUNE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Tiro alla Fune a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

L'attività è promozionale non sono previste categorie la partecipazione dai 6 anni in poi.
Questo gioco viene svolto solo a livello di promozione e non vengono organizzati tornei o campionati, perciò non occorre attività di formazione se non agli animatori che devono conoscere solo le regole base.
Dalla fase regionale alla finale nazionale
Squadra 1° classificata (sei concorrenti) per ogni settore eventualmente maschile, femminile o mista.

ARTICOLO 1
La gara è ad eliminazione diretta, vede coinvolte due squadre per volta. Si svolge su uno spiazzo pianeggiantediviso in due settori da una linea mediana.

ARTICOLO 2
I giocatori delle due squadre si dispongono nei due settori alle estremità della corda impugnandola con entrambe le mani e sistemandosi ad una distanza di 1 mt l'uno dall'altro.

ARTICOLO 3
Il primo giocatore di ognuna delle due squadre posizionato in prossimità della linea divisoria deve disporsi ad una distanza di circa 1,5 mt dalla linea stessa.

ARTICOLO 4
In prossimità del punto medio della corda viene legato un pezzo di stoffa.

ARTICOLO 5
Il giudice di gara, prima di dare l'inizio alla competizione deve accertarsi che il pezzo di stoffa si trovi sulla verticale della linea mediana tracciata sul terreno.

ARTICOLO 6
Al segnale d'inizio del giudice di gara le due squadre cominciano a tirare la fune cercando di trascinare la squadra avversaria al di qua della linea divisoria.

ARTICOLO 7
Viene dichiarata perdente la squadra che vede il suo ultimo componente oltrepassare quella linea.

ARTICOLO 8
E' possibile usare le tecniche più disparate tranne che distendersi "volutamente a peso morto" sul terreno, pena la squalifica. Se un concorrente dovesse scivolare deve prontamente rialzarsi, riportandosi in posizione eretta.

ARTICOLO 9
Tutti i partecipanti devono gareggiare muniti di guanti (a carico delle singole squadre).

ARTICOLO 10
Le posizioni iniziali di impugnatura della fune verranno assegnate dal giudice. Durante la gara, i giocatori non sono obbligati a rispettare le posizioni di partenza.

ARTICOLO 11
La gara si svolge su tre prove. Passa il turno la squadra che si aggiudica due prove. L'eventuale terza prova, "bella", il campo verrà sorteggiato.

AEREOMODELLISMO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Aereomodellismo a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

L'aeromedellismo è una attività dai sani principi, che si svolge in gran parte all'aperto e nella quale, oltre alla capacità individuali (sia nella costruzione che nel pilotaggio), ci si abitua ad affrontare la risoluzione di problemi che comprendono l'aerodinamica, la fisica, la meccanica, l'elettronica, le tecnologie dei materiali e le resine. Conoscenze, tutte, che con particolare riferimento ai giovani tornano poi utili anche nella vita di tutti giorni e nel mondo del lavoro. Ecco dunque che l'aeromodellismo diviene non più un semplice hobby, ma uno sport tecnico completo. Questo non significa che per essere bravi aeromodellisti sia necessario essere ingegneri o quasi: anche i ragazzi di dieci anni riescono a costruire e far volare i loro aeromodelli, limitatamente a quelli semplici che nello stesso tempo sono capaci di dare grandi soddisfazioni. Quando si raggiunge un certo grado di preparazione tecnica si affronta il cimento delle gare: lo spirito di emulazione porta ad applicarsi sempre di più, a rendersi conto degli errori e a correggerli, finché non si raggiungerà la perfezione.
Aeromodello radiocomandato, cioè un modello comandato da terra tramite un trasmettitore che agisce sulle superfici mobili del modello ha il maggior numero di praticanti e ci sono alcune regole che vanno sempre tenute in considerazione per effettuare un buon volo:

a. Il vento

La prima cosa da controllare prima del volo è l'intensità e la direzione del vento. Per i primi voli è certamente buona norma evitare giornate particolarmente ventose perché, com'è ovvio, maggiore è il vento e maggiore sarà l'instabilità ed ingovernabilità del modello. Ad un vento a raffiche è meglio preferirne uno teso come regola generale: quello teso non presenterà sorprese, mentre quello a raffiche è il più temibile, soprattutto in fase di atterraggio.
Per conoscere la direzione del vento ci sono diversi modi: se siamo in un campo di volo avremo sicuramente la possibilità di controllare la cosiddetta "manica del vento" che grazie alla sua direzione ed inclinazione ci dà tutte le informazioni necessarie; altro metodo è quello di applicare all'antenna della radio una striscia di stoffa che, come la manica, ci indicherà direzione ed intensità del vento.
Se non abbiamo a disposizione nessuno dei metodi descritti allora ci possiamo avvalere di un espediente che spesso attuano gli aeromodellisti: strappare un piccolo ciuffo d'erba e lasciarlo cadere in terra per capire almeno la direzione del flusso d'aria. Conoscere la direzione è fondamentale per un buon volo: decollo ed atterraggio devono essere sempre compiuti, per quanto possibile, controvento. In fase di decollo il vento crea un effetto di accelerazione: alla velocità del modello si aggiunge quella dell'aria che gli va incontro facendogli aumentare la velocità di salita e quindi il decollo può essere compiuto in minor spazio. Con il vento in coda oltretutto l'aereo è meno governabile.
Durante l'atterraggio il vento funge da freno, riducendo lo spazio di atterraggio e permettendo una minore velocità allorché il modello tocca il suolo.

b. Controlli pre-volo

Come accade negli aerei reali, anche in quelli modello è importantissimo fare un controllo pre-volo: controllare che tutte le parti mobili siano libere di muoversi, che le cerniere non siano rotte, bloccate o scollate, che gli eventuali servizi supplementari siano funzionanti (es. carrello retrattile o alettoni).
Altri controlli da fare sono quelli relativi al buon funzionamento dei comandi principali: verificare che il direzionale e la profondità funzionino e soprattutto che funzionino nella direzione giusta! E' capitato anche a modellisti esperti che, dopo una riparazione od il cambio di posizione dei servo-motore si sono ritrovati con i movimenti invertiti… solo che se ne sono accorti in volo, quando invece di cabrare l'aereo ha rovinosamente picchiato! Tutto perché non avevano effettuato il controllo pre-volo in maniera corretta.

c. La quota

Una volta effettuato il decollo, soprattutto durante i primi voli, è buona norma far salire di quota l'aereo, senza salite eccessive, ma con una angolo costante che permetta comunque una buona velocità. Il motore, così come durante il decollo, dovrà essere tenuto su di giri (non necessariamente al massimo, ma ciò dipende da modello a modello).
Una volta raggiunta una quota di "sicurezza" possiamo ridurre la potenza del motore e cominciare a prendere più dimestichezza con il modello. Ogni aeromodello ha le sue caratteristiche ed è bene conoscere la risposta che dà ai nostri comandi prima di procedere a manovre più azzardate.

La velocità non dovrebbe mai essere troppo bassa altrimenti si rischia di entrare quello che viene chiamato "stallo": l'aereo non ha più forza sufficiente per penetrare l'aria e si comporta come una foglia morta: se ci troviamo alla già accennata quota di sicurezza il nostro modello ha tempo sufficiente per riprendere una velocità tale da essere di nuovo governato, altrimenti, se siamo troppo bassi, l'impatto con il suolo è inevitabile.

d. Le manovre

Il movimento degli stick della radio deve sempre avvenire in maniera graduale e mai eccessiva. La maggior parte delle radio permettono di definire la sensibilità dell'escursione dello stick: il principiante dovrà all'inizio preoccuparsi ad avere una bassa sensibilità in quanto troppa escursione delle superfici (timone, profondità, alettoni) determinano un repentino cambio di direzione dell'aereo e per chi non è esperto questo potrebbe significare l'impossibilità di riprenderlo.

e. La virata

La virata va fatta in modo dolce (anche perché così aumenta il realismo del volo). Quando un aereo vira generalmente "scivola d'ala" perché la superficie alare ha un angolo minore dei 180° che ha durante il volo livellato. Per evitare quindi indesiderate perdite di quota è necessario, durante tutte le virate, aiutare l'aereo a mantenere la quota utilizzando un po' di profondità (cabrando leggermente). La giusta quantità e durata di questo comando dipende da molti fattori (velocità, superficie alare, vento, angolo di virata) e sarà l'esperienza del pilota a saper gestire questa variabile in modo corretto.

f. L'atterraggio

Una volta che si è pronti per l'atterraggio ci si prepara riducendo la quota e la velocità e cominciando ad allinearsi alla pista di atterraggio od in ogni caso al luogo dove abbiamo previsto l'atterraggio. Prima di toccare il suolo dobbiamo aver cura di mantenere l'assetto del modello il più livellato possibile. Qualche istante prima dell'atterraggio potrebbe essere utile tirare leggermente lo stick per cabrare leggermente facendo diminuire la velocità.

LIPPA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Lippa a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

QUESTO gioco viene svolto solo a livello di promozione, la partecipazione da 16 anni in poi, non vengono organizzati tornei o campionati, perciò non occorre attività di formazione se non agli animatori che devono conoscere solo le regole base.

Giocatori
Si gioca in 2 (giocatore A contro giocatore B) o a coppie (A e B contro B e C).

Strumenti
Per giocare è necessario possedere una lippa. Essa è un pezzo di legno di forma cilindrica, lungo una decina di centimetri, appuntito alle estremità. La lippa non è acquistabile in nessun negozio ma va fabbricata manualmente, come ai tempi passati, modellando un ramo secco o un pezzo di manico di scopa con un coltellino. Oltre alla lippa è necessario possedere anche la mazza che si improvvisa con un manico di scopa, lungo una trentina di centimetri, non appuntito alle estremità.

Regole
All'inizio della partita si appoggia la lippa a terra e la si colpisce con la mazza su una delle due estremità appuntite. Se il tiro è eseguito nel modo esatto la lippa si alzerà in aria; una volta sospesa, prima che ritorni a terra, le si darà un altro colpo al volo cercando di mandarla il più lontano possibile. La direzione non è importante, quello che conta è la distanza coperta dal lancio.

Scopo
Lo scopo del gioco è colpire la lippa con precisione mandandola più lontano dei propri avversari.

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Motonautica Radiocomanda a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Gli scafi di questa categoria sono modelli controllati dal concorrente con un radiocomando. Lo stile dei modelli è libero, con le caratteristiche più confacenti al tipo di gara.
In ogni caso il modello deve ricordare le linee essenziali di una barca.

La categoria **motore a scoppio** è suddivisa nelle seguenti classi:

CATEGORIA DURATA

DA / FSR-V - 3,5cc

Modelli a costruzione libera, per gare di durata, con motore a combustione interna di cilindrata fino a 3,5 cc, e propulsione immersa.

DB / FSR-V - 7,5cc

Modelli a costruzione libera, per gare di durata, con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 3,5 cc, fino a 7,5 cc e propulsione immersa.

DC / FSR-V - 15cc

Modelli a costruzione libera, per gare di durata, con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 7,5 cc, fino a 15 cc e propulsione immersa.

DD / FSR-V - 27cc

Modelli a costruzione libera, per gare di durata, con motore a combustione interna funzionante a miscela di benzina e olio con accensione a scintilla di cilindrata maggiore di 15 cc, fino a 27 cc, e propulsione immersa.

DD / FSR-V - 35cc

Modelli a costruzione libera, per gare di durata, con motore a combustione interna funzionante a miscela di benzina e olio con accensione a scintilla di cilindrata maggiore di 27 cc, fino a 35 cc, e propulsione immersa.

CATEGORIA HYDRO

HA / FSR-H - 3,5cc

Hydroplani a costruzione libera, con motore a combustione interna di cilindrata fino a 3,5 cc**,** con elica di superficie.

HB / FSR-H - 7,5cc

Hydroplani a costruzione libera, con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 3,5 cc fino a 7,5 cc, con elica di superficie.

HC / FSR-H - 15cc

Hydroplani a costruzione libera, con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 7,5 cc fino a 15 cc, con elica di superficie.

HD / FSR-H - 27cc

Hydroplani a costruzione libera, con motore a combustione interna funzionante a miscela di benzina e olio con accensione a scintilla di cilindrata maggiore di 15 cc fino a 27 cc, con elica di superficie.

CATEGORIA OFFSHORE

OA / FSR-O - 3,5cc

Modelli a costruzione libera, di tipo offshore con motore a combustione interna di cilindrata fino a 3.5 cc, con elica di superficie.

OB / FSR-O - 7,5cc

Modelli a costruzione libera, di tipo offshore con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 3,5 cc, fino a 7,5 cc, con elica di superficie.

OC / FSR-O - 15cc

Modelli a costruzione libera, di tipo offshore con motore a combustione interna di cilindrata maggiore di 7,5 cc, fino a 15 cc con elica di superficie.

OD / FSR-O - 27cc

Modelli a costruzione libera, di tipo offshore con motore a combustione interna funzionante a miscela di benzina e olio con accensione a scintilla di cilindrata maggiore di 15 cc, fino a 27 cc con elica di superficie.

OD / FSR-O - 35cc

Modelli a costruzione libera, di tipo offshore con motore a combustione interna funzionante a miscela di benzina e olio con accensione a scintilla di cilindrata maggiore di 27 cc, fino a 35 cc con elica di superficie.

CATEGORIA F1

F-1 - 3,5cc

Modelli di catamarano con motore fuoribordo a combustione interna di cilindrata fino a 3.5 cc, con elica di superficie.

F-1 1/4

Modelli di catamarano con motore fuoribordo e/o entrofuoribordo a combustione interna, con elica di superficie e di cilindrata fino a 15 cc con autoaccensione e miscela di metanolo + olio o in alternativa di cilindrata d 15,1cc a 30cc con accensione a scintilla e miscela di benzina verde + olio

Hydroplani = Modello a disegno libero con carena a tre o più superfici plananti.
Offshore = Modello a disegno libero con carena a V o catamarano.
F1 = Modello a disegno libero con le seguenti caratteristiche:

1. lo scafo deve essere impostato come un vero catamarano da circuito;
2. Lo scafo deve avere sul cupolino almeno una grafica raffigurante il parabrezza dell'abitacolo, per scafi sprovvisti di cupolino deve esserci un posto guida con pilotino e casco colorato;
3. Lo scafo di F1 ¼ con motori Entro-Fuoribordo deve avere un simulacro motore applicato all'esterno dello specchio di poppa dello scafo.
4. gli scarponi devono presentare una superfice rettilinea e continua per almeno il 75% della lunghezza a partire dalla prua;
5. La lunghezza massima dello scafo di F1 3,5 cc è 850 mm.(33,15/32") misurata dalla punta del corno alla fine dello scarpone.
6. la eventuale discontinuità della superficie degli scarponi non deve superare i 4 (quattro) mm. di altezza;
7. lo scafo in assetto deve toccare la superficie dell'acqua solamente con la parte terminale degli scarponi e con il piede dell'elica.

NORME PRINCIPALI

Competizioni alle quali si applicano le norme

- Gare Promozionali
- Gare Regionali
- Gare Nazionali
- Campionati Nazionali

Tassa di iscrizione

Le tasse di iscrizione sono fissate dagli dall'organizzazione e devono essere specificate nel bando di regata.

Tasse per reclami alla Giuria

La tassa per reclami alla Giuria, fissata per tutti i piloti, è di 30,00 Euro.

Composizione Ufficiali di Gara

- Commissario Generale
- Giudice di Giornata
- Segreteria Corsa
- Ufficiale di Pedana
- Ufficiali di Boa
- Ufficiale Tecnico
- Ufficiali al Cronometraggio

REGOLE CONCORRENTI

Età dei concorrenti

Per ragioni di sicurezza i concorrenti nelle categorie e classi con cilindrate da 15cc a superiori devono avere 12 anni compiuti.

Il concorrente minorenne deve essere accompagnato durante tutta la manifestazione da una persona maggiorenne responsabile (a qualsiasi titolo) del suo comportamento sul campo di regata.

La manleva dovrà tassativamente essere firmata da entrambi i genitori aventi patria potestà e presentata alle iscrizioni. In caso contrario il minorenne non potrà essere iscritto alla

Manifestazione.

Registrazione dei concorrenti

1. Al fine di competere in una manifestazione di motonautica radiocomandata è necessario iscriversi presso l'organizzazione in conformità a quanto stabilito nel bando di regata.
2. Iscrivendosi alla competizione il concorrente ne accetta le norme relative.
3. Eventuali modifiche alle iscrizioni, richieste sul campo di gara prima del termine delle verifiche tecniche ed amministrative, potranno essere prese in considerazione solamente nel caso che loro accettazione non comporti variazioni al programma di gara già predisposto.

Assistenti e sostituzione del concorrente

1. Ogni concorrente deve avere un assistente/meccanico designato dal concorrente stesso.
2. L'assistente/meccanico può aiutare il concorrente nei preparativi per la partenza e fino al termine della gara.
3. L'assistente/meccanico deve rimanere in pedana, con il concorrente, fino al termine della gara.
4. Non è permessa la sostituzione del concorrente durante la gara.

Comportamento Antisportivo

Il Commissario Generale può comminare un cartellino rosso al concorrente e/o al suo meccanico a fronte di:

- Comportamento aggressivo verso altri concorrenti, Ufficiali di Gara, spettatori.
- Interferire deliberatamente nella gara di un altro concorrente danneggiandolo.

Se un meccanico riceve un cartellino rosso anche il rispettivo concorrente dovrà rientrare in pedana immediatamente in quanto non è possibile continuare a gareggiare
senza un assistente/meccanico.

La squalifica per cartellino rosso si applicherà a tutte le classi in cui il pilota è iscritto e per tutta la durata della manifestazione.

NORME TECNICHE

Regole Generali di Costruzione e regolazione

1. Lo stile dei modelli è libero, con le caratteristiche più confacenti al tipo di gara. In ogni caso il modello deve ricordare le linee essenziali di una imbarcazione.
2. La lunghezza complessiva del modello non deve superare i 2500 mm.
3. La guida del modello (timone e acceleratore) deve avvenire tramite un radiocomando.
4. Sono ammessi solo motori a combustione interna. Motori jet e altri tipi di propulsioni non normalizzate non sono ammessi.
5. E' possibile utilizzare uno o più motori a combustione interna. Tuttavia la loro cilindrata totale non deve superare quella della rispettiva classe.
6. L'acceleratore deve avere il pieno controllo del motore. Sono ammessi dispositivi per lo spegnimento automatico in caso di avaria (Kill Switch).
7. La colorazione di tutti i modelli (chiglia e coperta) deve assicurare un'alta visibilità in caso di stop sul percorso di gara. E' vietata la colorazione uniforme di nero, effetto kevlar/carbonio e fibra di vetro.
8. Tutti i modelli devono avere sulla coperta un supporto longitudinale per il montaggio della veletta numerata, veletta a cui deve provvedere il concorrente. La veletta deve essere costruita in materiale flessibile e resistente, tale da non causare danni al modello qualora si rovesci. La veletta deve essere bianca e con numeri neri da 1 a 14 per la Durata di numeri da 1 a 12 per l'Offshore e F1 1/4 e da 1 a 10 per l'Hydro e F1 3,5cc.
   La veletta deve essere fissata in due punti.
   La veletta per le categorie Durata deve essere montata sul lato destro del modello.
   La veletta per le categorie Offshore, Hydro, F1 deve essere montata sul lato sinistro del modello.
9. I modelli delle classi Durata, Offshore e F1 (con motori da 15 cc a 35 cc) devono avere sulla prua un occhiello con diametro interno di almeno 20 mm per consentire l'aggancio ed il traino da parte degli addetti al recupero.
10. Tutti gli scafi devono essere muniti di una appropriata maniglia (con estremità arrotondate) che permetta una presa sicura per il loro sollevamento con una sola mano da parte degli addetti al recupero.
11. La dimensione della veletta per le classi Hydro, Durata, Offshore, F1 1/4 deve essere come segue :
    - Altezza 100 mm
    - Larghezza 120 mm (gli angoli devono essere arrotondati)

- Spessore 1 mm (approssimativi)
- Distanza tra i fori 100 mm
- Distanza dei fori dalla base 10 mm
- Diametro dei fori 5 mm

12. La dimensione della veletta per la classe F1 3,5cc deve essere come segue:
    - Altezza 80 mm.
    - Larghezza 80 mm. (gli angoli devono essere arrotondati)
    - Spessore 1 mm (approssimativi)
    - Distanza tra i fori 60 mm
    - Distanza dei fori dalla base 10 mm
    - Diametro dei fori 5 mm

Carburante

Per i motori a benzina è consentita soltanto una miscela di olio e benzina verde (liberi gli ottani) è vietata l'aggiunta di nitro-metano e/o metanolo e/o di etanolo.
Per i motori ad autoaccensione è consentita una miscela di metanolo e olio, libero il nitro- metano entro i limiti imposti dalla legge.
Possono essere effettuati controlli a campione sulle miscele utilizzate.

Numeri di registrazione

1. In tutte le competizioni i modelli devono recare un numero di registrazione.
2. Numero di registrazione e nazionalità devono essere inamovibili dallo scafo.
3. Il modello di riserva deve recare un identico numero di registrazione.

Targa da applicare in modo visibile:
I = Nazionalità
146 = Numero di registrazione
altezza minima 20 mm altezza massima 60 mm di colore nero preferibilmente su fondo bianco.

Riduzione del rumore, misurazione del livello di rumorosità e norme

1. Livello massimo consentito 80 dB-A.
2. I motori a combustione interna devono essere dotati di un dispositivo per ridurre i livelli di rumorosità.
3. L'apparecchiatura usata per determinare il livello di rumorosità deve essere in conformità alle norme CEE e/o norme similari.
4. L' indicatore del livello di rumorosità deve essere disponibile sul campo di gara.
5. Le letture del livello di rumorosità devono essere prese da incaricati che siano stati opportunamente addestrati.
6. Lo strumento per la rumorosità deve essere posto su "Slow" (lento).

Metodi di misurazione del livelli di rumorosità

1. Il microfono di misurazione deve essere posizionato come segue:
   - Altezza circa 1 metro (± 20 cm) sopra il livello dell'acqua.
   - Posizione 25 metri a destra per Durata e a sinistra per Hydro, Offshore E F1 rispetto alla linea centrale del campo ed alla distanza di 22 metri dalla linea ideale che collega le 2 boe del lato del percorso più vicino alla pedana.
2. Il microfono di misurazione deve essere puntato orizzontalmente e ad angolo retto rispetto alla linea ideale che collega le 2 boe del lato del percorso più vicino alla pedana e fissato saldamente.
3. Difetti di un silenziatore che causi un livello di rumore eccessivo devono essere corretti immediatamente. Il modello deve essere tolto dall'acqua dopo aver completato il giro iniziato, qualora ciò non venga fatto il concorrente verrà squalificato.
4. Almeno tre misurazioni del livello di rumore devono essere fatte per ogni modello, durante la corsa, alle seguenti condizioni:
   a. Non ci deve essere nessun'altra barca entro i 15 metri intorno al modello che deve essere sottoposto a misurazione.
   b. La misurazione del rumore deve essere fatta quando la barca è sulla linea di base, distante almeno 15 metri dal microfono.

c. Le misurazioni devono essere uniformemente distanziate durante la corsa.

5. Durante le gare di Durata, Offshore e F1, il concorrente deve essere informato immediatamente se la sua barca supera gli 80 dB/A.
   Alla seconda misurazione che superi anch'essa il livello di rumorosità il concorrente riceverà un artellino giallo. Alla terza misurazione, se il livello dovesse continuare a superare la soglia ammessa, il concorrente verrà immediatamente squalificato dalla batteria.
   Se il concorrente riceve il cartellino giallo nella sua prima manche/finale e continua a superare il livello di rumore nelle seguenti manche e/o finale verrà squalificato dalla intera gara.
6. Durante le gare di HYDRO, il concorrente deve essere informato immediatamente dopo la prima manche se la sua barca supera gli 80 dB/A. Se dopo la seconda manche (seconda misurazione) la barca dovesse superare ancora il livello di rumorosità, il concorrente riceverà un cartellino giallo e se durante le manche successive o nella finale supererà nuovamente il livello di rumorosità, lo stesso verrà immediatamente squalificato da quella manche.

Applicazione, uso e controllo frequenza delle apparecchiature per radiocomando

1. Durante le manifestazioni sono ammesse solo apparecchiature di radiocomando digitali e a funzionamento proporzionale. Il radiocomando "Mhz" deve essere in grado di funzionare entro una canalizzazione di 10 KHz. (è ammesso l'uso di qualsiasi altra banda di frequenza).
2. Deve essere possibile cambiare la frequenza in breve tempo. Ogni concorrente deve avere almeno quattro diverse frequenze di lavoro disponibili.
3. L'uso dell'apparecchiatura di radiocomando è soggetto alle legislazioni vigenti nella nazione in cui si svolge la manifestazione. L'Organizzazione deve fornire nel modello d'iscrizione l'elenco delle bande di frequenza utilizzabili.
4. La ripetizione di una gara a causa di problemi radio può essere decisa solamente dal direttore di gara in accordo con l'organizzazione.
5. Le radio non possono essere accese in un raggio di 1000 metri dalla competizione. I concorrenti sorpresi a violare questa norma saranno squalificati dalla manifestazione.
6. Non ci sono restrizioni per i concorrenti che usano un radiocomando con frequenza 2.4 ghz.

Boe (Dimensioni, Costruzione, Ancoraggio)

1. Il percorso di gara deve essere delimitato da boe. Ogni boa deve essere di due colori con strisce verticali ben visibili. Le boe devo essere ancorate in modo sicuro.
2. Le boe devono essere cilindriche ed emergere per un minimo di 200 mm ed un massimo di 500 mm sopra la superficie dell'acqua. Le boe devono essere ancorate in modo da essere ad angolo retto rispetto alla superficie dell'acqua.
3. Le boe devono avere un diametro da 400 a 500 mm.
4. Le boe devono essere fatte di materiali quali polistirolo, sughero, fibre naturali ecc.

Pedana di partenza (Costruzione e materiali)

1. Le pedane di partenza devono fornire uno spazio adeguato ai concorrenti, ai loro modelli, agli assistenti e agli Ufficiali di Gara. Deve essere evitata qualsiasi ostruzione che possa mettere in pericolo la sicurezza dei concorrenti e dei modelli.
2. La pedana di partenza, se presente, deve essere larga come minimo 1,5 m e lunga circa 20 m.
3. L'accesso alla pedana di partenza deve essere libera da ostacoli. La superficie della pedana non deve essere scivolosa anche quando è bagnata.
4. Quando è occupata la pedana di partenza non deve muoversi, rollare o cambiare posizione in qualsiasi altro modo. La superficie della pedana di partenza non deve essere più alta di 50 cm dalla superficie dell'acqua.
5. Pedane di partenza galleggianti sono ammessi solo quando l'ancoraggio e la stabilità sono sufficienti da evitare il rollio causato dalle onde o dal movimento delle persone.

Contagiri e cronometraggio

Il servizio è a cura del Gruppo Ufficiali di gara.
Per tutte le Categorie e/o Classi deve essere utilizzato un sistema computerizzato; nel caso in cui questo non sia utilizzabile deve essere predisposto un adeguato sistema alternativo.

Istallazione Trasponder

Tutti le barche devono essere equipaggiate con un Transponder Personale posizionato a meno di 25 cm. dalla poppa.

Ogni concorrente è responsabile del buon funzionamento del proprio Transponder e della sua corretta installazione.

L'eventuale malfunzionamento di ogni singolo Transponder sarà tempestivamente segnalato al concorrente interessato e si procederà al meglio con il contagiri manuale fino al termine della manche e/o finale in svolgimento; i risultati non potranno essere oggetto di reclamo.

Il perdurare del malfunzionamento di un Transponder già segnalato durante le manche/finali successive verrà segnalato al concorrente ed il conteggio manuale non verrà attivato.

NORME SPORTIVE

L'area di partenza, l'area di preparazione e il permesso di accesso

1. L'area di partenza è un'area chiusa direttamente adiacente alle acque di gara dalla quale i concorrenti lanciano il loro modello; nell'area di partenza può essere previsto una specifico pedana.
2. L'area di preparazione è un'area chiusa al pubblico dove tutti i concorrenti preparano i modelli e attrezzature per la partenza e serve da zona di attesa durante la manifestazione.
3. L'area di preparazione deve essere posta il più vicino possibile all'area di partenza, in funzione degli impianti locali, fornendo anche eventuale riparo e protezione dalle condizioni atmosferiche per i modelli. Solo gli Ufficiali di Gara, i concorrenti e gli assistenti impegnati nella manifestazione sono ammessi all'area di preparazione.
4. I requisiti minimi per l'area di partenza:
   Una pedana dovrebbe essere lunga circa 20 mt. e 1.5 mt. larga, posizioni numerate di partenza:
   Categoria Durata dal 1 al 12.
   Categorie Hydro e F1 3,5cc dal 1 al 8. Categorie Offshore e F1 ¼ dal 1 al 10.
5. E' proibito usare ombrelli sulla pedana di partenza durante la gara.
6. E' proibito fumare nell'area di partenza.
7. L'organizzazione deve fornire una / due barche di recupero, possibilmente entrambe motorizzate, che saranno posizionate in modo da non ostacolare la visuale dei concorrenti e che dovranno avere un accesso facilitato per evitare interferenze ai concorrenti che stanno gareggiando. Almeno una delle barche di recupero dovrà essere dotata di sistema di "fermo barche in avaria". Anche se motorizzate le barche di recupero dovranno essere comunque dotate di almeno un remo. Solo una barca per volta potrà essere utilizzata durante la gara.
8. Scafi gonfiabili e altri scafi che possano essere danneggiati da un impatto e mettere a rischio l'incolumità del personale non potranno essere usati.
9. Il personale dovrà indossare il giubbotto salvagente. In mancanza di giubbotti le barche devono essere equipaggiate con salvagenti galleggianti.
10. L'Ufficiale di Gara di pontile è responsabile di gestire il personale del servizio di recupero.
11. I modelli nelle categorie Durata devono essere recuperati nel più breve tempo possibile, causando il minimo disturbo ai modelli in gara, assicurando eguale trattamento a tutti i concorrenti.
12. In caso che un modello inizi a inabissarsi avrà la massima priorità durante il recupero.
13. Nelle classi Hydro, Offshore e F1 il recupero dei modelli verrà effettuato al termine della gara.
14. I modelli di Durata, Offshore E F1 ¼, devono avere dei punti di presa per facilitare il recupero e la maneggevolezza.
15. La pedana deve essere divisa in settori di circa 1.5 metri per ogni concorrente. La posizione di partenza deve essere numerata e assegnata prima della gara. La pedana deve avere anteriormente un riparo a prevenire la salita dei modelli sulla stessa.
16. Dove lo spazio lo consenta, l'organizzazione possono realizzare una pedana che rechi posteriormente una seconda pedana rialzata di 50 cm. destinata ai piloti per la guida.
    Questa seconda pedana sarà numerata come la prima. Il concorrente potrà scegliere dove guidare. Il concorrente ed il meccanico potranno usare solo la postazione assegnata.
17. Reti o altre attrezzature di sicurezza devono essere posizionate tutt'attorno il campo di gara a protezione degli spettatori. Queste dovranno tenere conto di possibili collisioni tra modelli o modelli fuori controllo.
18. E' proibito far funzionare i motori entro i 100 metri intorno alla pedana di partenza durante la gara senza preventivo permesso accordato dagli Ufficiali di Gara.
19. Durante la gara nessuno ha il permesso di entrare in acqua. I concorrenti che non rispettano

questa regola saranno squalificati. Se qualcuno, tra concorrenti, meccanici, assistenti e spettatori dovesse cadere in acqua la gara andrà fermata immediatamente.

Numero ammesso, possibilità di iscrizione e condizioni dei modelli

1. Ogni concorrente può registrare per la manifestazione due modelli per classe.
2. Entrambi i modelli possono essere portati nell'area di preparazione.
3. Solo un modello può essere portato sulla pedana di partenza.
4. Dall'inizio alla fine della manifestazione ogni modello, deve restare nelle stesse condizioni in cui è stato originariamente registrato.
5. Il modello, una volta nell'area di preparazione, deve avere tutti gli elementi identificativi del concorrente.

Registrazione dei concorrenti e modelli

1. Ogni concorrente deve registrare i propri modelli compresi i modelli di riserva e la propria apparecchiatura del radiocomando entro il termine di registrazione annunciato.
2. Insieme ai modelli il concorrente deve presentare al verificatore anche la conferma della loro registrazione emessa dall'organizzazione.
3. L'organizzazione fornirà gli Ufficiali di Gara qualificati per le verifiche tecniche.
4. Gli orari delle registrazioni e delle verifiche tecniche devono essere predisposte dall'Organizzazione in modo che possano essere completate dagli Ufficiali di Gara entro l'orario stabilito, assicurando il rispetto dell'orario di partenza programmato per la manifestazione.
5. Secondo il numero di concorrenti e modelli iscritti, dovranno essere predisposte le aree di registrazione per le varie classi.
6. I concorrenti devono sottoporre il loro modello, compreso quello di scorta, alle verifiche tecniche nelle stesse condizioni in cui verrà usato nella gara.
7. Ad ogni modello verificato deve essere applicata una marcatura in un punto adatto sullo scafo (cartello, adesivo, timbro o altro). La marcatura non dovrebbe lasciare segni permanenti sull'esterno del modello.
8. I seguenti punti devono essere oggetto delle verifiche tecniche:
   - Cognome, Nome e nazionalità del concorrente
   - Classe
   - Numero di registrazione
   - Specifiche dell'apparecchiatura radio (frequenza, modulazione, frequenze di Funzionamento ed eventuali cristalli di ricambio)
   - Codice trasponder

Programma orario e liste ufficiali delle manches

1. Al termine delle operazioni di registrazione e di verifica il Commissario Generale comunica ufficialmente le classi che prenderanno parte alla manifestazione.
2. La competizione può iniziare un'ora dopo la chiusura delle verifiche amministrative e tecniche.
3. Il concorrente deve accertarsi che le iscrizioni siano corrette nelle liste di partenza affisse dagli Ufficiali di Gara. Qualsiasi inesattezza deve essere notificata immediatamente alla Direzione Gara.
4. I concorrenti devono partecipare alla riunione piloti.

Riunione Piloti

In ogni manifestazione sarà tenuta dal Commissario Generale almeno una riunione piloti (deve essere sempre prevista nei programmi ufficiali delle manifestazioni). Dovrà essere effettuata dopo il termine delle verifiche amministrative e tecniche.
La partecipazione è obbligatoria per tutti i piloti e verificata con appello nominale.
In caso di eventuali variazioni del programma orario verrà notificata presso le Segreteria Corsa.
Il Commissario Generale potrà, a suo giudizio, ulteriormente riunire i piloti delle singole categorie in qualunque momento lo ritenga necessario.

Tempo di Chiamata

1. Il concorrente tre volte per nome perché si presenti nel punto di partenza.
2. Se tempo di chiamata è di un minuto. Entro questo tempo L'Ufficiale di Gara di Pedana deve chiamare il concorrente non si presenta con il suo modello entro il tempo di chiamata, il concorrente non può prendere il via nella batteria.

Tempo di preparazione in Pedana

1. I tempi di preparazione cominciano quando il/la concorrente si presenta con il suo modello alla pedana di partenza.
2. L'inizio del tempo di preparazione sarà deciso dall'Ufficiale di Gara di Pedana e deve essere indicato al concorrente.
3. Il termine del tempo di preparazione deve essere annunciato verbalmente e se possibile anche tramite orologio. Detto termine deve essere stabilito a intervalli di minuti pieni.

Regole generali di inizio e fine di una gara o manche

1. Durante la gara i concorrenti sono liberi di muoversi insieme ai loro meccanici/assistenti nell'area delimitata sul pontile senza intralciare gli altri.
2. Alla fine della gara o manche i modelli vanno ritirati dall'acqua immediatamente e i radiocomandi spenti.

Interruzione / sospensione della competizione

1. La sospensione di tutta la manifestazione può essere annunciata soltanto dal Commissario Generale.
2. Una sospensione della competizione alla pedana di partenza viene decisa dall'Ufficiale di Pedana
3. Se una manche e/o finale viene interrotta per più di 60 minuti, la stessa deve essere ripetuta.
4. Una manche/finale può essere ripetuta su decisione del direttore di gara quando il servizio di contagiri e/o cronometraggio non è in grado di fornire un risultato affidabile.
5. Non c'è diritto di ripetizione se un modello viene danneggiato durante una corsa o se l'elica si impiglia in un oggetto esterno come erbacce ecc.
6. Nel caso di mancata disputa di una o più gare nell'ambito di una manifestazione interrotta e la stessa non sia recuperabile prima della data prevista per la successiva manifestazione a calendario per le stesse classi, a ciascuno dei piloti presenti e pronti alla partenza verrà assegnato un bonus di (X) punti nella relativa classifica del C.I. dove:

   $X = \frac{\text{sommatoria punteggi di N piloti}}{}$ (ev. decimali arrotondati alla cifra intera superiore).

   N.B. E' considerata causa di forza maggiore anche la mancanza del numero minimo di iscritti dovuta alla mancata partecipazione di piloti iscritti e non presenti senza giustificato motivo.

Punteggio e annuncio dei risultati

1. Tutti i risultati di una competizione dovrebbero essere annunciati ed immediatamente esposti all'area di partenza. L'annuncio verbale e considerato un risultato ufficioso.
2. I risultati sono esposti con l'orario di affissione e sono da considerarsi preliminari.
3. La giuria può confermare i risultati finali un'ora dopo aver emesso i risultati preliminari.
4. Dopo la confermo dei risultati da parte degli Ufficiali di gara, non è più possibile protestare contro i risultati.
5. I concorrenti con risultato zero verranno registrati alla fine della lista dei risultati in ordine alfabetico.

Compilazione delle Classifiche di gara o di manche

I seguenti punti dovrebbero essere registrati nella lista dei risultati di una competizione:

- Tipo, luogo e data della competizione
- Classe e n° manche
- Cognome, nome, nazione e numero di registrazione del concorrente
- Risultato del livello di rumorosità solo in caso di superamento della soglia
- Risultato di ogni gara al netto delle penalità (punti, giri di penalizzazione)
- Punteggio totale raggiunto
- Numero totale delle penalizzazioni
- Firma del Commissario Generale

Controllo dei modelli primi tre classificati

1. I modelli primi tre classificati in ogni classe possono essere controllati per verificare la conformità alle regole costruttive ed ai limiti di cilindrata dei motori.
2. Possono essere fatti anche dei controlli preliminari subito dopo la manche di qualificazione (in questi controlli i motori possono essere solo punzonati per un eventuale controllo di cilindrata dopo la

conclusione delle finali).

3. Con motori a combustione interna la misurazione della cilindrata deve essere fatta quando il motore è freddo. E' ammessa una tolleranza di +1%.
4. Le misurazioni della capacità dei cilindri vengono fatte come segue:
   - La misurazione della corsa viene fatta con un indicatore di profondità attraverso il foro della candela. Solo dopo questa operazione il motore verrà aperto.
   - La misurazione dell'alesaggio viene fatta con un indicatore di misurazione interna nella zona tra il livello superiore dell'apertura di scarico e il punto morto superiore.
   - Devono essere fatte due misurazioni (una opposta all'altra di circa 90 gradi) e viene fatta la media dei risultati.
   - Superare la cilindrata ammessa significa la squalifica dalla gara.
   - A conclusione delle finali i modelli che si classificheranno dal 1° al 6° posto verranno portati nel parco verifiche. Se, durante le verifiche tecniche, non si rileveranno discrepanze relative alla cilindrata per i primi tre modelli classificati non saranno necessari ulteriori controlli.
5. I concorrenti devono mettere il loro modello a disposizione del Commissario Tecnico. I concorrenti devono aprire i motore, qualora non lo facessero, verranno squalificati.
6. Nel caso che i risultati dì misurazione non siano conformi alle regole, il rispettivo modello verrà squalificato. In quel caso il piazzamento per modelli successivi migliorerà e gli stessi dovranno essere verificati.

Campi gara

Ci sono 3 tipi di Campi di Gara :

Durata: percorso delimitato da 5 boe - più una di traguardo, formanti una "EMME" con senso di marcia antiorario.

Offshore e Hydro e F1 ¼: percorso delimitato da 6 boe - più una di traguardo, formanti un "OVALE" con senso di marcia orario.

F-1 3,5 cc: percorso adattato allo specchio d'acqua ospitante, delimitato da un minimo di 3 boe – più una di traguardo formanti un circuito con una lunghezza totale non inferiore a 140 metri e senso di marcia orario.

Prove libere sul campo gara

1. Nel Programma orario deve essere previsto un intervallo di minimo 30 min. per l'effettuazione delle prove libere. Le prove libere saranno effettuate senza distinzione di categoria.
2. Le prove libere vengono disputate sul circuito di gara delimitato da boe. La direzione di gara non è modificabile e sono vietati i tagli di percorso.
3. Durante le prove libere l'organizzazione deve mettere a disposizione almeno una barca di recupero.
4. Dopo le verifiche amministrative e tecniche nessun concorrente potrà effettuare prove libere in uno spazio diverso da quello previsto dal bando di regata.

RECLAMI

Norme principali

1. Un reclamo può essere presentato solo se un concorrente è convinto che il risultato della sua corsa sia stato influenzato da una decisione atto o omissione fatti dai membri della direzione della competizione, dalla giuria, dagli Ufficiali di Gara, dall'organizzazione o da azioni scorrette di altri concorrenti.
2. Reclami contro i tempi e/o reclami combinati sono esclusi.
3. I risultati finali e l'assegnazione dei titoli possono aver luogo solo dopo che sono stati risolti tutti i reclami presentati.
4. La decisione della giuria è definitiva.

Presentazione dei reclami

1. Ogni reclamo deve essere presentato per iscritto al Commissario Generale entro un'ora dalla affissione del risultato preliminare della corsa nella quale si è verificato l'incidente.
2. La presentazione di una reclamo non esclude il concorrente dall'ulteriore partecipazione alla competizione. Se il concorrente si ritira dalle successive competizioni a motivo del reclamo presentato, sarà squalificato da tutta la manifestazione. In questo caso il reclamo presentato verrà respinto.
3. Se dopo una segnalazione verbale vengono presi dei provvedimenti per correggere la situazione, il concorrente deve esserne informato prima dell'accettazione del reclamo scritto.
4. Il reclamo scritto deve contenere quanto segue:
   - Motivi del reclamo (norme relative, regolamenti, atti e dove trovarli).

- Ora e luogo, compresa una descrizione precisa dell'incidente, il motivo del reclamo possibilmente allegando disegni e altre prove.
- Dichiarazione e nomi dei testimoni, che sono stati coinvolti nell'incidente e desiderano rispondere sinceramente alle domande riguardanti il reclamo.

5. Il reclamo deve essere firmato dal concorrente.
6. Le tasse di reclamo. devono essere pagate quando viene presentata il reclamo scritto, altrimenti il reclamo sarà nullo.

Gestione del reclamo

1. La giuria (o il Giudice di Giornata) deve prendere in considerazione un reclamo presentato ufficialmente, per il quale le tasse di reclamo sono state pagate e dare una decisone.
2. Se un reclamo riguarda il comportamento di un altro concorrente, la giuria deve eseguire la procedura di reclamo contro il concorrente accusato di. avere infranto le regole
3. Il concorrente che ha presentato il reclamo e la persona contro la quale vengono condotte le trattative di protesta, hanno il diritto di presenziare all'udienza senza diritti di voto. Per le trattative di protesta la giuria può chiamare ulteriori testimoni coinvolti nell'incidente che devono dare un resoconto veritiero.
4. La decisione data dalla giuria (o dal Giudice di Giornata) sull'esito del reclamo deve essere annunciata ai concorrenti per mezzo di un avviso pubblico.
5. Se il reclamo ha esito positivo, le spese di reclamo devono essere restituite al concorrente Se il reclamo ha esito negativo le spese di reclamo rimangono all'organizzazione.

BOCCE PETANQUE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Petanque a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Per l'attività non competitiva, promozionale, la partecipazione è prevista da 11 anni in poi.
Per l'attività competitiva a partire da 16 anni.
L'obiettivo del gioco è quello di segnare dei punti piazzando la propria boccia più vicina al pallino di quella del proprio avversario.
Le gare possono vedere in competizione due squadre di tre o due giocatori (rispettivamente *triplette* e *doublette*) o singoli giocatori l'uno contro l'altro (*tête à tête*). Nelle squadre di tre giocatori ciascuno dispone di due bocce, mentre nelle squadre di due o come singoli, di tre.
La distanza nella categoria senior è fissata tra 6 m e 10 m.
Il gioco può essere praticato su qualsiasi terreno e le dimensioni ufficiali sono di 15 m di lunghezza per 4 m di larghezza, ma sono tollerate misure fino a 12 m per 3 m.
La pétanque è considerata la versione a piedi fermi del volo: i giocatori devono infatti lanciare le bocce stando all'interno di un cerchio del diametro di 35-50 cm, tenendo i piedi immobili, fino a quando la boccia non abbia toccato il terreno o colpito il bersaglio.
La squadra che inizia, estratta a sorte, traccia il cerchio e lancia il pallino e la prima boccia. Ogni squadra tira quindi le sue bocce finché non ha fatto meglio degli avversari: quando marca il punto, ossia almeno una delle sue bocce è più vicina al pallino di tutte quelle degli avversari, il tiro passa all'altra squadra, se questa ha ancora bocce da tirare.
Quando tutte le bocce sono state lanciate si contano tutte le bocce di una squadra che si trovino più vicine al pallino di quelle dell'avversario. La partita viene vinta dalla squadra che raggiunge per prima i 13 punti.
Se il pallino esce fuori dai limiti del campo: se entrambe le squadre hanno ancora bocce da giocare o nessuna delle due ne ha, il gioco viene ricominciato con un nuovo tiro. Se invece una sola delle squadre ha ancora bocce da giocare, si marca come punteggio il loro numero.

BOCCE – RAFFA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Bocce-Raffa a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Per l'attività non competitiva, promozionale, la partecipazione è prevista da 11 anni in poi.
Per l'attività competitiva a partire da 16 anni.
Nelle gare le bocce e il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico; il pallino ha diametro di 4 cm e peso di 90 g, le bocce hanno diametro di 107 mm e peso di 920 g per i Seniores; per Juniores e donne il diametro è di 106 mm e il peso di 900 g.
Si può giocare uno contro uno (individuale), due contro due (coppie), tre contro tre (terne), fino a un massimo di quattro contro quattro (quadrette).
I giocatori di una squadra lanciano a turno la propria boccia, alternandosi coi giocatori della squadra avversaria. L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce a una sfera di dimensioni più piccole, detta pallino o boccino che deve essere sempre visibile ai giocatori
Punteggio: si assegnano dei punti a fine manche, detto anche *scarto*, dove ogni manche si dice completata quando ogni lanciatore ha finito le bocce a propria disposizione. Si valuta quale sia la boccia più vicina al boccino o sfera o pallino, e si assegna il primo punto alla squadra che ha giocato quella boccia, quindi si valuta qual è la seconda boccia più vicina al boccino; se è della stessa squadra, si aggiunge un altro punto, altrimenti la conta dei punti s'interrompe.
Nelle bocce "grandi" (gioco classico in Italia) la partita è su campo liscio con limiti precisi tracciati (*gioco al tracciato*); si può anche giocare su strade sterrate, prati o terreni di fortuna (*gioco al libero*).
Nelle bocce "piccole" (*pétanque* francese) si gioca su campo o al libero con regole diverse dall'Italia, con lunghezza di gioco minore e regole più elastiche rispetto al "tracciato" italiano.
Esistono due tipi di lanci:

L'**accosto** o la puntata, che è un lancio di precisione che ha come obiettivo far arrivare la propria boccia il più vicino possibile al boccino o sfera. Il lancio è caratterizzato dal rotolamento della boccia lungo tutto il percorso di avvicinamento. I giocatori che si specializzano in questo tipo di lanci vengono detti "puntatori" o "accostatori".
La **bocciata**, che si divide in due specialità: raffata e volo, è un lancio che viene effettuato con più forza, generalmente alla fine di una serie di passi, e ha come finalità quella di colpire una o più bocce avversarie con l'intenzione di allontanarle dal boccino (oppure si può dichiarare e colpire il pallino). I giocatori che si specializzano in questo tipo di lanci vengono detti "bocciatori".
Il bocciatore è colui che ha il ruolo più spettacolare, anche se è comunque molto importante il puntatore, in quanto, se questi mette delle bocce vicine al pallino, il bocciatore non deve neanche bocciare.
Il massimo della prestazione del bocciatore si ha con il "fermo" in cui una bocciata precisa sopra la boccia (non davanti), manda via la boccia avversaria lasciando la propria al suo posto o quasi (mezzo fermo in questo caso); col fermo, oltre che eliminare un punto avversario, ovviamente si aggiunge un punto proprio; è però raro e difficile. Il fermo si dice anche "trucco" o "mezzo trucco" nella zona piemontese; "cianta" in ligure.
La massima prestazione dell'accostatore, invece, è il "biberon", ovvero quando la boccia è al massimo a 5 mm dal pallino. Anche questa mossa è difficile e necessita di molta precisione.

GIOCO DELLA TROTTOLA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Gioco della Trottola a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

L'attività è promozionale non sono previste categorie la partecipazione dai 6 anni in poi.

Giocatori
A trottola si gioca singolarmente o ci si sfida uno contro uno o uno contro tutti.

Strumenti
La trottola, creata con latta o plastica e colorata a vernice, è formata da una manopola collegata ad un'asta di metallo che permette di imprimere alla trottola un movimento circolare che la porta ad aggirarsi sulla superficie su cui è poggiata (possibilmente liscia e dritta) emettendo suoni o formando spirali di colori molto suggestivi alla vista.

Regole
Le trottole del passato erano costituite prevalentemente in legno e funzionavano tramite una corda che veniva attorcigliata intorno all'asta metallica per poi venire rilasciata con forza. Questo gesto generava il movimento rotatorio della trottola. Oltre a farla girare i bambini giocavano anche mandando la propria a colpire la trottola degli avversari per danneggiarla e farla finire fuori gara.

Scopo
Lo scopo del gioco della trottola è quello di divertirsi in modo semplice osservando le evoluzioni che essa compie sul pavimento.

BOCCE – VOLO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Bocce-Volo a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Per l'attività non competitiva, promozionale, la partecipazione è prevista da 11 anni in poi.
Per l'attività competitiva a partire da 16 anni.
L'obiettivo del gioco è quello di segnare dei punti piazzando la propria boccia più vicina al pallino di quella del proprio avversario.
Le gare possono vedere in competizione due squadre di tre o due giocatori (rispettivamente *triplette* e *doublette*) o singoli giocatori l'uno contro l'altro (*tête à tête*). Nelle squadre di tre giocatori ciascuno dispone di due bocce, mentre nelle squadre di due o come singoli, di tre.
La distanza nella categoria senior è fissata tra 6 m e 10 m.
Il gioco può essere praticato su qualsiasi terreno e le dimensioni ufficiali sono di 15 m di lunghezza per 4 m di larghezza, ma sono tollerate misure fino a 12 m per 3 m.
La squadra che inizia, estratta a sorte, lancia il pallino e la prima boccia. Ogni squadra tira quindi le sue bocce finché non ha fatto meglio degli avversari: quando marca il punto, ossia almeno una delle sue bocce è più vicina al pallino di tutte quelle degli avversari, il tiro passa all'altra squadra, se questa ha ancora bocce da tirare.
Quando tutte le bocce sono state lanciate si contano tutte le bocce di una squadra che si trovino più vicine al pallino di quelle dell'avversario. La partita viene vinta dalla squadra che raggiunge per prima i 13 punti.
Se il pallino esce fuori dai limiti del campo: se entrambe le squadre hanno ancora bocce da giocare o nessuna delle due ne ha, il gioco viene ricominciato con un nuovo tiro. Se invece una sola delle squadre ha ancora bocce da giocare, si marca come punteggio il loro numero.

Prima dell'inizio della partita si deve segnare il campo di gioco; le linee dei quadranti possono essere ritracciate al bisogno, con esclusione di quella di chiusura del quadro dei cinque metri. Nell'effettuare le giocate non si devono calpestare le linee che delimitano il quadrante.

Il giocatore può allontanarsi dalla corsia di gioco una sola volta durante la partita, dopo aver giocato tutte le bocce a disposizione nello scarto e aver chiesto il permesso di uscire.
Il giocatore che deve puntare, se lo ritiene, può cancellare le scie delle giocate precedenti.
Le bocce e il pallino sono considerati "persi" se cadono nella "canaletta" o si fermano sulle righe del quadro di gioco.

Non tutti i bocciodromi sono dotati di orologi murali segnatempo, per cui la giocata si conclude con il suono della "cicalina" dell'orologio segnatempo in dotazione.
Nel caso di tempo limite vale quanto segue, SI GIOCA L'ULTIMA BOCCIA E SE:

- La "cicalina" suona mentre la boccia è in movimento la partita è terminata.
- La "cicalina" suona quando la boccia è ormai ferma è obbligatorio effettuare l'ultimo scarto (regolare)

In caso di parità a tempo scaduto sarà necessario effettuare uno scarto supplementare "giocata senza annullo". Anche in questa giocata è possibile dichiarare il pallino, purchè resti nel quadro di gioco, o per avere un vantaggio nel tiro ad una boccia, con l'obbligo però di rimetterlo a posto in caso di perdita.

Non è mai consentito presentarsi sulla linea "piede di gioco" con più di una boccia per accelerare il gioco. Se l'avversario non ha più bocce, la squadra che ha il punto a terra può prendere su il pallino e la giocata finisce e restano validi i punti fatti in quello scarto.
Gli scarti di prova si possono fare 15 minuti prima dell'inizio della gara.

RITARDI
Nell'individuale maschile e/o femminile è tollerato un ritardo massimo di 20 minuti sull'orario di inizio. Ogni 5 minuti viene messo 1 punto di penalizzazione fino ad un massimo di 4 punti (corrispondenti a 20 minuti di ritardo).
Il giocatore ritardatario potrà entrare in gara senza scarti di prova, ma trascorsi i 20 minuti avrà partita persa.
Nelle gare a coppie, terne e quadrette, qualora manchi un giocatore, si inizia ugualmente all'orario prestabilito. Il ritardatario potrà rientrare in gara solo ed esclusivamente se arriverà entro 20 minuti dall'inizio della gara e terminato lo scarto in corso.
Resta inteso che la formazione in campo, priva del giocatore, utilizzerà solo il numero di bocce "pro capite" previsto dalla specialità.

VALIDITA' DEL LANCIO DEL PALLINO

Nella giocata iniziale viene sorteggiato il possesso del pallino. Dopo un lancio non valido la squadra avversaria sceglie dove collocare il pallino nel riquadro di gioco.

Se la squadra A lancia il pallino e uno dei suoi giocatori lo tocca, la squadra B ha diritto di posizionarlo a suo piacimento nel riquadro di gioco.

Viceversa, se a toccarlo è un giocatore della squadra B, sarà la squadra A a collocarlo dove meglio crede.

Se, mentre sta per scadere il tempo, ma prima che suoni la "cicalina", il giocatore della squadra che ha ancora bocce da giocare prende in mano il pallino, acquisisce il diritto di giocare un altro scarto, ufficializzando i punti fatti o subiti nella stessa giocata.

DIVISA DI GIOCO

I giocatori sono invitati ad indossare una divisa di gioco uguale: giubbino, maglia, pantaloni e calzini dello stesso colore. I calzini corti devono essere comunque sopra il malleolo (no fantasmini).

Sono vietati blue jeans, bermuda e pinocchietti.

Un giocatore può giocare in pantaloncini corti e il/la suo/a compagno/a in pantaloni lunghi purchè di uguale colore; lo stesso vale per le maglie "polo" a maniche lunghe o corte con uguali disegni.

In caso di divisa NON regolamentare i giocatori saranno allontanati dalle corsie di gioco.

Quando si disputano gare del Comitato UISP, sulla divisa di gioco è obbligatorio esporre il distintivo sociale con il logo UISP.

Un giocatore Uisp, quando gioca le gare Uisp, dovrà indossare la divisa dell'Associazione di appartenenza Uisp.

SCACCHI

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Scacchi a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Gli Scacchi sono un gioco di tattica e strategia per 2 giocatori, si può partecipare dai 6 anni in poi.

MATERIALI OCCORRENTI

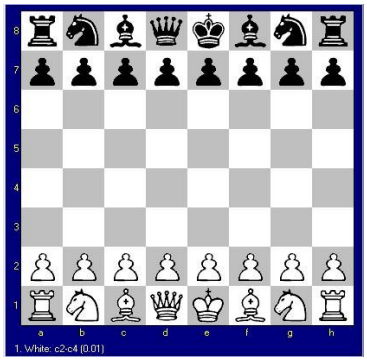
SCACCHIERA - Tavola quadrata di 64 caselle (8 X 8 per lato) alternate bianche e nere.
PEDINE - 16 pezzi per ciascun giocatore, solitamente bianchi e neri, distinti per forma, qualità di movimento e di cattura.

STORIA

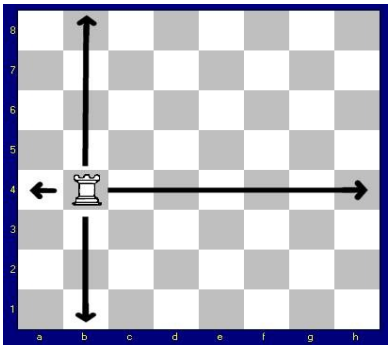
Gli scacchi nascono in India nel XII sec. a.c. con il nome di chaturanga parola che in sanscrito indica i quattro componenti dell'esercito dell'epoca: elefanti (al fil in arabo), alfieri, cavalli, carri-torri, soldati di fanteria-pedoni. Probabilmente il gioco delle origini si giocava con i dadi, mentre nella sua evoluzione alcuni pezzi furono trasformati. Testimonianze letterarie persiane contenute ne "La novella degli scacchi e della tavola reale", breve testo in pahlavi, fanno risalire l'ingresso del gioco in Iran al VI secolo a.c. dove il nome del re fu tradotto in shah (scià). Gli arabi, dopo l'invasione della Persia nel VII a.c. diffusero il gioco in Europa col nome di Shatranj nel IX sec d.c., dove il consigliere (firzan -visir) fu tramutato in regina (ferzia ovvero vergine in francese medievale). Il gioco è testimoniato nel "Libros de los juegos" di X di Castiglia ed anche da Dante nel XXVII canto del Paradiso, in modo metaforico, per descrivere il moltiplicarsi della schiera angelica. Proponiamo in sintesi le regole di gioco, rimandando a testi specifici per approfondimenti.

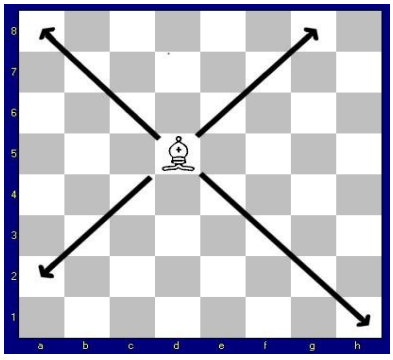
REGOLE DI GIOCO

Disposizione: si dispone il tavoliere con la casella bianca d'angolo in basso a destra.
Nelle prime due righe dei lati opposti della scacchiera si posizionano i 16 pezzi di ciascun giocatore con il seguente ordine: nella prima riga partendo dagli estremi si mettono le torri, a seguire i cavalli e quindi gli alfieri, infine al centro le Regine (la nera sulla casella nera e la bianca su quella bianca) e i Re al loro fianco. Nella seconda riga gli otto pedoni.

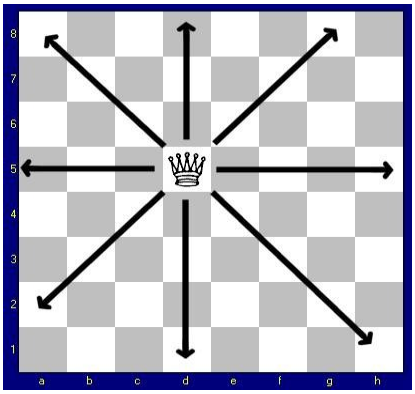


Movimenti: Il Bianco muove per primo.
Ogni pezzo ha un suo movimento. Una volta toccato un proprio pezzo, si è obbligati a muoverlo. La mossa è conclusa quando il pezzo viene lasciato.
La torre si muove in orizzontale o verticale di quanti passi vuole nelle caselle libere. L'alfiere si muove in diagonale di quanti passi vuole sulle caselle libere nere o bianche. La Regina si può muovere in orizzontale o verticale o diagonale, di quanti passi vuole nelle caselle libere. Il Re si muove di un solo passo in tutte le direzioni.

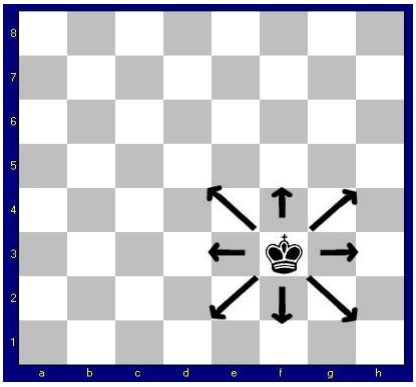




Il movimento della Torre



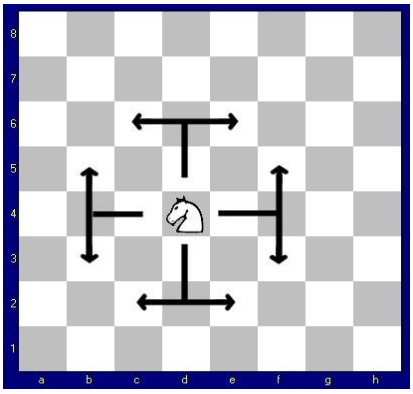
Il movimento dell'Alfiere

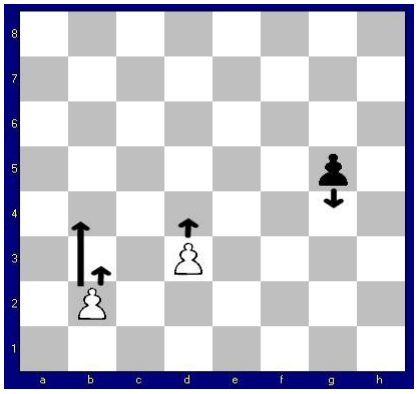


Il movimento della Regina

Il movimento del Re

Il cavallo si muove di tre caselle a L (2+1), scavalcando qualsiasi pezzo, ma deve concludere il movimento in una casella libera. Il pedone muove di un passo alla volta solo in avanti nelle caselle libere. Quando muove per la prima volta può fare due passi. Se raggiunge l'ultima riga della scacchiera si tramuta in un qualsiasi pezzo a scelta del giocatore tranne il re.



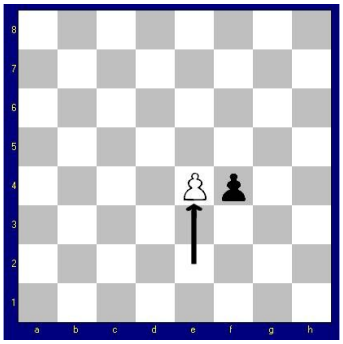


Il movimento del Cavallo

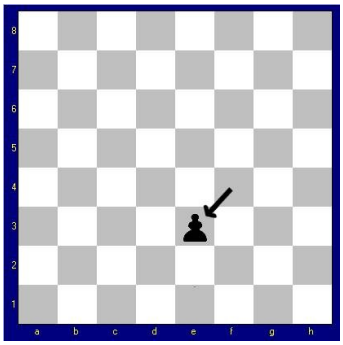
Il movimento del pedone

Cattura: Il pedone può catturare, facendo un solo passo, i pezzi che si trovano sulle diagonali in avanti.
La torre, l'alfiere e la regina catturano il pezzo avversario posizionato a qualunque distanza sulle loro direttrici di movimento.
Il cavallo cattura il pezzo avversario presente sull'ultima casella dove termina il movimento a L.
Il re cattura il pezzo avversario con un passo in tutte le direzioni a patto che questi non sia protetto da un altro, poiché non può mettersi su caselle dove può essere preso (si metterebbe "sotto scacco " da solo).
Il pedone è l'unico pezzo che muove in un modo e cattura in un altro.

REGOLE SPECIALI
En passant o presa al varco: è una cattura speciale che riguarda esclusivamente i pedoni. Quando un pedone alla prima mossa fa 2 passi e si affianca al pedone dell'avversario (che si trova sulla traversa 4 se nero o 5 se bianco), questi può catturarlo in diagonale come se si trovasse nella casella del primo passo . Questa cattura non è obbligatoria ma va fatta nel momento in cui si verifica questa posizione **,** prima che l'avversario faccia un'ulteriore mossa.



En passant : mossa

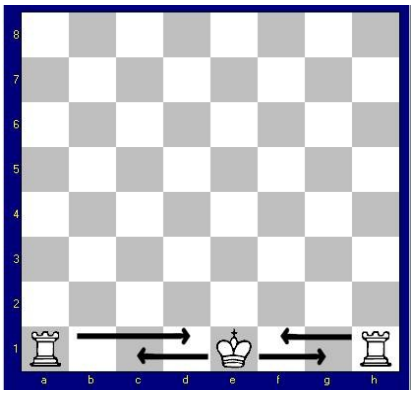


En passant : cattura

Arrocco: è l'unica mossa in contemporanea di 2 pezzi il Re e la Torre. Permette al Re di mettersi al sicuro e alla Torre di trovarsi in una posizione migliore per entrare in gioco.
La mossa si esegue spostando il Re di 2 passi verso la Torre che si posizionerà al suo fianco scavalcandolo. L'arrocco si può fare da tutte e 2 i lati con la torre più vicina viene chiamato arrocco corto, con quella più lontana arrocco lungo.

Condizioni per fare l'Arrocco:

- le caselle tra Re e Torre devono essere libere;
- né il Re né la Torre devono essere stati mossi in precedenza;
- il Re non deve essere sotto scacco;
- le 2 caselle dove il Re si sposta non devono essere attaccate da un pezzo avversario.



Arrocco lungo – Arrocco corto

CONCLUSIONE DEL GIOCO
La partita finisce quando il Re è immobilizzato, ovvero si trova sotto minaccia di cattura da un pezzo avversario (scacco al Re) e non ha alcuna possibilità di difendersi o di fuggire (posizione di "scacco matto").
Nel caso nessuno dei giocatori riuscisse a fare scacco matto la partita finisce in parità.
Casi di "patta":

- Pezzi non sufficienti per dare scacco matto;
- Stallo (impossibilità di eseguire mosse regolari)
- Scacco perpetuo (un giocatore dà continuamente scacco al Re e la stessa situazione si ripete all'infinito)
- Se si effettuano 50 mosse consecutive (sia del bianco che del nero) senza mosse di pedoni e catture.
- Patta per ripetizione di mosse. Si verifica quando si ripete per tre volte (anche non consecutive) la stessa posizione.

BILIARDINO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Biliardino a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Sono previste le seguenti categorie:
Mista da 11 anni in poi; Master Maschile/Femminile dai 17 ai 50 anni; Over 50.

ARTICOLO 1

Ogni inizio di gara sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo e la coppia che sceglie il campo inizia con la rimessa in gioco del proprio difensore, dopodiché nella partita successiva le coppie invertiranno il campo e la conseguente rimessa in gioco, mentre nell'eventuale bella si sorteggerà la rimessa in gioco e il campo. Nelle partite ai 7 goals si cambia campo alla somma di tale valore.

ARTICOLO 2

Il portiere ogni qualvolta dovrà rimette in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare appoggiando la pallina al piano di vetro e a palla ferma dovrà metterla in movimento verso una qualsiasi sponda, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda o il proprio portiere prima di poter effettuare il tiro.
Se dopo aver messo in movimento la pallina, il giocatore non riesce a colpirla, questa gli va restituita e l'eventuale goal verrà annullato.

ARTICOLO 3

Il gioco viene effettuato "veloce".
La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore (esclusa la parata su tiro dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.

<u>E' ammessa la parata e tiro con un qualsiasi omino, la parata non fa tocco</u>*
*La parata non fa tocco solamente su tiro dell'avversario, può essere effettuata sia con la parte anteriore dell'omino, (in questo caso si può tirare direttamente con lo stesso omino oppure con un altro omino della stessa stecca se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario), sia con la parte posteriore dell'omino (in questo caso per continuare il gioco si dovrà passare la pallina ad una qualsiasi sponda). Il portiere (stecca ad 1 omino) dopo aver effettuato la parata su tiro dell'avversario e non potendo passare agevolmente la pallina ad una sponda, potrà passare la pallina ai difensori, i quali a loro volta prima di effettuare il tiro dovranno passare la pallina ad una qualsiasi sponda, sempre nel limite dei 3 tocchi in totale con le 2 stecche.
Attenzione: vengono considerate sponde anche le spondine posteriori e laterali inclinate.
Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali senza limite di sponde toccate dalla pallina stessa (le sponde non fanno tocco) e potrà essere colpita con un omino qualsiasi, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini della stessa stecca, (esclusa la parata su tiro dell'avversario) tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro dell'avversario).

ARTICOLO 4

Chi subisce goal, rimetterà la pallina come da articolo 1.
Qualora la <u>prima pallina</u> di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco.
Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.
Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere più vicino.
Se la pallina tocca qualsiasi cosa entro lo spigolo (compreso) del perimetro interno delle sponde verticali del campo di gioco, compreso l'angolo curvo in metallo dietro il portiere, è da considerarsi buona.

ARTICOLO 5

Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso omino o con omini della stessa stecca con 2 tocchi consecutivi (parata su tiro dell'avversario esclusa) a meno che la pallina tocchi la sponda tra un tocco e l'altro, fermo restando il limite max di 3 tocchi.
Non è consentito trascinare o accompagnare la pallina durante il tocco.

Il "Gancio" su tiro unico è da considerarsi valido

Se con un unico tiro la pallina colpisce un altro ometto della stessa stecca, il tiro e l'eventuale goal è da considerarsi valido.

Nel caso in cui la stecca è tenuta in opposizione al tiro avversario e la pallina colpisce i due omini della stessa stecca senza alcun passaggio volontario tra di essi, il gioco è da considerarsi valido (eventuale goal compreso).

Nel caso di autorete su tiro che sbatte su due omini della propria stecca, il goal sarà ritenuto valido.

La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco.

Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

Se la pallina proviene da sopra e passa tra la sponda posteriore e la stecca del portiere stesso, l'eventuale goal viene annullato.

ARTICOLO 6

Pallina schiacciata: per pallina schiacciata si intende solo ed esclusivamente quando la pallina colpita resta bloccata fra il vetro e gli omini; se rimane in movimento (su tiro unico senza trascinamenti) è da considerarsi buona, e potrà essere colpita dallo stesso giocatore dopo che avrà toccato la sponda o un omino avversario.

ARTICOLO 7

Il fallo di gioco potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta "½ pallina "nel seguente modo:

- rimette la pallina la coppia a cui è stato negato il goal, dopodiché se la stessa fa goal viene confermato il goal inizialmente contestato;
- se invece fa goal la coppia avversaria, si riprende a giocare dal punteggio antecedente la contestazione.

ARTICOLO 8

Se durante il tiro un giocatore perde il controllo della stecca (gli sfugge di mano) senza che la stecca stessa effettui un giro di 360°, il tiro è da considerarsi valido.

ARTICOLO 9

E' assolutamente vietato insultare e/o offendere gli avversari e/o il proprio compagno di gara, in questo caso il giocatore verrà ammonito ufficialmente. In caso di reiterazione il giocatore verrà espulso dalla gara.

GIOCATE NON VALIDE

- Non sono consentiti i "ganci " se effettuati con due tiri.
- Non è consentito effettuare trascinamenti e/o accompagnamenti della pallina con lo stesso omino.
- Non è consentito far girare la stecca di 360° (un giro completo dal punto in cui viene toccata la pallina) mentre si effettua il tiro.
- Il gioco è nullo quando la pallina colpisce le persone.
- Il gioco è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce cose che non siano collocate entro il perimetro interno del rettangolo del biliardino.
- Nell'azione di gioco non è consentito fermare la pallina volontariamente.
- Non è mai consentito tirare a pallina ferma (se gira su se stessa significa che è ancora in movimento, quindi viene considerata buona).
- Non è consentito disturbare l'avversario, mentre si prepara ad effettuare il tiro, sbattendo la propria stecca contro la sponda.
- Non è consentito sbattere le stecche contro la sponda per "richiamare" la pallina quando essa è in movimento ma non è raggiungibile da nessun omino.
- Non è consentito spostare il biliardino volontariamente durante l'azione di gioco.

CORSA NELLE CARRETTE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Corsa nelle Carrette a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

L'attività è promozionale la partecipazione a partire da 11 anni.
Sono previste due categorie dagli 11 ai 17 anni e da 18 anni in poi.

FOLK SINGOLO

REGOLAMENTI categorie Folk Italia Se Folk Italia D Denominazione categoria Folk Italia S (Singolo) e Folk Italia D (Doppio)

Caratteristiche	Qua ntità
Conduttori:	n. 1(equipaggio singolo) l n. 2 (equipaggio doppio)
Peso complessivo massimo in assetto da gara (compreso il/iconduttore/i)	kg. 250 (equipaggio singolo) l kg. 365 (equipaggio doppio)
Dimensione:	
Alt ezza mass ima	cm. 140
Lunghezza minima	cm. 150
Lunghezza massima	cm. 250
Larghezza minima	cm. 90
Larghezza massima	cm. 150
Passo minimo	cm. 95
Passo massimo	cm.160
Materiale di costruzione	Ferroso - legno- plastica - resina
Ruote:	
Numero	n. 4
Mat eriale	Pneumatici - gomma piena -legno
Diametro minimo	mm. 100
Diametro mass imo	mm. 500
Larghezza massimo ruote	mm. 210
Freni:	
Tipologia	a tamburo - a disco - a tampone
Numero minimo di freni	2
Sospensioni:	facoltative
Sterzo:	
Tipologia	volante oppure manubrio
Posizione di guida:	seduto
Roll-bar:	facoltativo
Tipologia (se presente)	deve possedere le caratteristiche da regolamento FICSIFISD (si trova a pagina 1.2.3 reg. tecnico C1IC4)
Materiali (se presente)	come da regolamento FICS
Cinture disicurezza:	obbligatorie se presente roll-bar
Sedile (materiale):	plastica - vetroresina- legno - ferroso
Zavorre:	obbligo di fissaggio con viti di diametro minimo di mm.8; è vietato il fissaggio con fascette o nastro adesivo o altro.

Altre prescrizioni:

- Il mezzo può essere carenato o aperto
- La carrozzeria non deve avere sporgenze, bordi taglienti o appuntiti
- Il mezzo deve essere dotato di un gancio per il traino, sia anteriore che posteriore (si consiglia che i due attacchi siano collegati per evitare rotture o danneggiamenti nelle fasi di avvio del traino)
- Ogni mezzo deve avere in dotazione una cinghia per il traino omologata allo strappo, colore VIOLA, minimo mt. 2 max mt. 3, con moschettoni di uguale portata. Sono vietati cavi in acciaio.
- Il pilota deve avere copertura totale del corpo, casco integrale omologato, guanti, scarpe idonee, può avvalersi di altre protezioni previste per altre categorie già omologate in forma facoltativa.

- La responsabilità della costruzione del mezzo e il suo utilizzo saranno sempre a carico del pilota, indipendentemente da chi dovesse eventualmente verificario ai fini della partecipazione alle gare
- Sono vietati i cuscinetti ceramici
- Il volante deve essere fisso, in modo tale che il pilota possa entrare ed uscire dall'abitacolo senza toglierlo.
- Età minima: singolo da anni 6 ad anni 16 se con mezzo di peso non superiore a 70kg; 16 anni negli altri casi, siano essi mezzi singoli oppure doppi
- L'ammissione (o l'esclusione) alla categoria folk, in caso di mezzi equiparabili ad altre categorie, è ad insindacabile giudizio dell'IDG sul campo di gara e in seconda battuta del Giuduce Unico; è facoltà dell'lDG far partecipare l'equipaggio alla gara ma preavvertendolo che scenderà sud-judice e che la conferma di inserimento in classifica verrà stabilito nelle modalità soprariportate.
- Consentita massima pressione sui pneumatici 3 Bar . Se i pneumatici riportano scritto la pressione, quella fa fede come pressione massima . (approvata dal consiglio 14/01/2019)
- A causa di possibili misure dei mezzi incompatibili con la dimensione della bilancia ufficiale, gli equipaggi che parteciperanno alle gare di Campionato It aliano dovranno esibire all'IDG il tagliando di attestazione della pesa tura del mezzo compreso l 'equipaggio al quale verrà applicato l 'adesivo "Verificato".

FOLK DOPPIO

REGOLAMENTI categorie Folk Italia Se Folk Italia D
Denominazione categoria Folk Italia S (Singolo) e Folk Italia D (Doppio)

Caratteristiche	Quantità
Conduttori:	n. l (equipaggio singolo) l n. 2 (equipaggio doppio)
Peso complessivo massimo in assetto da gara (compreso il/i conduttore/i)	kg. 250 (equipaggio singolo) l kg. 365 (equipaggio doppio)
Dimensione:	
Altezza massima	cm. 140
Lunghezza minima	cm. 150
Lunghezza massima	cm. 250
Larghezza minima	cm. 90
Larghezza massima	cm. 150
Passo minimo	cm. 95
Passo massimo	cm. 160
Materiale di costruzione	Ferroso – legno - plastica - resina
Ruote:	

Numero	n. 4
Materiale	Pneumatici - gomma piena - legno
Diametro minimo	mm. 100
Diametro massimo	mm. 500
Larghezza massimo ruote	mm. 210
Freni:	
Tipologia	a tamburo- a disco - a tampone
Numero minimo di freni	2
Sospensioni:	facoltative
Sterzo:	
Tipologia	volante oppure manubrio
Posizione diguida:	seduto
Roll-bar:	facoltativo
Tipologia (se presente)	deve possedere le caratteristiche da regolamento FICSFISD (si trova a pagina 1.2.3 reg. tecnico C1IC4)
Materiali (se presente)	come da regolamento FICS
Cinture disicurezza:	obbligatorie se presente roll-bar
Sedile (materiale):	plastica- vetroresina - legno- ferroso
Zavorre:	obbligo di fissaggio con viti di diametro minimo di mm. 8; è vietato il fissaggio con fascette o nastro adesivo o altro.

Altre prescrizioni:

- Il mezzo può essere carenato o aperto
- La carrozzeria non deve avere sporgenze, bordi taglienti o appuntiti
- Il mezzo deve essere dotato di un gancio per il traino, sia anteriore che posteriore (si consiglia che i due attacchi siano collegati per evitare rotture o danneggiamenti nelle fasi di avvio del traino)
- Ogni mezzo deve avere in dotazione una cinghia per il traino omologata allo strappo, colore VIOLA, minimo mt. 2 max mt. 3,con moschettoni di uguale portata. Sono vietati cavi in acciaio.
- Il pilota deve avere copertura totale del corpo, casco integrale omologato, guanti, scarpe idonee, può avvalersi di altre protezioni previste per altre categorie già omologate in forma facoltativa.

- La responsabilità della costruzione del mezzo e il suo utilizzo saranno sempre a carico del pilota, indipendentemente da chi dovesse eventualmente verificarlo ai fini della partecipazione alle gare
- Sono vietati i cuscinetti ceramici
- Il volante deve essere fisso, in modo tale che il pilota possa entrare ed uscire dall'abitacolo senza toglierlo.
- Età minima: singolo da anni 6 ad anni 16 se con mezzo di peso non superiore a 70kg; 16 anni negli altri casi, siano essi mezzi singoli oppure doppi
- L'ammissione {o l'esclusione) alla categoria folk, in caso di mezzi equiparabili ad altre categorie, è ad insindacabile giudizio dell'lDG sul campo di gara e in seconda battuta del Giuduce Unico; è facoltà dell'lDG far partecipare l'equipaggio alla gara ma preavvertendolo che scenderà sud-judice e che la conferma di inserimento in classifica verrà stabilito nelle modalità sopraripor tate.
- Consentita massima pressione sui pneumatici 3 Bar. Se i pneumaticiriportano scritto la pressione, quella fa fede come pressione massima. (approvata dal consiglio 14/01/2019)
- A causa di possibili misure dei mezzi incompatibili con la dimensione della bilancia ufficiale,gli equipaggi che parteciperanno alle gare di Campionato Nazionale UISP dovranno esibire all'lDG il tagliando di attestazione della pesatura del mezzo compreso l ' equipaggio al quale verrà applicato l'adesivo " Verificato"

FCO REGOLAMENTO CATEGORIA FOLK CO (CIZERO)

Caratteristiche (fornire almeno 2 foto del mezzo)	QUANTITA'	NOTE
Numero conduttore	1	
Peso complessivo in assetto di gara Compreso il/i conduttore/i	Kg. 365	
Dimensione:		
Altezza massima	Cm Il	
Lunghezza minima	Cm Il	
Lunghezza massima	Cm 270	Fuori tutto
Larghezza minima	Cm Il	
Larghezza massima	Cm 136	Fuori tutto
Carreggiata minima	Cm Il	
Carreggiata massima	Cm Il	
Passo minimo	Cm Il	
Passo massimo	Cm Il	
Materiale di costruzione		LIBERO
Ruote		
Numero ruote	n. 4	
Tipo Ruote		
Diametro	Massimo mm 620	l
Materiale	Il	
Larghezza massima ruote	Il	
Eventuali misure minime	Il	
Freni		
Tipologia		
Numero	n. 4	Su tutte le Ruote
Eventuali richieste specifiche (doppio circuito/dispositivo di sicurezza ecc.)		
Sterzo		
Tipologia (volante/manubrio/pedale ecc.)	n. 1	Volante
Posizione diguida		
Roll-bar obbligatorio con mezzo munito di cinture di sicurezza		
Materiale	n. 1	Tubo tondo ferroso
Dimensioni		Diametro minimo 0 25 Spessore Minimo 3 mm
Sedile		
Sedile	n. 1	

Nota per l'anno 2019: sono ammessi alla categoria folk co le caisse a savon non ammortizzate fino ad un peso massimo di 220 kg (compreso il pilota) in assetto gara.
la categoria per il 2019 sara' in sperimentazione ma comunque riconosciuta per l vari campionati come categoria folk co.

N5K
REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA KART TRADIZIONALE (N5K) (in vigore dal 2018)

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE

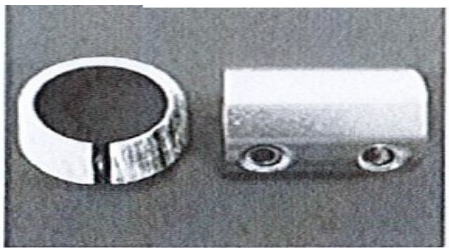
Sono ammessi nella categoria N5K (Kart) i veicoli il cui telaio derivi dai Kart a motore che rispettano i parametri contenuti nel presente regolamento. Sono ammesse modifiche al telaio purché ne rimanga inalterato l'aspetto strutturale principale (giro di tubi esterno e numero di curve minimo n° 6). l freni, le
pinze freno, i dischi. i pedali, il sistema sterzante, devono essere pezzi di origine e fabbricazione per l'utilizzo su kart. E' tuttavia ammessa la loro realizzazione come copia conforme.
E' possibile correre in questa categoria dai 15 anni compiuti.

ARTICOLO 2 - TELAIO
Il telaio deve essere esclusivamente costruito con tubi tondi di acciaio magnetico, saldati tra loro, di diametro 28, 30 o 32.
Sono vietate appendici sporgenti o taglienti (es. alettoni).
Sono permesse connessioni articolate solo per il sistema della pedaliera e per quello sterzante.
Il telaio deve essere dotato di un paraurti anteriore in tubo.
Al posteriore il paraurti può essere costituito da tubo metallico o corpo in plastica: tipo pance omologate.
Le misure raccomandate per i tubi-paraurti sono quelle standardizzate dai costruttori di Kart, ovvero: anteriore diam. 16 mm e posteriore diam. 20 mm.
ll telaio deve disporre di un pianale rigido che deve coprire esclusivamente la distanza tra il tubo anteriore del sedile e quello frontale del telaio.
E' vietata l'applicazione di qualsiasi ammortizzatore o sistema di sospensione elastica o articolata.
Le barre stabilizzatrici removibili, piene, vuote, di materiale plastico o composito o metalliche, devono essere fissate solo con attacchi specifici(come fig. l). Non sono ammesse fascette in filo, o reggetta, o di plastica a strappo.

	Min	Max
Larghezza carreggiata anteriore	1000mm	1200mm
Larghezza carreggiata posteriore	1200 mm	1 400 mm
Passo	1000mm	1100mm
Altezza da terra (pianale e telaio)	20mm	50mm
Peso, comprensivo dipilota in assetto da gara		170 Kg
Pressione gonfiaggio pneumatici		3.0 bar

In caso necessiti richiesta di deroga per il peso del pilota fà riferimento quanto previsto dalla RAA 2018 (regolamento attività competiva)

Fig. 1



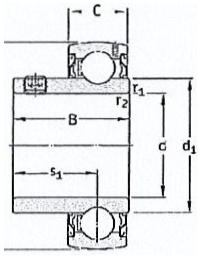
ARTICOLO 3- Assale
L'assale posteriore deve essere intero e derivato dai kart a motore e non deve presentare meccanismi (cuscinetti, differenziali o simili) che permettano il relativo movimento tra le due ruote posteriori (l giro ruota dx = l giro ruota sx nei due sensi di rotazione).
E' consentito l'utilizzo di acciaio, esclusivamente nelle seguenti misure:

- assale pieno diam. 25 mm e 30 mm
- assale tubolare diam. 30 mm spessore Smm
- assale tubolare diam. 40 mm spessore 3mm
- assale tubolare diam. 50 mm spessore 2mm

La durezza dello stesso è a discrezione del pilota. l mozzi devono essere di derivazione kart, bloccati da vite di serraggio.

ARTICOLO 4 - CUSCINETTI
Sull'asse anteriore si possono montare esclusivamente cuscinetti in acciaio radiali ad una corona di sfere con foro centrale minimo di 17 mm l'interno e minimo 25 mm. L'esterno. Sull'asse posteriore si possono montare esclusivamente cuscinetti in acciaio con sfere a vista in almeno un lato ispezionabile a richiesta, (fig. 3 e 4) con le flange classiche uso kart (gusci) (fig. 5), come da tabella sotto riportata.

Non sono ammessi altri tipi di cuscinetti, ceramici o flange speciali.



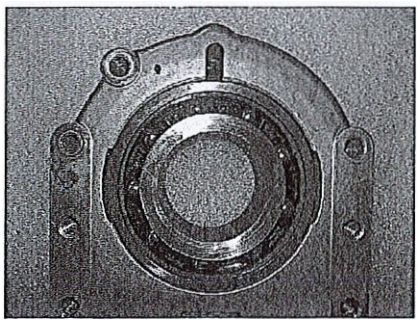


Fig. n.3 **Fig. n.4** **Fig. n.5**

DiniensioM							bssk load ratin s dynamic static		fatigue laad liniit	rniting speed with shaft toleraru:e	mass	d-e5Zgnation
d	D	B	c	d!	s!	r112 min	c	ca	llu	h6		
mm							kN		*kN*	1'"/min	k.g	
25	S2	27,2	15	33,7	19',5	0,6	1·1	7,8	0,335	7000	0,111	YAT 205
30	62	30,2	Hl	39,'7	21	0,6	I9,S	11,2	0,1175	6300	0.23	YAT206
10	80	36	21	51,8	25,3	l	3.0,7	19	0,8	1800	D/13	YAT208
so	90	38.,8	22	62,5	27,6	1	35,1	:23,2	0,98	4000	O_.So1	YAT210

ARTICOLO 5 - ZAVORRA

Le eventuali zavorre devono essere in piombo o acciaio, fissate solo al telaio o al pianale in maniera solida con viti passanti e dado autobloccante (minimo M8) o saldate. L'altezza massima consentita delle zavorre è di 12cm misurata dal piano del pianale. Il fissaggio deve avvenire senza nessuna possibilità di distacco o movimento durante la gara. Non è consentito l'uso di pallini o colate di piombo, e pesi e oggetti di vario genere contenuti in sacche di tela allacciate, nella struttura del telaio.

ARTICOLO 6 - ENERGIA MOTRICE

Tutti i dispositivi atti a fornire energia al veicolo durante la gara, come motori elettrici, molle, pedali, volani, manovelle, ecc..sono vietati. L'unica energia ammessa è quella gravitazionale. Le uniche batterie consentite (adeguatamente installate) per l'illuminazione anteriore, sono di tipo "a secco"; esclusivamente previste in caso di gara in notturna.

ARTICOLO 7 - CONTACHILOMETRI, CRONOMETRI E TELECAMERE (STRUMENTAZIONE DI BORDO)

Sono autorizzati a condizione che siano fissati prima del controllo tecnico e che non ostacolino la lettura dei numeri di gara.

ARTICOLO 8 - CARENATURE

E' obbligatorio il montaggio delle carenature laterali e del musetto para piedi riportanti il marchio di omologa CIK FIA(consigliate in corso di validità). Le ruote posteriori non possono sporgere oltre la sagoma delle superfici esterne delle carenature laterali.

ARTICOLO 9 - SEDILE

Deve essere da Kart, di dimensioni adeguate al pilota, in modo da trattenerlo durante qualsiasi manovra di guida. Non è permesso montare il sedile in posizione centrata rispetto ai longheroni laterali esterni all'altezza dell' asse posteriore. Esso deve presentare un decentramento a sinistra di almeno 2cm (fig. 6).

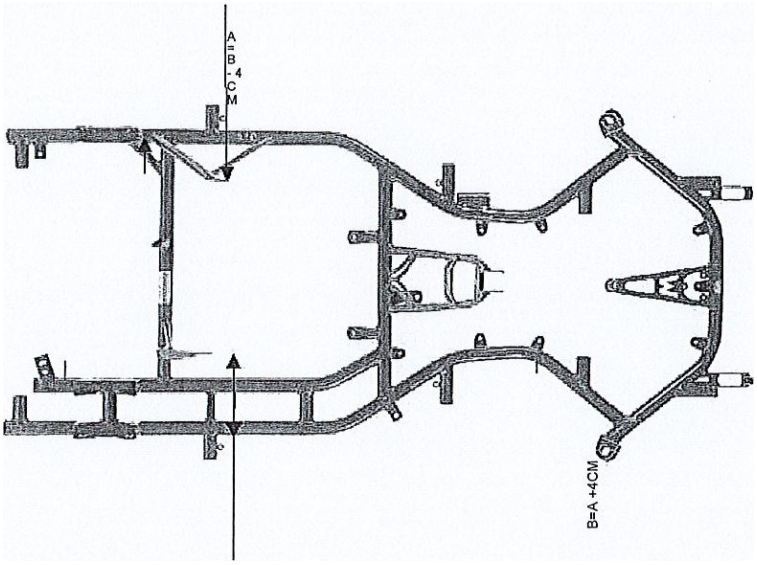


Fig. n.6

ARTICOLO 10 - NUMERO DI GARA
Il pilota è obbligato ad evidenziare il proprio numero di gara all'anteriore e sui due lati, utilizzando esclusivamente la tabella prevista dalla relativa Circolare Attività Competitiva.

ARTICOLO 11 - STERZO
Lo sterzo deve essere mediante volante, piantone e tiranti rigidi. Tutti gli elementi del sistema di direzione devono essere assicurati da dadi autobloccanti.

ARTICOLO 12 - FRENI
Il sistema frenante, unicamente a disco in acciaio o ghisa, con azionamento idraulico o meccanico, deve agire su due o quattro ruote. Il comando del freno deve essere dotato di sistema di sicurezza a cavo d'acciaio che entri in funzione in caso di rottura del comando principale Il pedale od i pedali non devono oltrepassare il paraurti anteriore. Sono ammessi un numero massimo di 3 sistemi frenanti, 1 posteriore obbligatorio e 2 all'anteriore facoltativi.

Sono vietati dischi freno di	spessore e diametro inferiore a·	
Anteriore	Spessore 4 mm.	Diametro 150 mm.
Pos teriore	Spessore 4 mm.	Diametro 180 mm.

ARTICOLO 13 - LUBRIFICAZIONI E SPINTA
Durante la discesa sono vietati la lubrificazione e l'applicazione di sistemi di spinta meccanici o manuali di qualsiasi genere.

ARTICOLO 14 - PNEUMATICI E CERCHI
Sono consentiti sia cerchi in alluminio che in magnesio, con l'obbligo di montarne due anteriori e due posteriori sempre sullo stesso asse. È consentito l'uso di pneumatici delle marche coperture Kart.
La pressione massima consentita di gonfiaggio è di 3.0 A tm.
Non è consentita nessuna visibile modifica del battistrada al di fuori della normale usura.

Dimensioni cerchi ammessi:
- Anteriore: 5" x 1 20/ 1 30
- Posteriore: 5" x 180/210

Dimensioni pneumatici ammessi

- Anteriori slick: lOx4.50-5 o lOx4.60-5
- Anteriori rain: lOx4.20-5
- Posteriori slick: 11 x7.l0-5
- Posteriori rain: 11 x6.00-5

ARTICOLO 15 - TRAINO
Sono obbligatori dei punti di attacco (agganci) fissati solidamente al telaio, che collegano la parte anteriore a quella posteriore mediante: barra rigida, fune, cavo, fascia di capacità di carico uguale o maggiore del cavo di traino, in modo visibile e situati entro gli ingombri massimidefiniti dal musetto e dal paraurti posteriore.
Il mezzo deve disporre di un cavo di traino della lunghezza di min.200cm (consigliata) e max. 300cm; con portata minima di 1000 Kg (tipo fune certificata per sollevamento) equipaggiato alle due estremità con moschettoni di uguale portata.È vietato l'uso di cavi metallici.

ARTICOLO 16 - ABBIGLIAMENTO
È obbligatorio l'utilizzo di:
1) casco integrale omologato
2) para costole (tipo kart)
3) collare omologato (kart)
4) guanti e tuta
5) scarpe chiuse ed allacciate
Tutto ciò indossato correttamente anche durante il recupero dei veicoli (al traino o sul pianale dei mezzi di risalita).

ARTICOLO 17 - SANZIONI
Le sanzioni vengono regolate dai "Regolamento di disciplina e giustizia".

TRIKE
DRIFT TRIKE (in vigore dal 2019)

ARTICOLO 1 — DEFINIZIONE
l Drift Trikes Sliders sono mezzi a tre ruote la cui progettazione è orientata non tanto alla massima velocità quanto a favorire una condotta di guida molto spettacolare favorendo evoluzioni quali controsterzi, derapate prolungate e piroette multiple.

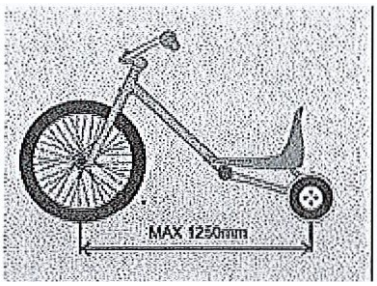
ARTICOLO 2 - TIPOLOGIA E COSTRUZIONE
Il Trike deve disporre di tre ruote di cui una anteriore sterzante e due posteriori indipendenti e sullo stesso asse, un sellino, un manubrio ed un impianto frenante.

ARTICOLO 3 - TELAIO
È di libera progettazione e costruzione e la scelta del materiale rimane a discrezione del costruttore purché sia metallico. La posizione di guida del pilota deve essere tale da permettere ai piedi di trovarsi sempre davanti al casco del pilota.

ARTICOLO 4 - DIMENSIONI LIMITE DRIFT TRIKE

	Min	Max
Dimensione ruota anteriore	-20 pollici per cat. Senior; -16 pollici per cat. Junior; -età da 11 a 15 anni a libera scelta 16 o 20 pollici; Presenza di almeno 32 raggi, se in numero inferiore obbligatori i copri raggi	
Diametro ruote posteriori	libero	

Diametro assale posteriore	20mm	120 mm
Carreggiata posteriore (fig. 1)	500mm	1000 mm
Passo	800mm	1250 mm
Altezza dal suolo (misurabile dal punto più basso del mezzo comprese viti, piastre, saldature ecc.)	Libero -W-mm	250 mm (sedile)
Pressione gonfiaggio pneumatico anteriore	Min 2 Bar- Max 5 Bar	
Pressione gonfiaggio pneumatici posteriori (ove presenti)	2 bar	4 bar
Manubrio	Libero con tappi o manopole a chiusura delle estremità	
Peso		35 Kg



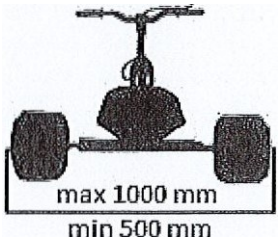


fig. 1

ARTICOLO 5 - RUOTE

La ruota anteriore, della dimensione riportata in tabella, deve essere obbligatoriamente di derivazione ciclistica mentre il pneumatico può essere sia di derivazione ciclistica che moto leggera. Sull'assale posteriore sono ammessi pneumatici di derivazione Kart con obbligatoria copertura in polietilene per tutta la larghezza del battistrada o ruote tipo Huffy/Peg Perego in materiale plastico (le ruote soffiate dovranno essere visivamente integre). Non sono ammesse ruote da trans pallet o altro. l dadi di fissaggio e l'eventuale sporgenza dell'assale devo rimanere all'interno della parte più sporgente della ruota posteriore.

È vietata la lavorazione in profondità del polietilene mentre è consentita la tornitura della ruota per regolarizzarne la superficie.

ARTICOLO 6 - ASSALE POSTERIORE

Le ruote posteriori possono ruotare su boccole, cuscinetti o altro materiale a basso attrito. Sono ammessi fuselli da kart.

ARTICOLO 7- MANUBRIO

È obbligatorio rivestire le estremità del manubrio con manopole chiuse o tappi.

ARTICOLO 8 - PEDALI

Sono proibiti i pedali anche se bloccati o non collegati alla ruota anteriore ed è vietato qualsiasi sistema di propulsione ad eccezione della sola forza di gravità.

ARTICOLO 9 - PEG

l peg sull'assale anteriore non dovranno superare la lunghezza di 15 cm ciascuno, misurati dalla struttura della forcella.

ARTICOLO 10 - FRENI

È obbligatorio disporre di almeno un sistema di frenatura (obbligatorio sulla ruota anteriore) ad azionamento libero (meccanico o idraulico, a disco, tamburo, ganascia o v- brake sul cerchio).

ARTICOLO 11 - AMMORTIZZATORI

- Sono vietati:
- sistemi ammortizzanti di qualsiasi genere
- sistemi di snodo del telaio
- sistemi di modifica dinamica dell'inclinazione delle ruote anteriori e posteriori

ARTICOLO 12 - ZAVORRA

Non sono ammesse zavorre esterne al telaio.

ARTICOLO 13 - NUMERO DI GARA

Il pilota è obbligato ad evidenziare il proprio numero di gara con le seguenti modalità:

- sull'anteriore utilizzando esclusivamente la tabella prevista dalla circolare attività competitiva (CAA)
- sul posteriore, a scelta, mediante la presenza sulla . maglia oppure grembiulino o su tabella ben visibile fissata al telaio.

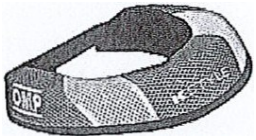
Il numero assegnato ai piloti rimane invariato nel tempo tranne che, eventualmente, per le prime tre posizioni della classifica generale nazionale dell'anno precedente. l primi 3 piloti classificati nel campionato nazionale UISP possono, a loro discrezione, scegliere se dotarsi o meno del numero corrispondente alla propria posizione: se non accettati dai concorrenti aventi diritto, i numeri 1 - 2 e 3 non verranno assegnati ad altri piloti.

ARTICOLO 14 - ABBIGLIAMENTO

Vista l'esposizione diretta del pilota in caso d'incidenti, è obbligatorio l'utilizzo del seguente abbigliamento:

- Casco integrale con visiera o mascherina (tipo motocross); è vietato l'uso di semplici occhiali.
- Pantaloni lunghi e indumenti con maniche lunghe
- Guanti di tipo motociclistico con protezioni e che awolgano completamente le dita.
- Ginocchiere, gomitiere e para schiena
- Scarpe o stivaletti (è ammesso il rinforzo della suola)
- Collare Hans (fig. 2)

Le protezioni sopra indicate possono essere integrate nell'abbigliamento.
Nel corso della risalita sui mezzi di carico/traino è obbligatorio indossare il casco.

Fig. 2 

ARTICOLO 15 - ETÀ DEI CONCORRENTI

Durante la giornata di gara i concorrenti verranno suddivisi in base alla loro età anagrafica nel seguente modo:

- Junior da 6 a 15 anni
- Senior da 16 in poi

ARTICOLO 16 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Con validità di Campionato Nazionale UISP

Il percorso di gara deve avere una sede stradale con larghezza minima di 5 m ed una lunghezza minima 1 Km; è prevista esclusivamente la modalità "Match Race" con batterie di 4 piloti e con la prima discesa di prova collettiva. La formazione delle batterie viene definita in base ad un sistema informatico "random" oppure con sorteggio alla chiusura delle iscrizioni: saranno considerati esclusivamente i piloti che hanno completato l'iscrizione stessa.

2. Con altro tipo si validità sportiva

L'Organizzazione in base alle caratteristiche del tracciato (larghezza, pendenza, regolarità del manto stradale) possono prevedere diverse tipologie di gara:

- Singola a cronometro: i concorrenti scendono individualmente e ad intervalli regolari. Per la redazione della classifica vengono applicate integralmente le regole generali Fics.
- Mista singola a cronometro/batteria: una discesa individuale cronometrata per la formazione delle batterie e due sole serie di batterie con eliminazione diretta (modalità "Match Race")

ARTICOLO 17 - CONDOTTA DI GARA

È vietato spingersi con piedi e mani in partenza, i piedi devono essere appoggiati alle previste appendici dalla partenza fino alla prima ipotetica frenata.
Il pilota che precede sceglie la propria traiettoria e quello che segue non può tentare il sorpasso se lo spazio disponibile non è sufficiente per garantire la sicurezza della manovra senza rischiare collisioni.
È vietato uscire dalla sede stradale (asfalto e non riga bianca) con più di 1 (una) ruota.

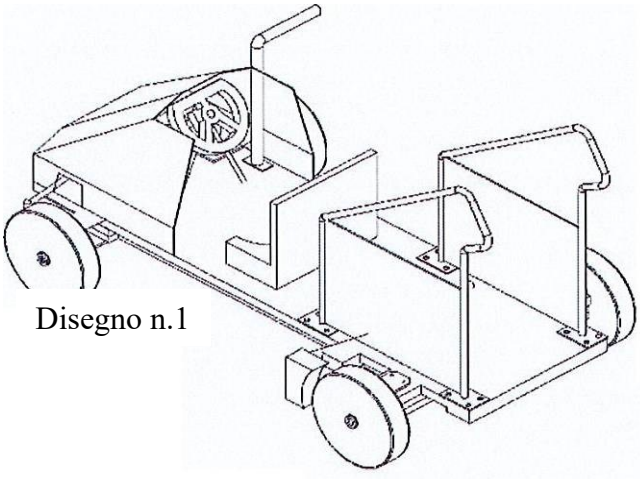
È vietato l'uso di qualsiasi tipo di segnale acustico, meccanico, naturale o umano che possa provocare la distrazione degli altri piloti in gara.
È vietato staccare le mani dal manubrio se non per situazioni impreviste o di emergenza.
È vietato tamponare il pilota che precede od ostacolarlo appoggiando il piede sul suo mezzo.
È vietata l'assunzione di alcolici e sostanze stupefacenti/dopanti durante le giornate di gara.
È vietato, in caso di ripartenza dopo un arresto sul percorso, spingersi oltre il semplice riavvio del mezzo.
È ammesso un lieve contatto tra ruote posteriori in percorrenza di curva, ciò è da ritenersi come contatto di gara, non pericoloso e non sanzionabile.

ARTICOLO 18 - SANZIONI
Le sanzioni vengono regolate dal "regolamento di disciplina e giustizia".

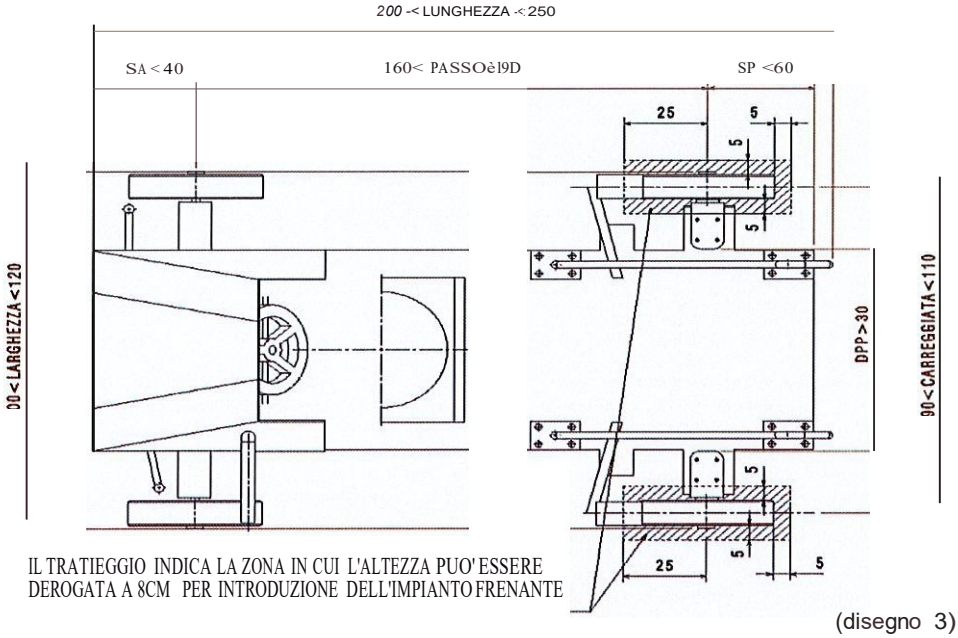
SOAP BOX

REGOLAMENTO TECNICO

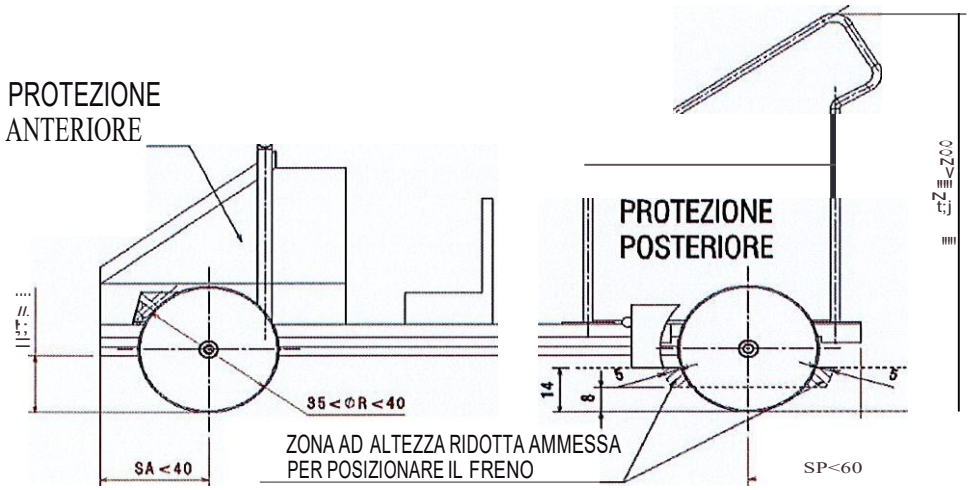
ARTICOLO 1 - FILOSOFIA DELLE SOAP BOX
Con il termine Soap Box si intende un veicolo privo di motore con telaio portante e ruote realizzate in legno, deve essere guidato da due piloti e può muoversi solamente grazie alla forza di gravità o alla spinta dell'equipaggio stesso, ogni altro sistema di propulsione è vietato. Nella costruzione di una Soap Box viene lasciata al costruttore la piena libertà di scelta di forma, dei materiali e dei sistemi di fissaggio dando l'opportunità di realizzare tutte le soluzioni alternative ritenute idonee ma che rispettino e non eludano quanto scritto nel presente regolamento.



Disegno n.1



(disegno 3)



(disegno 4)

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI E PESO

Dimensione e peso minimo/massimi consentiti della Soap Box sono:
Lunghezza .....min. cm 200 max. cm 250
Larghezza.....min. cm 100 max. cm 120
Altezza da terra (vedere ART.T3) .....min. cm 14 max. cm 200
Sporgenza massima anteriore (dalla mezzeria dell'assale) .....max. cm 40
Sporgenza massima posteriore (dalla mezzeria dell'assale) ..... max. cm 60
Passo (distanza tra gli assali ant. e post. misurata alla mezzeria) min. cm 160 max. cm 190
Carreggiata (entrambi gli assali, alla mezzeria della ruota) .....min. cm 90 . max. cm 11O
Diametro delle ruote ..... min. cm 35- max. cm 40
Distanza minima fra i porta-mozzi..... min. cm 30
Peso massimo soap box ..... max. kg 140

PESO MASSIMO PER LA GARA DIBERGAMO COMPRESA ORIGINALITA' KG 150(*)
(*) non deve essere mandata in tilt la pesa.
Nelle altre gare il peso è sempre di max 140 KG, ma sarà data la segnalazione fino ad un KG in più per tre gare, poi si subirà la penalità.

ARTICOLO 3 - ALTEZZA DA TERRA

Essa non deve essere inferiore a 14 cm anche quando il diametro delle ruote, per effetto dell'usura, raggiunge i 35 cm minimi.

L'altezza minima da terra riguarda ogni componente della Soap Box, ad esclusione di:

- mozzi e porta-mozzi e relativa bulloneria (essi possono avere un ingombro minimo da terra di 12 cm)
- impianto frenante agente sulle ruote (esso può avere un ingombro minimo da terra di 8 cm. Tra gli 8 cm ed i 14 cm, l'ingombro si può scostare dalla ruota di massimo 5 cm- vedi disegno 3).

La zona del fondo compresa tra le ruote anteriori e quelle posteriori deve essere liscia ed uniforme, priva di qualsiasi protuberanza con il divieto nell'uso di viti sporgenti ed eventuali giunzioni di telaio non coese.

ARTICOLO 4 - LEGNO E DERIVATI DEL LEGNO

Sono autorizzati per la costruzione del telaio, del fondo e delle ruote sola- mente i legni naturali o insiemi di multistrato commerciali di tipo lamellare o lamellare incollato. Sono vietati gli agglomeratidi legno, disegatura, di truciolato, MDF o similari in quanto anche se lignei sono privi di venatura dove resistenza e forma sono garantite prevalentemente da resine chimiche e collanti.

ARTICOLO 5 - TELAIO, FONDO E CARROZZERIA

Il telaio deve risultare portante ed essere costruito interamente in legno o suoi derivati legno (vedi art. T4) con libera forma scelta dal costruttore. L'elasticità del telaio è permessa solamente dalla flessibilità del legno utilizzato per la sua costruzione con divieto assoluti di qualsiasi tipo di sospensioni o ammortizzatori.

Il fondo, anch'esso realizzato interamente in legno, può essere costruito in più pezzi e deve risultare saldamente assemblato al telaio o può essere parte integrante e portante dello stesso.

La carrozzeria può essere realizzata in qualsiasi materiale e di qualsiasi forma, ma in nessun modo questa struttura deve essere portante o diventare parte integrante del telaio.

E' consentito l'uso di rollbar metallici come appoggio o punto di presa per i piloti purché questi non irrigidiscano il telaio in legno.

La costruzione di telaio, carrozzeria e rollbar deve garantire ad entrambi i piloti una robusta protezione anteriore e laterale nella zona del raggio d'azione delle ruote.

l rollbar non posso essere legati ai maniglioni di spinta in unica soluzione con la possibilità che siano legati ad essi solo con la presenza di un taglio nel mezzo in modo che non risultino legati da parte a parte. Può essere ancorato tra i due longheroni portanti del telaio ma staccato dai maniglioni di spinta.

ARTICOLO 6 - RUOTE

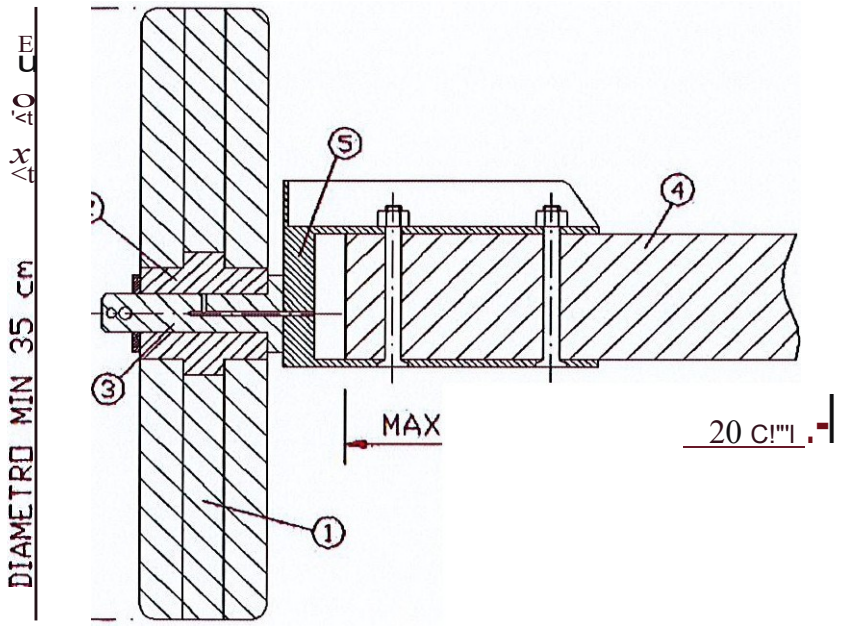
Le ruote devono essere realizzate completamente in legno o suoi derivati (vedi art. T4). Possono avere un diametro massimo di 40 cm ma per effetto dell'usura non possono raggiungere un diametro minimo inferiore ai 35 cm. Il contatto a terra deve essere solamente "LEGNO-ASFALTO" evitando qualsiasi tipo di copertura, sia esso di vernice o collanti.

E' consentito l'uso di colla e viti solo per garantire l'indispensabile assemblaggio delle varie parti in legno componenti la ruota.

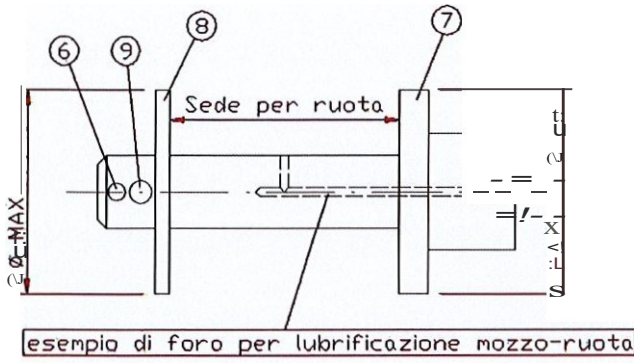
ARTICOLO 7 - MOZZI E PORTA-MOZZI

l mozzi devono essere realizzati in materiale metallico e fissati al telaio mediante porta-mozzi, anch'essi in materiale metallico. l porta-mozzi possono sormontare il telaio in legno per una lunghezza massima di 20 cm e devono avere una distanza minima di 30 cm fra loro. Il contatto della ruota sul mozzo deve essere solamente "LEGNO-METAL LO", è vietato l'uso di bronzine, materiali plastici, materiali autolubrificanti e cuscinetti anche se realizzati in legno o legni artificiali. E' ammesso un impianto di lubrificazione tra mozzo e ruota purché aziona- to manualmente dai piloti mediante pompa meccanica.

Le ruote devono essere montate sul mozzo poste fra due rondelle di diametro massimo 12 cm di cui una fissa e una folle sul mozzo stesso; non sono consentite altre rondelle. Il fermo di ruota e rondella folle sul mozzo è realizzato a piacere (es: copiglia, bullone).



Esempio di possibile assemblaggio tra mozzo, porta-mozzo e ruota:
- (1) ruota
- (2) boccola della ruota
- (3) mozzo
- (4) telaio
- (5) porta-mozzo



Esempio di sistema di montaggio delle ruote sul mozzo:
- (7) rondella fissa e solidale al mozzo
- (8) rondella folle sul mozzo
- (9) sistema di fissaggio con foro per copiglia

ARTICOLO 8 - IMPIANTO FRENANTE

E' obbligatorio dotare la Soap Box di 2 (due) sistemi di frenatura meccamc1 indipendenti uno dall'altro. Ognuno dei due pilotideve avere la possibilità di azionare agevolmente uno dei sistemi frenanti. Non è possibile che un pilota/frenatore azioni due sistemi frenanti. Le strutture devono essere realizzate in materiale metallico e devono essere fissate saldamente al telaio, fondo o porta-mozzi e la loro conformazione non deve creare superflui irrobustimenti strutturali al telaio portante. Devono garantire robustezza ed efficacia di frenata e non devono creare pericolosi impedimenti al raggio d'azione dell'equipaggio. Un sistema deve essere composto da un pattino che agisce mediante leva direttamente sulla sede stradale rivestito in gomma o materiale simile. E' consigliata una superficie minima di contatto sulla sede stradale di 400 cm2. L'altro sistema deve essere composto da pattini, anch'essi rivestiti in gomma o materiali simili, che agiscono mediante leva contemporaneamente su due o quattro

ruote con un comando unico. L'azione del comando deve essere contemporanea su tutte le ruote e non sono ammessi ripartitori di frenata.

ARTICOLO 9 - STERZO

E' obbligatorio dotare la Soap Box di un impianto sterzante di tipo meccanico ma è vietato l'uso di scatole guida prefabbricate o ingranaggi di qualsiasi tipo.

La struttura può essere realizzata in materiale metallico, deve essere fissata saldamente al telaio o al fondo e la sua conformazione non deve creare superflui irrobustimenti strutturali al telaio portante.

ARTICOLO 10 - NUMERI DI GARA

E' obbligatorio dotare la Soap Box nella parte anteriore e su entrambe le fiancate dei numeridi gara adesivi (forniti dal CSG).La posizione degli adesivi deve risultare agevolmente visibile in lontananza dai commissari durante lo svolgimento della gara.

ARTICOLO 11 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE

Il costruttore ed i due piloti si rendono responsabili di quanto costruito e installato sulla propria Soap Box e dei danni da essa ed a essi eventualmente causati.

ARTICOLO 12 - PROTEZIONI ANTERIORI E LATERALI

Il costruttore è tenuto a realizzare delle protezioni tipo carena per la parte anteriore della macchinina in modo che non ci sia la possibilità che le gambe escano dalla stessa durante la gara (il materiale di realizzazione della carena può essere di legno, vetroresina, forex, onduline); per la parte posteriore il costruttore è tenuto a realizzare delle protezioni che non permettano la fuoriuscita delle gambe del frenatore andando a urtare così le ruote o il sistema frenante.

(per il posizionamento delle protezioni vedi disegni).

PENALITA' TECNICHE			
DIMENSIONI E PESO			
Lunghezza <di 200 cm o > di 250 cm	<di 5 cm: +1%	tra 5 cm e 10 cm : +3%	< di 12 cm: SQUALIFICA
Larghezza< di 100 cm o> di 120 cm			
Altezza massima da terra >di 200 cm			
Sporgenza massima anteriore> di 40 cm			
Sporgenza massima posteriore > di 60 cm			
Passo< di 160 cm o> di 190 cm			
Carreggiata< di 90 cm o> di 110 cm			
Altezza minima da terra < di 14 cm	tra 14 cm e 13 cm: +1%	tra 13 cm e 12 cm: +3%	< di 12 cm: SQUALIFICA
Altezza portamozzi da terra <di 12 cm	tra 12 cm e 11 cm: +1%	tra 11 cm e 10 cm: +3%	<di 10 cm: SQUALIFICA
Altezza freno su ruote da terra < di 8 cm	tra 8 cm e 7 cm: +1%	tra 7 cm e 6 cm: +3%	< di 6 cm: SQUALIFICA
Peso massimo soap box> 140 kg	+5%		
Diametro delle ruote	tra 40 cm e 41 cm: +S'lo	tra 34 cm e 35 cm: +1%	oltre: SQUALIFICA
Distanza minima Ira i portamozzi	<di 30 cm: +1%		
TELAIO, FONDO E CARROZZERIA			
Materiale di costruzione non conforme alregolamento	SQUALIFCA		
Telaio e fondo con rinforzi in materiale non conforme alreoolamento	< 30%: +1%	30% e il SO%: +10%	> del 50%: SQUALIFICA
Mancanza Carena o protezioni posteriori	NON CORRE		
RUOTE			
Materiale dicostruzione non conforme alreoolamento	SQUALIFICA		
Contatto sulla strada LEGNO-ASFALTO non conforme	+20%		
MOZZI E PORTAMOZZI			
Materiale dicostruzione non conforme al reaolamenta	SQUALIFCA		
Lunghezza sormonto dei portamozzi sul telaio	>di 20 cm: +1%		
Rondelle sul mozzo non conformo a regolamento	+5%		
IMPIANTO FRENANTE			
Impianti frenanti non efficaci	SQUALIFCA		
STERZO			
Impoanto disterzo non conforme al regolamento	SQUALIFCA		

NUMERI DI GARA	
Mancanza numero o targa porta-numero	+3%

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA NAZIONALE L8G 2019

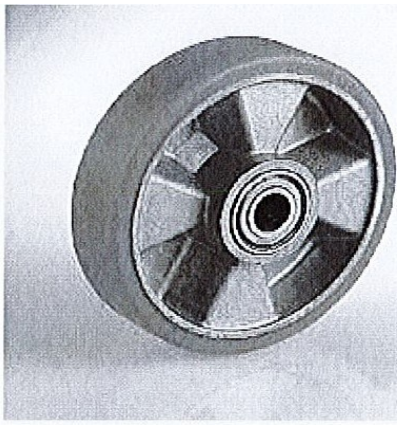
ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE
Con la categoria L8G si intende definire un mezzo mosso dalla sola forza di gravità, caratterizzato da ruote di cuscinetti a sfera rivestiti di materiale gommoso per il contatto con il terreno, condotto da un solo membro di equipaggio che abbia compiuto 15 anni.

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI
Gli ingombri massimi consentiti sono: lunghezza 200 cm, larghezza 130 cm, altezza max 50 cm.escluso il sedile.

ARTICOLO 3 - PESO
Il peso del mezzo, in assetto di gara non deve superare i 40 kg senza tolleranza.

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME
Nel completo rispetto di tutte le specifiche tecniche descritte nel presente regolamento , per la costruzione del mezzo viene lasciata la piena libertà nell'impiego dei materiali (materiali ferrosi, plastici, chimici, legnosi ecc.) dei sistemi di fissaggio (saldature, collanti, resine, viti, ecc.) e nell'assemblaggio del mezzo stesso al fine di renderlo regolabile, confortevole e sicuro nell' intento di ottenere le migliori prestazioni sportive.
Il mezzo potrà essere attrezzato di ammortizzatori o sospensioni di ogni genere, non viene posto limite all'utilizzo supplementare di cuscinetti purché non siamo impiegati come ruote a contatto del terreno.
Sono vietati tutti i sistemi di regolazione degli angoli di assetto (convergenza, camper, caster, king pin, ecc. Il mezzo non dovrà presentare profili e sagome taglienti o comunque pericolose per il pilota o per il pubblico in caso di fuoriuscita del mezzo , in particolare per gli elementi che sporgono dalla struttura portante del mezzo. Sono consentite forme arrotondate usate come carenatura nella parte anteriore del mezzo, costruite in materiale deformabile, non dovranno essere predisposte come poggiapiedi e non dovranno limitare in alcun modo il libero movimento degli arti inferiori.
E' consentito il montaggio di sedili di tipo automobilistico, sedie, poltroncine o sedute di altro tipo purché abbiano uno schienale rigido. l sedili devono essere fissati saldamente al telaio con l'uso di viti o bulloni.

ARTICOLO 5 - RUOTE
Le ruote che si possono utilizzare sono del tipo commerciale, marca CEBORA TIPO AVC con diametro esterno da 100mm e larghezza 30mm . Al loro interno possono essere montati dei cuscinetti a sfera comunemente in commercio con diametro 35mm larghezza 11mm ,mentre il foro può essere 15 o 10 mm. Le ruote possono essere minimo 3 ogni mezzo.



ARTICOLO 6 - FRENI
Sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici con comando a leva o/e piastre in gomma . L'azione frenante risulta dalla pressione sul manto stradale di una o più piastre rivestite in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie complessiva della piastra/e gommata a contatto con il terreno non dovrà essere inferiore ai 12 centimetri quadri. Il comando a leva piastra in gomma sarà consentito anche in ferro.

ARTICOLO 7 - STERZO
La costruzione del sistema sterzante é libera, é sconsigliato l'uso del volante e di qualsiasi meccanismo che preveda un piantone pericolosamente orientato verso il corpo del concorrente é altresì vietato utilizzare i piedi per guidare.

ARTICOLO 8 - NUMERO DI GARA
E' obbligatoria l'applicazione nella parte anteriore del mezzo di una targa porta numero come descritto nella "Circolare di attività competitiva". E' raccomandata l'applicazione di due ulteriori targhe porta numero laterali di uguali dimensioni e colore sui fianchi del mezzo.

ARTICOLO 9 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà assumere una posizione con le gambe in avanti. Non sono consentiti i piedi "a sbalzo" rispetto agli ingombri del mezzo. Le scarpe del pilota dovranno appoggiare su adeguati supporti, privi di bordi taglienti , con altezza (misurata dalla battuta del tacco alla parte più alta del poggiapiedi) sufficiente a coprire i due terzi della lunghezza pianta della scarpa del pilota e con sufficiente larghezza per contenere l'intera larghezza della scarpa del pilota.

ARTICOLO 10 - COMPORTAMENTO DEL PILOTA IN GARA
E' vietato spingersi o farsi spingere in partenza o lungo il percorso per aumentare la velocità in discesa. Solo e soltanto in due specifici casi questa operazione verrà ammessa:
1) In caso di ripartenza sul percorso di gara dopo un arresto completo per qualsivoglia ragione, tale pratica è accettata al solo scopo di riavviare il movimento del mezzo;
2) Se la possibilità di spinta venisse esplicitamente indicata dall'Organizzazione nella proposta di gara, per motivi di percorso (anche solo da punto a punto) o da consuetudini locali. Il regolamento specifico della gara dovrà indicare chiaramente le regole di utilizzo della spinta prima dell'avvio della prima manche ufficiale.
Non sono ammessi sistemi di qualsivoglia forma e tipo che aiutino il mezzo nel suo movimento dovuto dalla sola forza di gravità; e' vietata qualsiasi forma di lubrificazione dei cuscinetti durante la discesa.

ARTICOLO 11 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
Il pilota ed il costruttore si rendono responsabili per quanto costruito ed installato sul Mezzo ai sensi dell'art.2043 C.C. , D.P.R. 24.05.88 N. 224 e d.lgs 206/2005.

ARTICOLO 12 - ABBIGLIAMENTO
E' obbligatorio l'utilizzo del seguente abbigliamento:
- Casco integrale con visiera o mascherina (tipo motocross);
- Pantaloni lunghi e indumenti con maniche lunghe di materiale resistente alle abrasioni;
- Guanti resistenti all'abrasione con le dita completamente coperte.

Consigliato:
- Ginocchiere, Gomitiere e Paraschiena;
- Scarpe o stivaletti (è ammesso il rinforzo della suola).

Le protezioni sopra indicate possono essere integrate nell'abbigliamento.

ARTICOLO 13 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA GARA
Con validità di Trofeo Nazionale UISP Challenge: l'Organizzazione in base alle caratteristiche del tracciato (larghezza, pendenza, regolarità del manto stradale) possono prevedere diverse tipologie di gara:
Singola a tempo: i concorrenti scendono individualmente e ad intervalli regolari. Per la redazione della classifica vengono applicate integralmente le regole del "Regolamento di Attività competitiva";
Mista singola a tempo/batteria: una discesa individuale cronometrata per la formazione delle batterie in base al tempo di discesa, serie di batterie con eliminazione diretta (modalità "Match Race").

ARTICOLO 14 - PARTICOLARE CONDOTTA DI GARA NEL "MATCH RACE"
Il pilota che si trovasse avanti sceglierebbe la propria traiettoria (che si potrà cambiare una sola volta prima di ogni curva), mentre quello che segue non potrà tentare il sorpasso con spazio insufficiente al passaggio del proprio mezzo;

- è vietato l'uso di qualsiasi tipo di segnale acustico, meccanico, naturale o con voce tale da provocare la distrazione dei piloti;
- è vietato entrare volontariamente o colpevolmente in contatto con il pilota/mezzo che precede sia con il proprio mezzo sia con parti del proprio corpo;
- è tollerato il lieve contatto tra ruote in percorrenza di curva, sanzionabile solo se si ravvisasse la volontà di "deragliare" il percorso altrui.

ARTICOLO 15 - SANZIONI
Le sanzioni vengono disciplinate dal "regolamento giustizia sportiva".

REGOLAMENTO TECNICO N6 - CARRETTO GOMMATO DOPPIO

ARTICOLO 1 - DIMENSIONI
Si intendono dimensioni minime e massime quelle relative all'ingombro totale delle strutture compresi eventuali alettoni, spoiler, maniglie di spinta.....con tolleranze massime di + 1 - 2 cm.

- Lunghezza minima 135 cm
- Lunghezza massima 220 cm
- Larghezza minima 60 cm
- Larghezza massima 120 cm
- Passo minimo 120 cm
- Passo massimo 180 cm

ARTICOLO 2 – PESI
Il peso sottinteso è quello del carretto a vuoto.
In caso di sottopesi dovranno essere usate eventuali zavorre da fissare al telaio.

- Peso minimo 50 kg
- Peso massimo 70 kg

ARTICOLO 3 - MATERIALI DI COSTRUZIONE
Il telaio del carretto dovrà essere realizzato in profilati metallici . E' consentito l'uso di materiali antifrizione solo per la realizzazione di boccole fisse.

ARTICOLO 4 – RUOTE
Le ruote dovranno essere in gomma o derivati. Non sono consentite gomme radiali, quindi gonfiabili. Le ruote dovranno essere 4, poste 2 per ogni asse.
E' vietata la lubrificazione durante il percorso.

- Diametro minimo 10 cm
- Diametro massimo 20 cm
- Larghezza minima 2 cm
- Larghezza massima 6 cm

Per larghezza massima della gomma si intende la misura presa con calibro centesimale nel punto più largo nel tratto che va dal cerchio al battistrada.

ARTICOLO 5 – FRENI
L'impianto frenante dovrà essere a ciabatta e andare ad agwe direttamente sull'asfalto , questi potranno essere costruiti da una singola slitta posta perfettamente al centro del carretto, oppure da due slitte equidistanti dal centro. Il freno deve poter essere azionato anche dal secondo pilota. La superficie del freno che andrà in attrito dovrà essere ricoperta in gomma o derivati e garantire l'arresto immediato del carretto.

ARTICOLO 6 - STERZO E ORGANI COMPLEMENTARI
Il sistema sterzante deve essere costruito a snodi, fuselli, leveraggi e tiranti (vedi tipologia Go-kart). Sono vietati tutti gli altri sistemi sterzanti.

ARTICOLO 7 – PROPULSIONE
Non sono ammessi sistemi di propulsione. Il carretto dovrà muoversi solamente per l'inerzia dovuta alla pendenza stradale, è vietata la presenza a bordo di accumulatori, motori elettrici e qualsiasi altro dispositivo ritenuto d'aiuto per il movimento.

ARTICOLO 8 – CARENATURE
Le eventuali carenature montate sul carretto possono essere costruite con qualsiasi materiale. E' importante che oltre a rispettare le dimensioni dell'articolo 1.1 non presentino parti taglienti a diretto contatto

con gli occupanti e con gli spettatori. Ogni carretto dovrà essere munito di un apposito gancio per il traino anteriore e posteriore per eventuali recuperi o risalite al traino. Questo dovrà essere di colore rosso o giallo in modo da essere ben individuabile dal personale.

ARTICOLO 9 - NUMERO DI GARA
Ogni carretto deve avere sia nella parte anteriore che in quella posteriore lo spazio necessario per l'affissione del numero di gara con altezza minima di 10 cm.

ARTICOLO 10 – ABBIGLIAMENTO
Per i partecipanti alla gara è obbligatorio l'uso di una tuta che copra integralmente il concorrente, gomitiere, ginocchiere, parastinchi, guanti e casco integrale. Il casco dovrà riportare il gruppo sanguigno del partecipante.

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA SINGOLO GOMMATO CATEGORIA NAZIONALE N5
(già NSV e NSG carretti gommati da 20 e tradizionali Voghera)

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE
Con la sigla N5 si intende connotare un mezzo idoneo per manifestazioni sportive da svolgersi su tracciati in discesa, privo di motore, mosso dalla sola forza di gravità, costruito con ruote in gomma piena condotto da un solo membro di equipaggio.

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI
Gli ingombri massimi consentiti sono: lunghezza 200 cm, larghezza 120 cm, altezza 65 cm. Altezza minima da terra del telaio 40mm.

ARTICOLO 3 - PESO
Il peso del mezzo, compreso del pilota in assetto di gara non dovrà superare i 150 Kg. L'uso di zavorre è consentito, le zavorre devono essere solidamente fissate al telaio

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME
Il telaio deve essere costruito utilizzando materiali solidi, gli assemblaggi devono essere solidi e realizzati tramite saldature, viti, rivetti o colle di resistenza sufficiente. La costruzione del telaio è di libera scelta da parte del costruttore, sempre che gli assemblaggi siano rigidi.
Il fondo può essere costruito in più pezzi e deve riparare il pilota su tutta la lunghezza del corpo. Il fondo deve essere assemblato al telaio.
E' ammesso l'uso di un sedile di ridotte dimensioni, con schienale non più alto di 15 cm Il mezzo dovrà presentare profili e sagome il più arrotondato possibile, non taglienti, in particolare per quegli elementi che sporgono dal mezzo.
Sono consentite forme di carenatura nella parte anteriore del mezzo,con forma arrotondata, senza bordi taglienti.
Ilmezzo deve avere punti di attacco fissati solidamente nella parte anteriore e posteriore per il traino. Ogni mezzo deve essere dotato di proprio cavo per il traino, che abbia una lunghezza minima di 1,5 m e una resistenza non inferiore a 700 Kg, munito alle estremità di moschettoni della stessa resistenza. E' vietato l'uso dei cavi metallici

ARTICOLO 5 - RUOTE
le ruote destinate al movimento del mezzo a contatto con il fondo stradale, con un minimo di quattro ed un massimo di sei, dovranno essere in gomma piena, come commercializzate dal costruttore (non sono ammesse gomme gonfiabili riempite di un qualsiasi tipo di materiale). Il loro diametro non d eve superare i 300 mm. Possono contenere alloro interno cuscinetti.

ARTICOLO 6 - FRENI
sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici o idraulici con comando a leva o a pedale, diretti o con rinvio, con cavi in acciaio efficacemente guidati e impiombati. È consentita l'azione sull'assale delle ruote (impianti a disco o a tamburo) oppure l'azione a sfregamento sul terreno. In questo caso l'azione frenante risulta dalla pressione e conseguente attrito sul manto stradale di una o più piastre rivestita in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie della piastra gommata a contatto con il terreno non dovrà essere inferiore ai 120 cm2.

ARTICOLO 7 - STERZO
A mezzo azionamento meccanico a leve o corde, agenti su assale anteriore pivotante, non è consentito l'uso del volante

ARTICOLO 8 - NUMERO DI GARA
È obbligatoria l'applicazione nella parte anteriore e su entrambi i lati del mezzo di una targa porta numero. Tale contrassegno dovrà essere necessariamente quello previsto dalla fics.

ARTICOLO 9 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà obbligatoriamente assumere una posizione con gambe in avanti ed i piedi non dovranno essere a sbalzo rispetto gli ingombri del mezzo.

ARTICOLO 10 - COMPORTAMENTO DEL PILOTA IN GARA
È vietato spingersi sia in partenza sia lungo il percorso, è consentito spingersi e/o farsi spingere solo in caso di ripresa della gara dopo un incidente od un arresto completo awenuto sul percorso; Sono vietate tutte le forme automatiche ejo manuali,meccanismi, appendici ed altro che funzionino come spinta per il concorrente.

ARTICOLO 11 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
il pilota ed il costruttore del mezzo si rendono responsabili di quanto costruito ed installato sul mezzo.

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA SINGOLO A CUSCINETTI O "CUSCINETTO SINGOLO" CATEGORIA NAZIONALE N8

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE
Con la categoria N8 si intende definire un mezzo mosso dalla sola forza di gravità, caratterizzato dai cuscinetti a sfera come ruote a contatto con il terreno, condotto da un solo membro di equipaggio.

ARTICOLO 2 – DIMENSIONI
Gli ingombri massimi consentiti sono: lunghezza 1 80 cm, larghezza l00 cm, altezza 50 cm.

ARTICOLO 3 - PESO
Il peso del mezzo, in assetto di gara non dovrà superare i 42 kg senza tolleranza.

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME
Nel completo rispetto di tutte le specifiche tecniche descritte nel presente regolamento , per la costruzione del mezzo viene lasciata la piena libertà nell'impiego dei materiali (materiali ferrosi, plastici, chimici, legnosi ecc.) e dei sistemi di fissaggio (saldature, collanti, resine, viti, ecc.) e nell'assemblaggio del mezzo stesso al fine di renderlo regolabile, confortevole e sicuro nell' intento di ottenere le migliori prestazioni sportive.
Il mezzo potrà essere munito di ammortizzatori e potrà avere sistemi che consentano di variare la geometria della struttura e/o del telaio, compresa l'angolazione dell'appoggio delle ruote sul terreno, anche durante la gara; non viene posto limite all'utilizzo supplementare di cuscinetti purché non siamo impiegati come ruote a contatto del terreno.
Il mezzo non dovrà presentare profili e sagome taglienti o comunque pericolose per il pilota o per il pubblico in caso di fuoriuscita del mezzo , in particolare per gli elementi che sporgono dalla struttura portante del mezzo.
Sono consentite forme arrotondate usate come carenatura nella parte anteriore del mezzo, costruite in materiale deformabile, non dovranno essere predisposte come poggiapiedi e non dovranno limitare in alcun modo il libero movimento degli arti inferiori.

ARTICOLO 5 - CUSCINETTI
l cuscinetti usati come ruote a contatto con il fondo stradale potranno essere al massimo 6; gli stessi dovranno essere in acciaio e l' unica sigla di cuscinetto accettata in questa categoria è la 6311 (specifiche dimensionali: diametro di 120 mm, larghezza di 29 mm; foro interno 55mm). Possono contenere al loro interno solamente altri cuscinetti a sfera di tipo commerciale con relative flange e boccole per permettere un montaggio sicuro e affidabile.
l cuscinetti 6311 potranno rimanere liberi di girare oppure essere bloccati. In entrambi i casi le sfere dovranno essere visibili.
Non è consentito alterare in alcun modo i cuscinetti , con lavorazioni o manomissioni, compresa verniciatura, incollaggio e saldatura. Sono inoltre vietati trattamenti termici atti a modificare la durezza dello stesso (il cuscinetto deve rimanere esattamente come da commercio).

La durezza HRC del cuscinetto non dovrà mai essere inferiore a 55 HRC (indipendentemente dal valore indicato dal costruttore).
Il limite massimo di usura consentito di un cuscinetto non dovrà essere superiore a 5 decimi sul diametro e sulla larghezza.
Nel caso una qualunque dimensione non sia immediatamente verificabile il concorrente dovrà provvedere allo smontaggio dello stesso e renderlo disponibile come stabilito nel "regolamento di disciplina e giustizia".

ARTICOLO 6 - FRENI
Sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici con comando a leva o a pedale, diretti o con rinvio con cavi in acciaio efficacemente guidati e fermati saldamenti. L'azione frenante risulta dalla pressione sul manto stradale di una o più piastre rivestite in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie complessiva della piastra/e gommata a contatto con il terreno non dovrà essere inferiore ai 1 20 centimetri quadri.

ARTICOLO 7 - STERZO
La costruzione del sistema sterzante è libera. Non è consentito l'uso del volante. L'impianto sterzante deve essere posizionato sotto gli arti inferiori

ARTICOLO 8 - NUMERO DI GARA
E' obbligatoria l'applicazione nella parte anteriore del mezzo di una targa porta numero come descritto nella "Circolare di attività competitiva".

ARTICOLO 9 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà assumere una posizione a gambe in avanti. Non è consentito i piedi a sbalzo rispetto agli ingombri del mezzo.

ARTICOLO 10 – ZAVORRE
Esse sono ammesse fino al raggiungimento del peso massimo della categoria come descritto nel punto 3 del presente regolamento, e devono essere fissate solo al telaio o al pianale in maniera solida con bulloni (minimo M8) o saldature.

ARTICOLO 11 - COMPORTAMENTO DEL PILOTA IN GARA
E' vietato spingersi o farsi spingere in partenza o lungo il percorso per aumentare la velocità in discesa, solo e soltanto in caso di ripartenza sul percorso di gara dopo un arresto completo per qualsivoglia ragione, tale pratica è accettata al solo scopo di riavviare il movimento del mezzo; Non sono ammessi sistemi di qualsivoglia forma e tipo (per esempio motori elettrici, pedali, volani, manovelle) che aiutino il mezzo nel suo movimento se non la sola forza di gravità; è vietata qualsiasi forma di lubrificazione dei cuscinetti durante la discesa.

ARTICOLO 12 - ABBIGLIAMENTO
E' obbligatorio l'utilizzo del seguente abbigliamento:
- Casco integrale con visiera o mascherino (tipo motocross) omologato;
- Tuta intera;
- Guanti con le dita completamente coperte.

ARTICOLO 13 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
Il pilota ed il costruttore si rendono responsabili di quanto costruito ed installato sul mezzo.

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CARRETTO DOPPIO A CUSCINETTI A SPINTA O "CUSCINETTO DOPPIO A SPI NTA" CATEGORIA NAZIONALE N9S

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE
Con la definizione N9s si intende connotare un mezzo idoneo per manifestazioni sportive da svolgersi su tracciati in discesa, privo di motore, mosso dalla sola forza di gravità, costruito con ruote in ferro derivate da dei cuscinetti a sfere condotto da un pilota e da un copilota che avrà la facoltà quest'ultimo di poter spingere con i piedi lungo il tracciato di gara.

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI
Gli ingombri massimi consentiti, comprensivi di eventuali appendici aerodinamiche e maniglie di spinta sono lunghezza 220 cm, larghezza 150 cm.
L'altezza massi ma consentita, calcolata partendo da terra, è 80 cm.

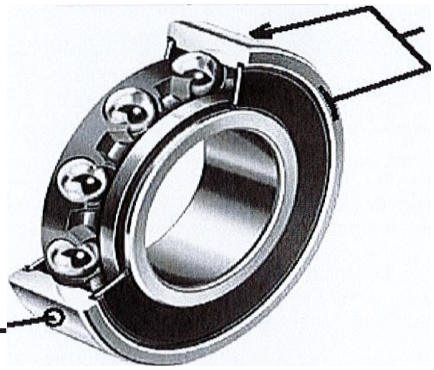
ARTICOLO 3 - PESO
Il peso del mezzo, in assetto di gara non dovrà superare i 80 kg.

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME
Fatto salvo l'obbligo di rispettare il disposto degli articoli del presente regolamento, per la costruzione del mezzo viene lasciata l a piena libertà nell'impiego dei materiali (materiali ferrosi, plastici, chimici, legnosi ecc.) e dei sistemi di fissaggi o (saldature, collanti, resine, viti, ecc.), la possibilità di manipolare, assemblare meccanismi ritenuti idonei dal costruttore al fine di rendere regolabile, confortevole e si curo il proprio mezzo e nell'intento di perseguire le migliori prestazioni sportive.
Gli assali devono essere due dei quali solo quello anteriore sterzante; il mezzo non potrà essere attrezzato di ammortizzatori o sospensioni di ogni genere, fatto salvo l'utilizzo di smorzanti in gomma tra l'assale e il telaio.
Il mezzo non potrà avere sistemi per la regolazione dell'angolazione dell'appoggio delle ruote sul terreno (scampanatura), anche utilizzabili durante la discesa, ed in questo caso definiti sistemi dinamici per la regolazione dell'angolazione dell'appoggio delle ruote.
Il mezzo dovrà presentare profili e sagome il più arrotondate possibili, non taglienti, in particolare per quegli elementi che sporgono dal mezzo.
Sono consentite forme di carenatura, esse possono coprire interamente il mezzo, lasciando un'apertura centrale posteriore in modo da permettere un alloggiamento corretto e sicuro del pilota e del copilota.
l materiali di costruzione sono liberi come è libera la forma della carenatura. Essa può essere realizzata da uno o più pezzi a condizione che siano facilmente smontabili in caso di controllo. Per la sicurezza dell'equipaggio si devono eliminare le asperità appuntite od angolari (sia all'interno che all'esterno del veicolo).
Non dovranno servire da poggia-piedi e non dovranno essere di intralcio od impedire un libero movimento degli arti e la salita e la discesa dal mezzo.
Non è consentito il montaggio di sedili di tipo automobilistico, sedie, poltroncine o sedute di altro tipo che abbiano uno schienale rigido di altezza superiore ai 25 cm. Dal piano del telaio. l sedili devono essere fissati saldamente al telaio. Sono ammessi imbottiture a piacimenti per i posti del pilota e del frenatore. Il copilota può avere una posizione rialzata rispetto al pilota tramite appositi cupolini creati con materiale solido e resistente e fissati al telaio per un'altezza massima di 20 cm.

ARTICOLO 5 - RUOTE
Le ruote destinate al movimento del mezzo a contatto con il fondo stradale potranno essere al massimo 4; le stesse dovranno essere in acciaio e derivate da dei cuscinetti a sfere in uso commerciale.

Devono avere un diametro massimo esterno di 150 mm e larghezza non deve superare i 36 mm; devono essere del tipo rigido ad una sola fila di sfere e possono essere sgabbiati; non devono contenere all'interno altri meccanismi di rotazione (non si possono aggiungere cuscinetti all'interno).
Sono esclusi e vietati tutti quei cuscinetti che sulla superficie esterna presentino delle scanalature o spacchi (per esempio tutti quei cuscinetti che sul catalogo SKF corrispondono ad un numero di codice seguito dalla sigla N o NR).
Non è consentito alterare, eseguire lavorazioni, manomissioni dei cuscinetti nelle zone riguardanti la superficie esterna ed i 2 fianchi adiacenti (le zone interessate al contatto con il terreno, vedi Figura 1 che segue).
Le restanti zone possono subire alterazioni per molatura e saldatura con materiale ferroso o chimico.

Zona in cui è vietato eseguire lavorazioni o modifiche



Superficie libera da scanalature

E' consentita la flangia di protezione su entrambi i lati.

ARTICOLO 6 – FRENI
Sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici con comando a leva o a pedale, diretti o con rinvio con cavi in acciaio efficacemente guidati e impiombati. L'azione frenante risulta dalla pressione sul manto stradale di una più piastre rivestita in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie della piastra gommata deve essere proporzionata al peso del mezzo e dei piloti.
l comandi dei freni possono essere posizionati per l'utilizzo da parte del pilota o del copilota o di entrambi.

ARTICOLO 7 - STERZO
Il sistema sterzante può utilizzare un manubrio, posizionato sotto le gambe del pilota, o comandi di cavo, adeguatamente fissati all'assale sterzante. Non è consentito l'uso del volante.

ARTICOLO 8 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà assumere una posizione con gambe in avanti ed i piedi devono essere all'interno della sagoma del telaio; i piedi non dovranno essere a sbalzo rispetto agli ingombri del mezzo. l piedi non dovranno appoggiare all'eventuale carenatura esterna, ma essere appoggiati ad adeguati poggiapiedi, privi di bordi taglienti. Simili poggiapiedi sono consigliati anche per il copilota.
E' assolutamente vietato, nei pressi della linea di arrivo, sorgere i piedi anteriormente al carretto, pena la squalifica.

ARTICOLO 9 - SPINTA
La spinta è ammessa solamente quella con i piedi effettuata dal copilota. La spinta è ammessa lungo tutto il percorso compreso la fase di partenza e di arrivo.

ARTICOLO 10 - MANIGLIE DI SPINTA
Le maniglie di spinta devono essere costruite in metallo e devono avere dimensioni e robustezza adeguate. Devono essere fissate sul telaio.

ARTICOLO 11 - LUBRIFICAZIONE
E' vietata la lubrificazione delle ruote durante la discesa.

ARTICOLO 12 - ABBIGLIAMENTO

I concorrenti potranno gareggiare solamente se provvisti di caschi integrali (non ammessi caschetti ciclistici, sciistici o simili) e con vestiario provvisto di adeguate protezioni che copra interamente tutto il corpo (guanti, tute, pantaloni lunghi, maglie a manica lunga, scarpe ecc.) , ammessi e consigliati tutti i dispositivi che possano aumentare l a sicurezza (ginocchiere, gomitiere, schienali ecc.).

ARTICOLO 13 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
Il pilota ed il costruttore si rendono responsabili di quanto costruito ed installato sul mezzo.

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA SINGOLO A CUSCINETTI O "CUSCINETTO SINGOLO" CATEGORIA NAZIONALE NST

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE
Con la categoria N8T si intende definire un mezzo mosso dalla sola forza di gravità, caratterizzato dai cuscinetti a sfera come ruote a contatto con il terreno, condotto da un solo membro di equipaggio.

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI
Gli ingombri massimi consentiti sono: lunghezza 200 cm, larghezza 130 cm, altezza libera.

ARTICOLO 3 - PESO
Il peso del mezzo, in assetto di gara non dovrà superare i 50 kg senza tolleranza.

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME
Nel completo rispetto di tutte le specifiche tecniche descritte nel presente regolamento, per la costruzione del mezzo viene lasciata la piena libertà nell'impiego dei materiali (materiali ferrosi, plastici, chimici, legnosi ecc.) e dei sistemi di fissaggio (saldature, collanti, resine, viti, ecc.) e nell'assemblaggio del mezzo stesso al fine di renderlo regolabile, confortevole e sicuro nell' intento di ottenere le migliori prestazioni sportive.
Il mezzo non potrà essere attrezzato di ammortizzatori o sospensioni di ogni genere, fatto salvo l'utilizzo di smorzanti in gomma tra l'assale ed il telaio. non viene posto limite all'utilizzo supplementare di cuscinetti purché non siamo impiegati come ruote a contatto del terreno.
Sono vietati tutti i sistemi di regolazione degli angoli di assetto (convergenza, camper, caster, king pin, ecc...) e qualsiasi tipo di ammortizzatore che agisca direttamente o indirettamente sulle ruote e/o su qualsiasi prolungamento meccanico annesso alle stesse.
Il mezzo non dovrà presentare profili e sagome taglienti o comunque pericolose per il pilota o per il pubblico in caso di fuoriuscita del mezzo , in particolare per gli elementi che sporgono dalla struttura portante del mezzo.
Sono consentite forme arrotondate usate come carenatura nella parte anteriore del mezzo, costruite in materiale deformabile, non dovranno essere predisposte come poggiapiedi e non dovranno limitare in alcun modo il libero movimento degli arti inferiori.

E' consentito il montaggio di sedili di tipo automobilistico, sedie, poltroncine o sedute di altro tipo purché abbiano uno schienale rigido. I sedili devono essere fissati saldamente al telaio con l'uso di viti o bulloni.

ARTICOLO 5 - CUSCINETTI

l cuscinetti usati come ruote a contatto con il fondo stradale potranno essere al minimo 3; gli stessi dovranno essere in acciaio a sfere o rulli purché in normale uso commerciale, con l'unica limitazione del diametro esterno dei cuscinetti.

Nel caso il costruttore utilizzi altri cuscinetti interni al cuscinetto ruota il diametro massimo di quest'ultimo è di 130 mm.

All' interno del cuscinetto ruota potranno essere montati solamente altri cuscinetti sia a sfera che a rulli di tipo commerciale con relative flange e boccole per permettere un montaggio sicuro e affidabile.

Nel caso il costruttore non utilizzi altri cuscinetti oltre a quello esterno il diametro massimo di quest'ultimo è di 130 mm.

La larghezza del cuscinetto deve essere compresa tra 1 6 e 35 mm.

Sono vietati tutti quei cuscinetti che sulla superficie esterna presentino delle scanalature o spacchi (per esempio tutti quei cuscinetti che sul catalogo SKF corrispondono ad un numero di codice seguito dalla sigla N o NR).

Non è consentito alterare, eseguire lavorazioni, manomissioni dei cuscinetti nelle zone riguardanti la superficie esterna ed i 2 fianchi adiacenti (le zone interessate al contatto con il terreno, (Figura l) . Le restanti zone possono subire alterazioni per molatura o saldatura con materiale ferroso o chimico.

Nel caso una qualunque dimensione non sia immediatamente verificabile il concorrente dovrà provvedere allo smontaggio dello stesso e renderlo disponibile come stabilito nel regolamento di disciplina e giustizia".

Zona in cui è vietato eseguire lavorazioni o modifiche

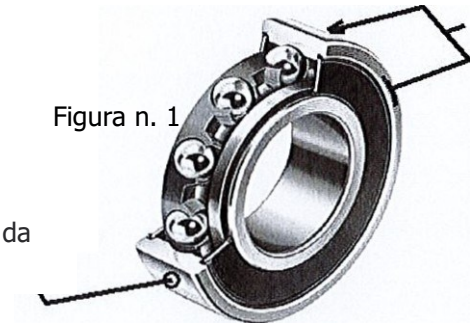


Figura n. 1

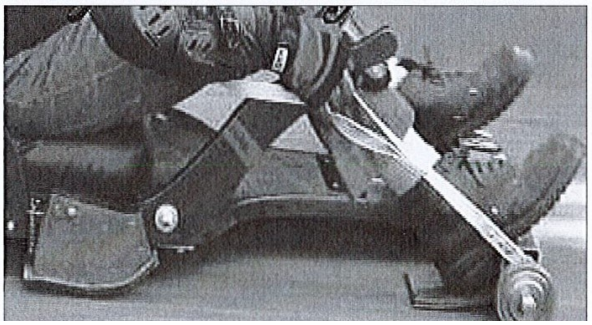
Superficie libera da scanalature

ARTICOLO 6 - FRENI

Sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici con comando a leva o/e piastre in gomma montate nell'assale anteriore (figura 2). L'azione frenante risulta dalla pressione sul manto stradale di una o più piastre rivestite in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie complessiva della piastra/e gommata a contatto con il terreno non dovrà essere inferiore ai 12 centimetri quadri.

Comando a leva piastra in gomma consentito anche in ferro.

Figura 2



ARTICOLO 7 - STERZO
La costruzione del Sistema sterzante è libera. E' sconsigliato l'uso del volante e di qualsiasi meccanismo che preveda un piantone pericolosamente orientato verso il corpo del concorrente.

ARTICOLO 8 - NUMERO DI GARA
E' obbligatoria l'applicazione nella parte anteriore del mezzo di una targa porta numero come descritto nella "Circolare di attività competitiva". E' raccomandata l'applicazione di due ulteriori targhe portanumero laterali di uguali dimensioni e colore sui fianchi del mezzo.

ARTICOLO 9 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà assumere una posizione a gambe in avanti. Non è consentito i piedi a sbalzo rispetto agli ingombri del mezzo.
Le scarpe del pilota dovranno appoggiare ad adeguati supporti, privi di bordi taglienti, con altezza (misurata dalla battuta del tacco alla parte più alta del poggiapiedi) sufficiente a coprire i due terzi della lunghezza pianta della scarpa del pilota e con sufficiente larghezza per contenere l 'intera larghezza della scarpa del pilota.

ARTICOLO 10 - COMPORTAMENTO DEL PILOTA IN GARA
E' vietato spingersi o farsi spingere in partenza o lungo il percorso per aumentare la velocità in discesa. Solo e soltanto in due specifici casi questa operazione verrà ammessa:

- in caso di ripartenza sul percorso di gara dopo un arresto completo per qualsivoglia ragione, tale pratica è accettata al solo scopo di riavviare il movimento del mezzo;
- se questa viene dichiaratamente ed esplicitamente indicata dall'Organizzazione nella proposta della gara, motivata dal percorso o da consuetudini locali.

Il regolamento specifico della gara dovrà indicare chiaramente le regole di utilizzo della spinta prima dell'avvio della giornata di gara.
Non sono ammessi sistemi di qualsivoglia forma e tipo che aiutino il mezzo nel suo movimento se non la sola forza di gravità; è vietata qualsiasi forma di lubrificazione dei cuscinetti durante la discesa.

ARTICOLO 11 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
Il pilota ed il costruttore si rendono responsabili di quanto costruito ed installato sul mezzo.

ARTICOLO 12 - ABBIGLIAMENTO
E' obbligatorio l'utilizzo del seguente abbigliamento:

- Casco integrale con visiera o mascherino (tipo motocross);
- Pantaloni lunghi e indumenti con maniche lunghe di materiale resistente alle abrasioni
- Guanti resistenti all'abrasione con le dita completamente coperte

consigliato:

- Ginocchiere, Gomitiere e Paraschiena
- Scarpe o stivaletti (è ammesso il rinforzo della suola)

Le protezioni sopra indicate possono essere integrate nell'abbigliamento.

ARTICOLO 13 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA GARA
Con validità di Trofeo Nazionale UISP Challenge:
l'Organizzazione in base alle caratteristiche del tracciato (larghezza, pendenza, regolarità del manto stradale) possono prevedere diverse tipologie di gara:

- Singola a tempo: i concorrenti scendono individualmente e ad intervalli regolari.

Per la redazione della classifica vengono applicate integralmente le regole del "Regolamento di Attività competitiva".

- Mista singola a tempo/batteria: una discesa individuale cronometrata per la formazione delle batterie in base al tempo di discesa, due serie di batterie con eliminazione diretta (modalità "Match Race")

ARTICOLO 14 - CONDOTTA DI GARA

Il pilota che si trova davanti sceglie la propria traiettoria e quello che segue non può tentare il sorpasso se lo spazio non è sufficiente al passaggio del proprio mezzo, provocando così la collisione - è vietato l'uso di qualsiasi tipo di segnale acustico, meccanico, naturale o umano in quanto può provocare la distrazione di altri piloti:

- è vietato entrare di proposito in contatto con il pilota/mezzo che precede sia con il proprio mezzo sia con parti del corpo.
- nel caso di lieve contatto tra ruote in percorrenza di curva, ciò è da ritenersi come contatto di gara, non pericoloso e non sanzionabile.

ARTICOLO 15 - SANZIONI

Le sanzioni vengono regolate dal "regolamento giustizia sportiva".

REGOLAMENTO COSTRUTTIVO CATEGORIA DOPPIO A CUSCINETTI O "CUSCINETTO DOPPIO" CATEGORIA NAZIONALE N9

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE

Con la sigla N9 si intende connotare un mezzo idoneo per manifestazioni sportive da svolgersi su tracciati in discesa, privo di motore, mosso dalla sola forza di gravità, costruito con ruote in ferro derivate da dei Cuscinetti a sfere condotto da un pilota e da un copilota.

ARTICOLO 2 - DIMENSIONI

Gli ingombri massimi consentiti sono: lunghezza 200 cm, larghezza 100 cm.

ARTICOLO 3 - PESO

Il peso del mezzo, in assetto di gara non dovrà superare i 70 Kg.

ARTICOLO 4 - MATERIALI DI COSTRUZIONE, FORME

Fatto salvo l'obbligo di rispettare il disposto degli articoli del presente regolamento, per la costruzione del mezzo viene lasciata la piena libertà nell'impiego dei materiali (materiali ferrosi, plastici, chimici, legnosi, ecc..) e dei sistemi di fissaggio (saldature, collanti, resine, viti, ecc..), la possibilità di manipolare, assemblare meccanismi ritenuti idonei dal costruttore al fine di rendere regolabile, confortevole e sicuro il proprio mezzo e nell'intento di perseguire le migliori prestazioni sportive.

Il mezzo non potrà essere attrezzato di ammortizzatori o sospensioni di ogni genere, fatto salvo l'utilizzo di smorzanti in gomma tra l'assale ed il telaio.

Il mezzo potrà avere sistemi che consentano di variare la geometria della struttura e/o telaio, non utilizzabili durante il moto del mezzo.

Il mezzo potrà avere sistemi per la regolazione dell'angolazione dell'appoggio delle ruote sul terreno, anche utilizzabili durante la discesa, ed in questo caso definiti sistemi dinamici per la regolazione dell'angolazione dell'appoggio delle ruote.

Non viene posto limite all'utilizzo supplementare di cuscinetti che non siano impiegati come ruote a contatto del terreno (vedi art. 5).

Il mezzo dovrà presentare profili e sagome il più arrotondate possibili, non taglienti, in particolare per quegli elementi che sporgono dal mezzo.

Sono consentite forme di carenatura nella parte anteriore del mezzo, con forma arrotondata, senza bordi taglienti, costruite in materiale deformabile, non dovranno servire da poggia-piedi e non dovranno essere di intralcio od impedire un libero movimento degli arti.

Non è consentito il montaggio di sedili di tipo automobilistico, sedie, poltroncine o sedute di altro tipo che abbiano uno schienale rigido di altezza superiore ai 10 cm. I sedili devono essere fissati saldamente al telaio

ARTICOLO 5 - RUOTE

le ruote destinate al movimento del mezzo a contatto con il fondo stradale potranno essere al massimo 6; le stesse dovranno essere in acciaio e derivate da dei cuscinetti a sfere o a rulli in uso commerciale, per i mezzi dotati di

dispositivi meccanici per la regolazione dinamica dell'angolazione dell'appoggio delle ruote, diametro esterno delle ruote non deve superare i 120 mm e la larghezza non deve superare i 36 mm per i mezzi non dotati di dispositivi per la regolazione dinamica dell'angolazione dell'appoggio delle ruote, diametro esterno delle ruote non deve superare i 150mm e la larghezza non deve superare i 36 mm.
In entrambi i casi le ruote possono contenere al loro interno altri cuscinetti.
Sono esclusi e vietati tutti quei cuscinetti che sulla superficie esterna presentino delle scanalature o spacchi (per esempio tutti quei cuscinetti che sul catalogo SKF corrispondono ad un numero di codice seguito dalla sigla N o NR).
Non è consentito alterare, eseguire lavorazioni, manomissioni dei cuscinetti nelle zone riguardanti la superficie esterna ed i 2 fianchi adiacenti (le zone interessate al contatto con il terreno, vedi Figura 1). Le restanti zone possono subire alterazioni per molatura o saldatura con materiale ferroso o chimico.

ARTICOLO 6 - FRENI
sono ammessi solo sistemi frenanti meccanici con comando a leva o a pedale, diretti o con rinvio con cavi in acciaio efficacemente guidati e impiombati. L'azione frenante risulta dalla pressione sul manto stradale di una o più piastre rivestita in materiale gommoso, idoneo per spessore e durezza. La superficie della piastra gommata deve essere proporzionata al peso del mezzo e dei piloti.
Il comando dei freni deve poter essere azionabile solo dal frenatore, in caso di mezzi che presentino anche un azionamento da parte del pilota, questo deve essere impedito e sigillato in modo che l'utilizzo comporti la rottura del sigillo.

ARTICOLO 7 - STERZO
Il sistema sterzante può utilizzare un manubrio, posizionato sotto le gambe del pilota, o comandi a cavo, adeguatamente fissati all'assale sterzante. Non è consentito l'uso del volante.

ARTICOLO 8 - NUMERO DI GARA
E' obbligatorio l'applicazione anteriore della targa portanumero che dovrà essere necessariamente di colore bianco. I numeri saranno in colore nero ed altezza minima di cm 10. E' raccomandata l'applicazione di due ulteriori portanumero laterali di uguali dimensioni e colore sui fianchi del mezzo.

ARTICOLO 9 - POSIZIONE DI GUIDA
Durante la guida il pilota dovrà obbligatoriamente assumere una posizione con gambe in avanti ed i piedi non dovranno essere a sbalzo rispetto gli ingombri del mezzo. I piedi non dovranno appoggiare all'eventuale carrozzeria esterna o carenatura, ma essere appoggiati ad adeguati poggiapiedi, privi di bordi taglienti ed alti a sufficienza a supportare i due terzi dell'altezza della pianta del piede del pilota. Simili poggiapiedi sono consigliati anche per il copilota.

ARTICOLO 10 - COMPORTAMENTO DEL PILOTA IN GARA
E' vietato spingersi sia in partenza sia lungo il percorso, è consentito spingersi e/o farsi spingere solo in caso di ripresa della gara dopo un incidente od un arresto completo avvenuto sul percorso; Sono vietate tutte le forme automatiche e/o manuali, meccanismi, appendici ed altro che funzionino come spinta per il concorrente.
La spinta alla partenza o lungo il percorso è consentita solo se questa viene dichiaratamente ed esplicitamente indicata dall'organizzazione nella proposta della gara, motivata dal percorso o da consuetudini locali. Il regolamento specifico della gara dovrà indicare chiaramente le regole di utilizzo della spinta.
E' vietata la lubrificazione delle ruote durante la discesa

ARTICOLO 11 - RESPONSABILITÀ DEL COSTRUTTORE
Il pilota ed il costruttore del mezzo si rendono responsabili di quanto costruito ed installato sul mezzo.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Giochi di simulazione a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Si può partecipare da 8 anni in poi.

REGOLAMENTO GIOCO DI RUOLO SIMULAZIONE "MAGIC: THE GATHERING"

Un gioco smette di essere tale, quando vengono violate le sue regole.
Prima ancora delle regole specifiche del singolo gioco (dove è possibile intervenire sulle violazioni minori con delle penalità appropriate), è fondamentale conoscere e attenersi alle 6 regole implicite che sono per ogni gioco fondanti ed imprescindibili. Violare anche una di queste regole, deve comportare l'immediata interruzione del Gioco se tale attività è in corso o la sua esclusione dalle attività da proporre ai soci, in sede di analisi preventiva dai responsabili del circolo:

Regola n. 1
Il Gioco è libero (il giocatore non può essere obbligato a partecipare a tale attività senza che il gioco perda subito la sua natura).

Regola n. 2
Il Gioco è circoscritto entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo.

Regola n. 3
Il risultato deve essere incerto e non deve essere acquisito preliminarmente.

Regola n. 4
Non deve creare né beni né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo. Può esserci uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, ma deve essere tale da riportare a fine Gioco ad una situazione identica a quella dell'inizio della partita.

Regola n. 5
Il Gioco deve essere sottoposto a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano entro i precisi limiti di tempo, una legislazione nuova che è la sola a contare. La legislazione nuova è quella descritta nel Regolamento del Gioco. Ogni gioco è un sistema di regole. Esse definiscono ciò che è o non è *gioco*, vale a dire il lecito e il vietato. Queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello. Non possono essere violate con alcun pretesto. Quest'insieme di restrizioni volontarie, devono essere accettate di buon grado.

Regola n.6
Il Gioco deve essere accompagnato dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.
La differenza tra un gioco e il divertirsi puro e semplice è che il gioco ha delle regole. Questo deve essere ribadito sempre!
La presenza di un arbitro è obbligatoria durante le attività competitive. Egli presiede in maniera responsabile il Gioco. Il suo punto di vista è neutrale ed ha l'autorità di prendere le decisioni al fine di garantire il corretto svolgimento del Gioco. Garantisce la regolarità delle partite punendo le eventuali violazioni minori delle regole. Convalida i risultati della partita ai fini di eventuali classifiche. E' nell'attività, il garante delle regole, dell'etica e dei valori UISP.

GIOCO DI RUOLO E SIMULAZIONE LUDUS MAGNUS

PREMESSA:
Un gioco di ruolo è un gioco in cui i partecipanti fingono di essere qualcun altro (Personaggi), seguendo delle regole scritte nel manuale del gioco scelto. Un Narratore conduce la seduta di gioco, crea l'ambientazione e propone ai giocatori le situazioni in cui si trovano i loro Personaggi, chiede loro cosa intendono fare. I giocatori dichiarano le azioni che compiono i loro Personaggi, descrivendole o recitandole. Il Narratore decide quindi il risultato di queste azioni, in coerenza con l'ambientazione e le regole del gioco.
Esistono diverse centinaia di Giochi di Ruolo e di Ambientazioni e giocando spesso accade che la contrapposizione tra "Regole applicate alla Lettera" e "Spirito Del Gioco" metta in un bivio chi interpreta un Personaggio. Gary Gygax, co-creatore di Dungeons & Dragons, uno dei giochi di ruolo più influenti mai realizzati, ha scritto di suo pugno la celebre frase nel manuale del Dungeon Master di ad&d prima edizione: "*it is the spirit of the game, not the letter of the rules, which is important*" ovvero, lo spirito in cui il gioco è scritto ha la precedenza sulle singole regole. Per il Ludus Magnus è esattamente il contrario: il gioco di ruolo assume la forma e lo spirito di un match sportivo fra squadre composte da quattro a cinque giocatori. Il Narratore è coaudivato da un assistente arbitro che controlla che il gioco si

svolga secondo il regolamento del Gioco. E' una competizione sportiva ed è penalizzata la possibilità di uscire dalle regole anche se l'obiettivo dell'infrazione è quello di continuare ad esplorare il mondo fittizio o rendere l'esperienza di gioco più divertente .

Il **Ludus Magnus** era la principale palestra dei gladiatori a Roma, collocata nei pressi del Colosseo.
Ai fini del CAMPIONATO UISP, il Ludus Magnus è il tavolo da gioco in cui si svolgono i match ufficiali dei ruolatori.
Il tavolo da gioco può trovarsi in una sede associativa Uisp, in una vera e propria palestra, in uno spazio dedicato in una convention, nella propria abitazione, ma il match per essere considerato valido ai fini della classifica nazionale, deve rispettare le regole e la presenza delle figure inquadrate nel regolamento generale e devono essere in regola con il tesseramento UISP verificabile attraverso il controllo del tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.
Le figure sono: la squadra dei ruolatori (da 4 a 5 giocatori), il Narratore, l'Arbitro. Come nei gladiatori che si distinguevano per le diverse specializzazioni (familiae) in base al costume, armi impiegate e dalla diversa armatura, così la squadra dei ruolatori ed il Narratore si distinguono per il Titolo di Gioco di Ruolo giocato, ma ai fini della classifica nazionale e delle decisioni arbitrali le "familiae" non hanno nessuna differenza.
Quindi è indifferente se le squadre partecipano al campionato giocando D&D, rispetto a Vampires o a qualunque altro titolo.
Il Narratore ha l'obbligo di comunicare allo STAFF del Campionato Nazionale la data, il luogo, il titolo del GDR e postare un canovaccio dell'ambientazione.
La comunicazione va fatta 15 giorni prima dell'evento.
Lo STAFF del Campionato Nazionale ha l'obbligo di assegnare dei punti obiettivo alla competizione entro 5 giorni dalla richiesta del Narratore e reclutare un Arbitro per l'evento.
I punti obiettivo variano in base a dei precisi coefficienti: difficoltà regolamentare del titolo del Gioco di Ruolo scelto per il match, livello di esperienza richiesta ai giocatori, difficoltà di raggiungere gli obiettivi scelti dal Narratore per la sua narrazione.
Lo STAFF del Campionato Nazionale è composto dal Responsabile dei Giochi di Simulazione e da 4 membri scelti all'interno del''area dei giochi di simulazione.

Il CAMPIONATO NAZIONALE rappresenta l'ingresso al Colosseo dei gladiatori formati nel Ludus Magnus.
Si svolgerà in una Convention da concordare con la dirigenza nazionale UISP e saranno invitate le prime 8 squadre in classifica.
E' prevista la Formazione per gli Arbitri ed un sistema che determina una gerarchia tra di essi in base ad esperienza, impegno, motivazione e qualità personali.

REGOLAMENTO:
1) La classifica nazionale è unica e non tiene conto del Titolo del Gioco di Ruolo scelto nelle singole competizioni (D&D, Vampires, ecc.). All'interno della singola competizione, scelto il Titolo del Gioco di Ruolo, il Narratore consegna ad ogni Giocatore la scheda del Personaggio che dovrà interpretare nel gioco. La scheda è precompilata e viene data la possibilità ai giocatori di scegliere il Personaggio che più gli aggrada. Il Giocatore ha 15 minuti per leggere e studiare la scheda del proprio personaggio. Da questo momento e per tutta la durata della narrazione, i giocatori non possono abbandonare il Ludus Magnus (il tavolo da gioco).

2) Ogni partita ha una durata di 100 minuti, divisi in 2 tempi di 50 minuti ciascuno. Tra un tempo e l'altro è previsto un intervallo. All'interno di ogni periodo di 50 minuti il tempo non viene fermato anche se la narrazione prevede delle interruzioni o se ci si imbatte in scelte arbitrali.
Uno squillo di tromba da stadio annuncia l'inizio e la fine di ogni tempo ai o al tavolo da gioco.
Vengono a fine match assegnati dei punti Obiettivo (bonus) e dei punti Penalità (malus). La loro somma algebrica determina i punti in classifica nazionale della squadra.
I punti Obiettivo (bonus), sono concordati prima della singola competizione tra il Narratore e lo Staff responsabile della classifica nazionale in base alla complessità della narrazione scelta in autonomia dal Narratore e ad un coefficiente che determina la difficoltà del Titolo del Gioco ed il livello di esperienza che richiede ai giocatori. I Punti Penalità (malus) sono uniformi e descritti in questo documento.
3) Nel corso della partita, l'assistente del Narratore (arbitro), segnala gli eventuali falli regolamentari per mezzo di un kazoo.
Alla squadra vengono attribuiti due punti di penalità per un fallo "maggiore" ed un punto di penalità per un fallo "minore". La somma di dieci punti di penalità inoltre (considerando sia i falli personali che quelli attribuiti alla squadra), attribuisce automaticamente un punto bonus a tutte le altre squadre della classifica nazionale.
Alla fine del calendario della stagione competitiva, le prime 8 squadre nella classifica nazionale ricevono l'invito per la competizione finale.

FALLI E SEGNI DELL'ARBITRO

FALLI MAGGIORI (movimento delle braccia aperte dal basso verso l'alto). Inasprimento di una infrazione "minore". Si attribuisce ad un giocatore o ad una squadra quando il fallo "minore" è stato di particolare gravità o perché ripetuto più volte nel corso dello stesso match.
FALLI MINORI:

- GIOCO RITARDATO (Movimento rotatorio della mano aperta)
  Quando un giocatore o l'intera squadra ritarda la progressione narrativa e il ritmo del gioco ripetendo o prolungando inutilmente una azione sterile.
- ALLINEAMENTO NON RISPETTATO (La mano simula un taglio alla gola).
  Quando l'atteggiamento morale, etico e psicologico del Personaggio non viene rispettato in una situazione circostanziale nel gioco
- PROCEDURA ILLEGALE (Le mani simulano un applauso).
  Quando un giocatore o una squadra agiscono contro il regolamento e questa azione non è punita da altri falli. Quando i giocatori comunicano tra loro nei periodi o nei modi non previsti. Quando un giocatore perde il suo personaggio ritornando se stesso (es: distrazioni, risate ecc.)
- ISTRIONISMO (Movimento della mano con il pollice sull'occhio)
  Quando un giocatore o una squadra "esagerano". Ad esempio quando un giocatore privilegia il suo personale ruolo di attore a scapito del personaggio che interpreta.
- FUORI TEMA O CLICHE' (Colpo della mano sulla fronte)
  Quando un giocatore o una squadra, ripropongono uno stereotipo conosciuto da tutti (una battuta, una citazione, ecc.) senza sforzarsi di adattarlo o modificarlo.
- MANCANZA D'ASCOLTO (La mano tocca l'orecchio)
  Quando un giocatore dimentica un'informazione proposta chiaramente dagli altri.

GIOCHI DI TAVOLIERE

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Giochi di Tavoliere a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Si può partecipare dai 6 anni in poi.

BACKGAMMON

Il Backgammon è un gioco per due persone. Si utilizza una tavola su cui sono disegnati ventiquattro triangoli, chiamati punte (points). I triangoli, a colori alterni, sono raggruppati in quattro quadranti, composti da sei punte ognuno. I quadranti sono chiamati tavola interna o casa (home board) e tavola esterna (outer board) del giocatore e del suo avversario. Le tavole interne e quelle esterne sono separate, al centro della tavola, da una striscia chiamata bar (figura 1).
Le punte sono numerate per ogni giocatore partendo dalla propria tavola interna. Il punto più lontano per ogni giocatore è quindi il ventiquattro, che equivale alla punta uno dell'avversario. Ogni giocatore possiede quindici pedine dello stesso colore (diverso per i due giocatori). Il posizionamento iniziale delle pedine è: due su ogni punto ventiquattro, cinque su ogni punto tredici, tre su ogni punto otto e cinque su ogni punto sei.
Entrambi i giocatori possiedono una coppia di dadi e per tirarli utilizzano un bussolotto. Un cubo (dado) del raddoppio (doubling cube), con i numeri 2, 4, 8, 16, 32 e 64 riportati sulle facce, è utilizzato per aumentare la posta in palio durante la partita.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco, per ogni giocatore, è quello di portare tutte le proprie pedine nella propria tavola interna, detta anche casa, e successivamente di portarle fuori (to bear off). Il primo giocatore che le ha portate fuori tutte vince la partita.

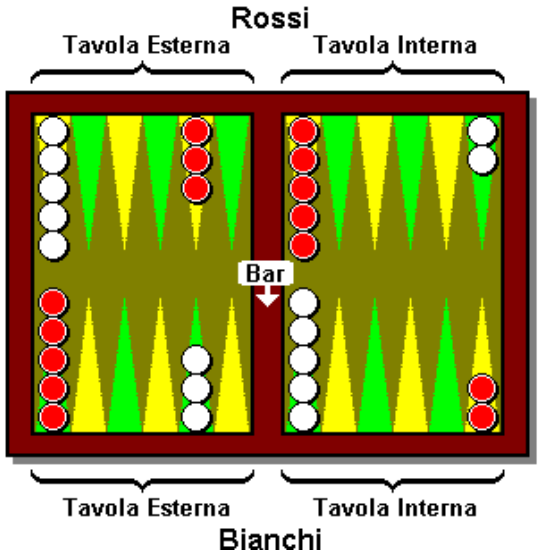


Figura 1: Una tavola da backgammon con le pedine nella loro disposizione iniziale. Una disposizione alternativa consentita è quella simmetrica a questa, cioè con le tavole interne a sinistra e quelle esterne a destra

Il movimento delle pedine

Per iniziare la partita, ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo ed i numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i due dadi.
Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono venire tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi. Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.
I numeri ottenuti con i dadi indicano di quanti punti, o pips, il giocatore deve muovere le proprie pedine.
Le pedine devono sempre essere mosse in avanti, verso le punte corrispondenti a numeri più bassi. Le regole per il movimento delle pedine sono le seguenti:

- Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta, ovvero una punta che non sia occupata da due o più

pedine avversarie.

- I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi, sempre su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) sono anche aperti. (figure 2 e 3).

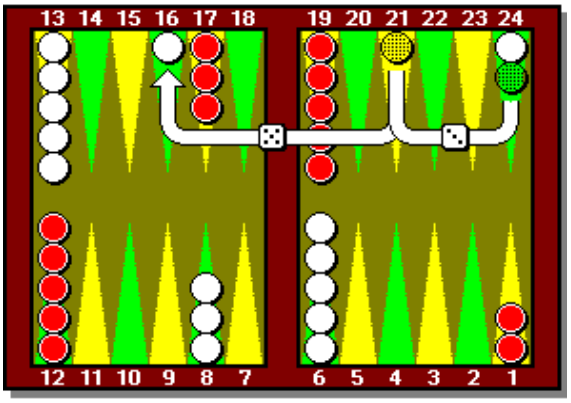


Figura 2: Un modo di giocare il O O. Il bianco avanza di 3 pips con una pedina e successivamente di 5 con la stessa pedina

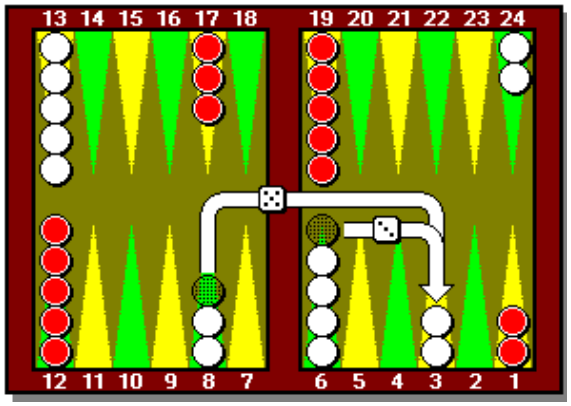


Figura 3: Un altro modo di muovere il O O

Il bianco muove una pedina dal suo punto 8 ed un'altra dal punto 6 per "costruire" il punto 3.

- Un giocatore che ottiene due numeri uguali, muove il doppio delle mosse. Per esempio, un giocatore che ottiene 6 e 6, ha quattro mosse da sei spazi a disposizione, che può completare con la combinazione di pedine che lui ritiene più appropriata.
- Un giocatore deve utilizzare entrambi i numeri che ottiene (o quattro se ha ottenuto un doppio), ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, devono essere giocati più numeri possibili.

Mangiare e Rientrare

Un punto occupato da una singola pedina, in generale, è chiamato blot.
Se una pedina avversaria "atterra" su un blot, il blot viene mangiato (hit) e posto sul bar.
Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine sul bar, è obbligatorio, come prima mossa, rientrare con le proprie pedine sulla tavola interna dell'avversario.
Il far rientrare una pedina consiste nel prelevarla dal bar e porla su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.
Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può rientrare con una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i numeri siano occupati. (figura 4)

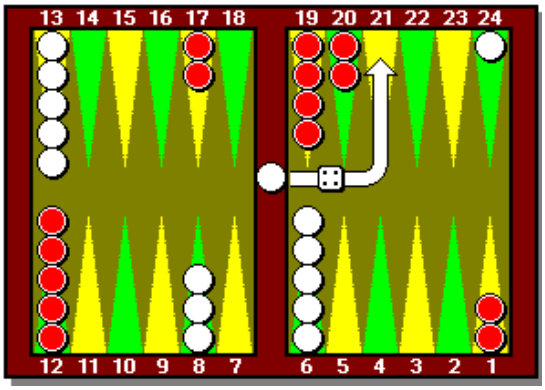


Figura 4: Avendo una pedina sul bar, il bianco ottiene un O O. Il bianco deve entrare con la pedina sul punto 4 del rosso in quanto il punto 6 è bloccato.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente per il rientro i numeri che ha ottenuto, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.
Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal bar, il giocatore deve muovere gli eventuali numeri non utilizzati con la stessa pedina oppure con una qualsiasi altra.

Portare fuori le pedine (Bearing Off)
Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue quindici pedine sulla propria tavola interna, può iniziare a portarle fuori.
Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sul 6. Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto.
Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal più alto punto occupato dalle sue rimanenti pedine ancora sulla tavola.
Il giocatore non è obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite. (figura 5)

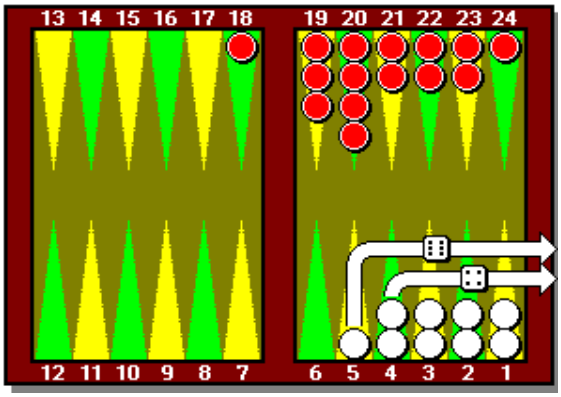


Figura 5: Il bianco ottiene un O O e porta fuori una pedina dal punto 5 ed un'altra dal punto 4.

Per poter portare fuori le pedine, tutte quelle rimaste sulla tavola devono essere sulla sua tavola interna. Se una pedina viene mangiata quando il processo di portarle fuori è già iniziato, prima di continuare in tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte le pedine ha vinto la partita.
i dadi.

Irregolarità
1. I dadi devono essere lanciati contemporaneamente sulla parte destra della tavola (rispetto al giocatore che lancia) e giacere con una faccia parallela al piano della tavola. Se entrambe le situazioni non sono verificate, il giocatore è tenuto a rilanciare entrambi i dadi.
2. Un turno è completo quando il giocatore raccoglie i propri dadi dalla tavola. Se ciò è stato fatto e le mosse giocate sono incomplete o illegali, l'avversario può scegliere se accettare la mossa o chiedere al giocatore di effettuare la mossa legale
3. Se un giocatore tira i propri dadi prima che l'avversario abbia completato Il proprio turno, il lancio non è valido. Questa regola viene normalmente tralasciata qualora la mossa del giocatore è forzata oppure non c'è più contatto tra le pedine dei due schieramenti.

AWELE

Storia

L'antenato dell'Awele è originario dell'Egitto dei Faraoni. Vennero trovati tavolieri nella piramide di Cheope, faraone della IV dinastia (2620 -2500 a.c.), e nei templi di Luxor e Karnak. Il gioco attuale è diffuso in tutto il continente africano, dove è conosciuto con diversi nomi: Awari, Wouri nell'Africa subsahariana, Bao in Kenya e Tanzania, Hus da Boscimani e Ottentotti, Endodoi dai Masai, Gabatà in Etiopia, con altri nomi in Sud America dove arrivò con la tratta degli schiavi, e ancora in Asia dove fu diffuso dagli arabi con il nome di Mankala. Il gioco è effettuato in genere scavando buche nel terreno o usando tavolieri di materiale deperibile come il legno; sono rimasti, pertanto, pochi reperti ad esclusione di quelli in pietra trovati in Rhodesia e in Zimbabwe, databili all'impero Monomotapa, governato tra il 1440 e 1629 d.c. dalla tribù mashona di stirpe bantu.
Il gioco conosce numerose varianti regionali di regole, di numero di file di buche o di semi. Il dato più costante è il tavoliere a 12 buche, allineate in due file di sei, una per giocatore, a volte con due ulteriori buche più grandi (granai) ai lati per depositare le pedine catturate durante il gioco.
La versione che proponiamo è diffusa nei villaggi del Burkina Faso.

REGOLE DI GIOCO

N° giocatori 2
Attrezzatura tavoliere: due file di sei buche - 48 pedine dello stesso tipo
Disposizione: si posiziona il tavoliere in modo che i giocatori abbiano davanti a sé 6 delle 12 buche; si dispongono i semi in numero eguale nelle buche, ovvero 4 semi per buca.
Movimento: si decide chi gioca per primo (per tradizione è il giocatore anziano). Il giocatore preleva i semi da una qualunque delle sei buche davanti a sé e semina in senso antiorario un seme per ogni buca adiacente fino ad esaurimento dei semi. Poi il turno passa all'altro giocatore.
Cattura: quando durante il proprio turno di gioco si deposita il proprio ultimo seme in una delle sei buche davanti al giocatore avversario che contiene 1 o 2 semi (che diventano rispettivamente 2 o 3 in totale), vengono prelevati tutti i semi della buca e messi nel proprio granaio. Se anche nella buca precedente (quella in cui è stato messo il penultimo seme) si trovano 2 o 3 semi, si prelevano anche questi, e così via retrocedendo finché non si trova una buca con meno di due o più di tre semi, che interrompe la serie. La serie di catture si interrompe comunque quando si arriva nel proprio campo.
Inoltre non si può giocare una mossa che catturi in un sol colpo, per effetto di una presa multipla, tutti i semi del campo avverso.
Conclusione gioco: quando uno dei giocatori si trova senza semi nel proprio campo, l'altro deve effettuare la propria mossa in modo da "alimentarlo di semi". Se non è possibile il gioco è terminato. La partita può finire anche nel caso in cui non è possibile effettuare nessuna mossa di "cattura". Alla fine del gioco si contano i semi di ciascuno (vanno aggiunti anche gli eventuali semi rimasti nel proprio territorio).
Il giocatore che risulta aver preso il maggior numero di semi, ha vinto la partita. Si può quindi smettere di giocare appena uno dei due ha catturato 25 dei 48 semi di partenza.

SIMBOLICA

Il gioco simboleggia la fertilità. Le buche simboleggiano la terra madre di tutti da seminare senza distinzione, i semi che fecondano anch'essi sono comuni, mentre prelievo al giusto tempo ed accumulo del raccolto sono dei singoli.
Esempio:

FIG. 1

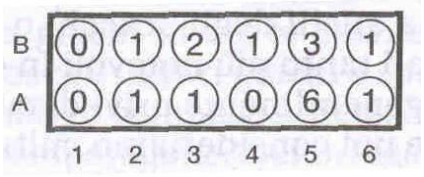


FIG. 2

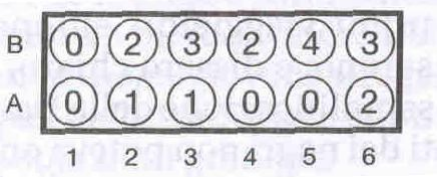


Fig.1 - Il giocatore A muove dalla buca 5 e semina in A6,B6,B5,B4,B3,B2. Si arriva così alla fig.2. L'ultima pedina di A è caduta in B2, quindi A "catturerà" le pedine in B2,B3,B4, fermandosi perchè in B5 ci sono 4 semi.

FILETTO

Storia

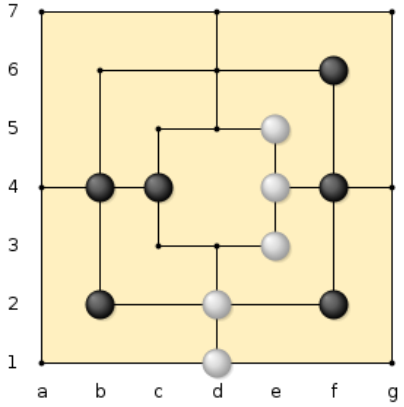
Il mulino (nome originale del "filetto") è un gioco da tavolo tradizionale diffuso in gran parte del mondo, con varianti minori nelle regole. Nei paesi anglosassoni si chiama nine men's Morris o merels; in Sudafrica (dove gode di una grande popolarità) si chiama morabaraba o moraba-raba; in India naukhadi; in Somalia shax, in Algeria feldja.
In molte lingue, come in italiano, il nome significa "mulino" (per esempio Mühlespiel in tedesco e Jeu du moulin in francese).
Schemi per il gioco del mulino sono stati trovati incisi sulle pietre di copertura del'antico tempio egizio di Kurna, 1.400 a.C. circa.
Due schemi simili sono scolpiti sulla grande scalinata che porta al tempio di Mihintale, a Ceylon, costruito fra il IX e il XXI anno d.C.
Tracce di questo schema sono state rinvenute su oggetti trovati negli scavi della prima città di Troia e anche in una necropoli dell'Età del Bronzo, in Irlanda. Incisioni dello schema si trovano in Italia in diverse Regioni. Nel nostro paese veniva giocato dagli antichi romani e oggi viene chiamato anche mulinello, triplice cinta, tria, tris, tela e filetto; questi ultimi tre nomi vengono usati anche per indicare il gioco del tris propriamente detto, che si può considerare una semplificazione del mulino. Le regole generali del gioco che proponiamo si prestano a numerose varianti. Sono piuttosto diffusi tavolieri con un disegno geometrico diverso, per esempio dotati di un quadrato aggiuntivo oltre ai tre standard, o con i segmenti di congiunzione che uniscono i vertici dei quadrati anziché i punti mediani.

Regole di gioco

Giocatori: 2

Attrezzatura

Tavoliere con disegnati tre quadrati concentrici, con segmenti che uniscono i punti medi dei lati dei diversi quadrati (v.figura);
Pedine: 9 per ciascun giocatore, ogni gruppo di diverso colore.
Disposizione: le pedine all'inizio sono fuori dal tavoliere e vengono posizionate a turno una per una a piacere.
Movimento: durante la prima fase del gioco, i giocatori devono inserire, uno alla volta e a turno, i propri pezzi sul tavoliere. I pezzi possono essere collocati su un qualunque incrocio o vertice libero.
Nella seconda fase, il giocatore di turno deve spostare un proprio pezzo dalla sua posizione corrente a un incrocio o vertice libero adiacente.
Lo spostamento potrà avvenire solo lungo le linee dello schema del gioco. Un'eccezione a queste regole si verifica nel momento in cui un giocatore rimane con solo tre pezzi; in questa determinata situazione gli è consentito di muovere il proprio pezzo in qualsiasi posizione, anche non adiacente alla posizione di partenza.
Cattura**:** quando un giocatore, posizionando il proprio pezzo, completa una linea di tre pedine vicine, elimina dal gioco uno dei pezzi dell'avversario (il pezzo non verrà più reintrodotto in gioco).
I pezzi allineati non possono essere eliminati finché ne esistono altri non allineati.



Esempio: il Nero ha giocato
la pedina in "f2".
Può catturare una pedina bianca,
ma solo quella in "d1" o "d2".

Conclusione gioco

Vince il primo giocatore che lascia l'avversario con meno di tre pezzi in gioco o senza possibilità di muovere.
Nota: Una variante di minore interesse strategico prevede l'utilizzo di 12 pezzi per giocatore (quelli di solito forniti per il gioco della dama): il gioco si compone della sola prima fase (piazzamento dei pezzi senza movimento). Il primo giocatore che allinea tre pezzi ha vinto la partita.
Simbolica**:** secondo gli esoteristi , ad esempio, i tre quadrati sono interpretabili come livelli di iniziazione, gradi, in cui al centro c'è la Fonte del Sapere che attraverso i segmenti di 'raccordo' si dirama alla periferia (in estrema sintesi). Per i cristiani la Fonte del Sapere o della Conoscenza, il motore che fa muovere il mondo, è Dio, che è sempre al Centro (visione macrocosmica). La Triplice Cinta può anche essere rapportata al microcosmo uomo.

PACHISI

Storia

Il Pachisi è originario dell'India del IV secolo, la parola in hindi significa venticinque. Originariamente si giocava lanciando sei conchiglie e contando i risultati dalla combinazione delle due facce, una con fenditura e una senza. Il massimo dei punti (25) era assegnato a chi otteneva un lancio con sei facce senza fenditura. Ogni giocatore aveva a disposizione 4 pedine alle quali fare svolgere, su una scacchiera di stoffa a forma di croce a 64 caselle, di cui 12 adibite a rifugi, un percorso in senso antiorario fino al punto di partenza e di qui vinceva il gioco chi percorrendo un corridoio di 8 caselle, giungeva alla casa al centro della croce, con un lancio di numero esatto.

Le caselle erano sempre transitabili se libere od occupate da una sola pedina. Se una pedina giungeva con lancio di numero esatto sopra una casella occupata da una pedina avversaria la catturava e il giocatore lanciava nuovamente, mentre la pedina catturata ripartiva dalla propria casella di partenza. Se però la casella era occupata da due pedine dello stesso giocatore, la casella non era transitabile, ma le sue pedine potevano essere catturate. Sulle caselle rifugio non era possibile effettuare la cattura. Il nuovo gioco globalizzato, la cui prima edizione risale al 1795 in Inghilterra con il nome di Ludo è giocato oggi in tutto il mondo con diverse modifiche.

La versione "commerciale" in Italia di Ludo è "Non t'arrabbiare".

Proponiamo il gioco in una versione con l'uso del dado e con qualche leggera modifica.

Regole di gioco

Giocatori: 2, 3 o 4 (singoli o a coppie)

Attrezzatura ludica

Tavoliere: a forma di croce con 64 caselle esterne con 7 caselle corridoio al centro di ogni braccio della croce. Nel percorso esterno per ogni braccio ci sono "caselle rifugio" segnate con una X (Vedi fig. 1)

Pedine: 4 per ciascun giocatore, ogni gruppo di diverso colore.

Dadi: 1 dado a sei facce.

Disposizione: le pedine vanno posizionate nel quadrato centrale del tavoliere.

Per fare entrare in gioco ogni singola pedina si deve fare con il dado un lancio di sei. Nota: si può anche facilitare il rientro modificando la regola, considerando buono anche un lancio di cinque.

Movimento: le pedine si muovono a scelta, transitando sulle caselle in senso antiorario di un numero di passi corrispondenti al tiro del dado. Quando si fa sei si continua a tirare di seguito.

Cattura: le caselle, vuote o occupate da altre o proprie pedine, sono sempre transitabili. Se una pedina invece giunge con tiro esatto su una casella occupata da una pedina avversaria la cattura e la rimanda alla partenza, da dove deve rientrare in gioco con sei. Se una pedina è su una casella protetta (segnata con la X) non può essere catturata.

Simbolica: le braccia della croce sono i punti cardinali e il percorso simboleggia il viaggio dell'anima nella vita terrena che muore e nasce più volte, prima di tornare al punto di partenza e da qui dissolversi nel tutto.

Conclusione del gioco

Vince, come nel gioco originale, il giocatore che completa per primo il percorso con tutte le proprie pedine, posizionando le 4 pedine con tiri esatti nel quadrato centrale. Le pedine che arrivano si tolgono per distinguerle da quelle catturate che devono rientrare.

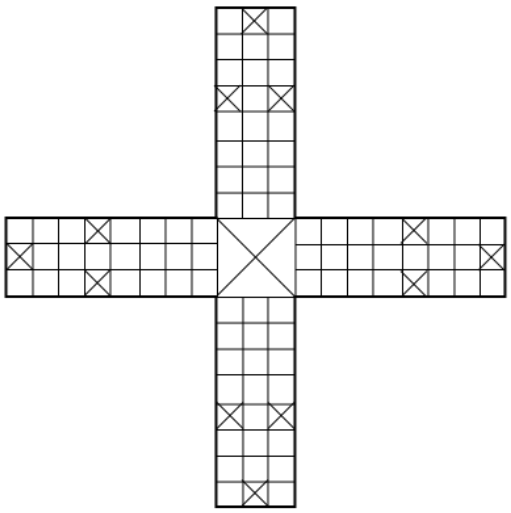
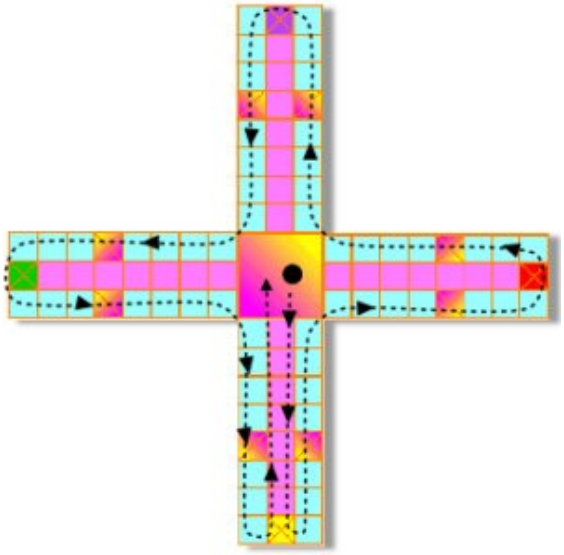


Fig. 1

IL TAVOLIERE DEL PACHISI



ESEMPIO DI PERCORSO

MODELLISMO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Modellismo a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

All'attività del modellismo si può praticare da 8 anni in poi.

1. REGOLAMENTO DI DISCIPLINA

1.1 GENERALITA'

1.11 L'Associato all'UISP è tenuto a mantenere, in ogni momento, un comportamento coerente alle comuni norme di una civile convivenza e reciproco rispetto.

1.12 Ogni comportamento non rispettoso di quanto previsto dall'art. 1.1.1 sarà passibile di un provvedimento disciplinare.

1.2 INFRAZIONI COMPORTAMENTALI

1.2.1 Ogni diverbio o disputa fra Associati, che dovesse insorgere durante una manifestazione, deve essere immediatamente sedato dagli Organi preposti alla Direzione della manifestazione. Ai responsabili sarà comminato un richiamo ufficiale che verrà riportato nel Verbale di Gara redatto a fine manifestazione.

1.2.2 In caso di rifiuto a cessare e a chiarire immediatamente la disputa, o in caso di recidiva, il/o i contendenti dovranno essere prontamente allontanati e saranno deferiti alla Commissione Disciplinare per i provvedimenti che il caso richiede.

1.2.3 Nel caso alla disputa seguisse un'aggressione, o anche un solo tentativo di essa, il (o i) responsabile/i attivo/i dovrà essere immediatamente allontanato ed a suo carico scatterà il provvedimento previsto dall'art. 1.2.2.
Anche nei confronti di chi (o di coloro) che ha subito l'aggressione deve essere istruita un'indagine per verificare eventuali corresponsabilità. Al suo termine sarà redatto un verbale al quale seguiranno i provvedimenti che il caso richiede.
Nel caso di accertata corresponsabilità, la Commissione Disciplinare dell'UISP potrà proporre i responsabili al Direttivo dell'UISP per un provvedimento di RADIAZIONE.

1.2.4 Nel caso di accertato procurato danno, durante una fase di gara, al modello di un altro Concorrente scatterà per il danneggiante un provvedimento di ammonizione con diffida. Ogni provvedimento comminato deve essere riportato sul Verbale di Gara.

1.2.5 Qualora, durante una qualsiasi fase della gara, il Pilota dovesse perdere il controllo del suo mezzo, per malfunzionamento dell'apparecchiatura ricetrasmittente o guasto meccanico, deve immediatamente fermarsi pena la squalifica da quella fase di gara.

1.2.6 Alla seconda ammonizione con diffida scatta la squalifica.

1.2.7 Il Pilota squalificato (al quale è esposta bandiera nera o segnalato in altro modo) che non dovesse fermarsi entro tre (3) giri dalla notifica del provvedimento verrà deferito alla Commissione Disciplinare.

1.2.8 Il mancato rispetto delle disposizioni, emanate dal Direttore di Gara, farà scattare, nei confronti degli inadempienti, un provvedimento che, a insindacabile giudizio del Direttore di Gara, potrà essere di ammonizione semplice o con diffida oppure una sanzione accessoria in tempo: drive through o Stop and Go.

1.2.9 Non consegnare il modello alle Verifiche Tecniche comporta l'immediata squalifica dalla fase di gara appena disputata e il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP.

1.2.10 L'utilizzo in gara di un modello che non abbia superato le ispezioni tecniche comporta l'immediata squalifica e il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP.

1.2.11 La contraffazione della punzonatura comporta l'immediata squalifica ed il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP. La Commissione Disciplinare dell'UISP potrà comminare un provvedimento di sospensione non inferiore a sei (6) mesi.

1.2.12 Utilizzare, in gara, un automodello diverso da quello punzonato o, qualora la punzonatura non fosse stata eseguita, un modello diverso da quello presentato alle verifiche tecniche comporta l'immediata squalifica e il deferimento alla Commissione Disciplinare. In questo caso la Commissione Disciplinare dell'UISP comminerà un provvedimento di sospensione.

1.2.13 L'invasione della corsia di scorrimento o della pista da parte del Meccanico, così come l'accompagnamento del modello all'uscita dei box, è sanzionato con un'ammonizione semplice comminata al Pilota, se tale comportamento non penalizza altri Piloti; con un'ammonizione con diffida, con la penalizzazione in tempo o con la squalifica, nei casi più gravi.

1.2.14 Imprecazioni: qualora un Pilota bestemmi, durante una qualsivoglia fase di gara, il Direttore di Gara, deciderà la sanzione accessoria (e.g.: sanzione in tempo, drive through o Stop and Go) più adatta da comminare. Qualora l'imprecazione provenga dal Meccanico verrà penalizzato il Pilota a lui associato. Nei casi di recidiva, il Direttore di Gara può decidere la squalifica del Pilota e/o l'allontanamento del Meccanico, da sotto il palco, dalla fase di gara.

1.2.15 Interventi Tecnici: Ogni intervento sul modello, dopo ogni recupero, compreso l'avviamento del motore, dovrà essere effettuato nella zona box. Gli interventi tecnici e/o i rifornimenti non possono assolutamente essere effettuati sulla pista o sulla corsia di scorrimento (pit lane); il meccanico può "invadere" la corsia di scorrimento solo per il tempo strettamente necessario al prelevamento del modello, purché tale operazione non danneggi in alcun modo gli altri concorrenti. Effettuato l'intervento e/o il rifornimento il modello deve ripartire dagli appositi boxes e percorrere da solo la corsia di scorrimento per immettersi sulla pista; il modello non può essere accompagnato all'uscita dei boxes dal meccanico.

I modelli soggetti ad interventi presso i boxes e/o zone autorizzate possono essere rimessi in moto e/o riprendere la corsa fino al segnale di fine corsa; se al segnale di fine corsa il modello sta ancora percorrendo la corsia di scorrimento (pit lane) all'interno della zona boxes non può riprendere la corsa. All'uscita dai boxes (pit lane) il modello deve dare la precedenza ai modelli sopraggiungenti. In caso di inosservanza di questa norma verrà comminata al Pilota una ammonizione con diffida.

Qualora un modello fuoriesca dalla pista e non abbia bisogno di alcun intervento tecnico, deve essere rimesso in pista dallo esatto punto dove è fuoriuscito. La rimessa in pista dei modelli viene considerata libera quando non sia previsto dall'Organizzazione un apposito servizio. Nel caso di rimessa in pista per uscita di strada, i modelli sopraggiungenti hanno priorità assoluta di passaggio. In caso di inadempienza a questa norma verrà comminata al Pilota una ammonizione semplice.

Se per qualsiasi causa un automodello non può continuare la gara e, pertanto, si "ritira" il Pilota può abbandonare il posto di pilotaggio, senza radiocomando, purché questa azione non disturbi minimamente gli altri Concorrenti (urtandoli o coprendo loro la visuale) ed i modelli in pista.

I piloti sul palco non devono sporgersi od oltrepassare il parapetto, né con testa né mani né altri oggetti che ostacolino la visuale agli altri piloti.

1.3 INFRAZIONI AL REGOLAMENTO TECNICO

1.3.1 Ogni infrazione alle disposizioni tecniche e dimensionali rilevate in seguito alle verifiche e alla punzonatura comporta l'immediata esclusione dalla fase di gara in cui, o dopo la quale, è stata rilevata l'infrazione e fa scattare, inoltre, un provvedimento di ammonizione con diffida.

1.3.2 A una seconda ammonizione per infrazione al Regolamento Tecnico scatta la squalifica ed il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP che potrà emettere un provvedimento di sospensione dall'attività sportiva.

1.3.3 Infrazioni al Regolamento Tecnico che interessano organi quali:

a) il motore (cilindrata massima o caratteristiche tecnologiche/elettriche);
b) il carburante (le batterie nel settore Elettrico);
c) qualsivoglia infrazione tecnica prevista nei singoli capitoli di specialità.

Comportano l'immediata squalifica e il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP per i provvedimenti che il caso richiede (sospensione o inibizione a termine o definitiva).

1.4 INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

1.4.1 Non potranno essere organizzate gare e/o manifestazioni in concomitanza alle Assemblee Territoriali, Regionali e Nazionali del SdA Giochi disciplina modellismo.

1.4.2 La non ottemperanza a quanto previsto dall'art. 1.4.3 fa immediatamente scattare un provvedimento di sospensione e il deferimento alla Commissione Disciplinare UISP sia per la pista sia per tutti i partecipanti.

1.4.3 Qualora si riscontrasse che uno o più partecipanti a una gara ufficiale non fossero iscritti alla Associazione la loro presenza è immediatamente depennata da ogni fase di gara e dalla classifica e scatterà immediatamente un provvedimento disciplinare, con deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP, nei confronti del/i Concorrente/i medesimo/i.

1.4.4 **Verbale di Gara**: il mancato invio alla Segreteria, entro dieci (10) giorni, del Verbale di Gara relativo alle Prove di Campionato Regionale, Interregionale e Campionato Nazionale (in Prova Unica o su più Prove) farà scattare un provvedimento disciplinare nei confronti dell'inadempiente.

1.4.5 Eventuali mancanze, a carico dell'Organizzazione, devono essere riportate sul Verbale di Gara di cui all'art. 2.5.1 e rappresenteranno materiale per la formulazione di una classificazione dell'impianto in oggetto.

1.5 LEGENDA

1.5.1 Due (2) ammonizioni semplici = una (1) ammonizione con diffida.

1.5.2 Due (2) ammonizioni con diffida = squalifica.
1.5.3 Le ammonizioni regolarmente riportate sui Verbali di Gara dei Direttori di Gara sono sommate e portano automaticamente alla squalifica.

2 NORME GENERALI DI GARA

2.1 ISCRIZIONE GARE AL CALENDARIO SPORTIVO

2.1.1 Tutte le manifestazioni automodellistiche UISP che si svolgono devono essere iscritte al Calendario Sportivo UISP SdA Giochi del livello competente.
2.1.2 La richiesta d'iscrizione di una manifestazione al Calendario UISP deve essere eseguita in forma scritta compilando l'apposito modulo presente sul sito dell'UISP ed entro i termini previsti dal Direttivo UISP.
2.1.3 La richiesta deve essere inoltre corredata di tutta la documentazione riguardante la manifestazione e l'impianto su cui avrà luogo.
2.1.4 Il Calendario delle manifestazioni (Nazionali, Regionali, Territoriali) sarà pubblicato ed aggiornato in tempo reale nel sito UISP del relativo livello (www.UISP.it/nome comitato).
2.1.5 Solo le gare regolarmente iscritte a Calendario potranno essere prese in esame dalle Commissioni Sportiva e Disciplinare.
2.1.6 L'UISP SdA Giochi non si assume, né può essere a essa fatta risalire, alcuna responsabilità, soggettiva od oggettiva, per qualsiasi evento che possa essersi verificato in manifestazioni per le quali ha concesso, ed ha per questo riscosso una tassa, l'uso dei suoi regolamenti.
2.1.7 I Dirigenti UISP non si assumono alcuna responsabilità, né possono essere chiamati in causa, per eventi che possono essere accaduti durante lo svolgimento di manifestazioni nelle quali hanno prestato la loro opera come Direttori di Gara o Collaboratori.
2.1.8 I Dirigenti UISP ed i Responsabili Regionali (o Interregionali) devono essere regolarmente associati UISP per l'anno in corso.

2.2 NORME CHE REGOLAMENTANO LE MANIFESTAZIONI

2.2.1 Per partecipare ad una manifestazione automodellistica (Regionale, Interregionale e Nazionale) iscritta a Calendario UISP si deve essere in regola con l'iscrizione alla UISP.
2.2.4 Il Concorrente che s'iscrive a una gara, può partecipare con un solo automodello in ognuna delle specialità.
2.2.5 Le regole di svolgimento della competizione devono essere note al Concorrente fin dal momento della sua iscrizione alla gara. Il Concorrente, in caso di necessità, può chiedere informazioni e/o chiarimenti al Responsabile Nazionale di Specialità (Responsabile Regionale o Interregionale) oppure al Direttore di Gara.
2.2.7 I Concorrenti, iscritti alle manifestazioni inserite nel Calendario Sportivo Nazionale RC, sono tenuti a rispettare, sotto propria responsabilità, qualsiasi normativa (civile, penale, amministrativa, ecc.) vigente sul territorio nazionale, che trovi applicazione in seguito ad accadimenti che possano verificarsi nel corso o conseguentemente la manifestazione.
2.2.8 **Regolarità di una categoria**: in una Prova di Campionato Nazionale UISP (Campionato Regionale o Interregionale) di qualsivoglia specialità, una categoria si ritiene legittima se il numero dei Piloti è superiore od uguale alle tre (3) unità. Tuttavia, la decisione di revoca spetta univocamente al Direttore di Gara il quale potrà decidere, a suo insindacabile giudizio, l'abolizione della suddetta categoria dalla Prova di Campionato Nazionale UISP (Campionato Regionale o Interregionale) prima che questa venga organizzata.
2.2.9 **Rimborso Quota di iscrizione**: qualora un Pilota, per un qualsivoglia motivo, non dovesse presentarsi ad una gara nazionale (Campionato regionale in Prova Unica o su Prove multiple), può richiedere il rimborso della quota di iscrizione direttamente alla Segreteria UISP entro e non oltre le ore 23:59 del giovedì precedente la manifestazione. Pena la perdita del rimborso.

2.3 FORMAZIONE BATTERIE DI QUALIFICAZIONE

2.3.1 Le batterie di qualificazione potranno essere formate da un massimo di quindici (15) Concorrenti.
2.3.2 Nei limiti del possibile il Direttore di Gara dovrà tenere conto di eventuali richieste riguardanti l'allocazione in differenti batterie di Concorrenti provenienti dalla stessa località e/o appartenenti allo stesso Gruppo o Squadra Corse; ciò al solo scopo di consentire ai Concorrenti stessi la "reciproca assistenza" con conseguente limitazione delle presenze sul campo di gara.

2.4 ORGANIZZAZIONE

2.4.1 È compito di ogni Impianto disporre, nelle gare Regionali, quanto è necessario per il corretto svolgimento della gara.

2.4.2 Il tracciato della pista su cui dovrà svolgersi la gara è a discrezione dell'Organizzazione i quali, in caso di necessità, potranno consultarsi, in relazione al tipo di gara, con il Responsabile Regionale o con l'organico di sezione.

2.4.3 In particolare l'Organizzazione dovrà verificare:

2.4.3.1 che la pista sia conforme a livello infrastrutturale ai requisiti posti per la gara che dovrà essere svolta, come pure i relativi accessori (e.g.: impianto amplificazione, tabellone risultati, corrente elettrica indipendente nella cabina di cronometraggio, ecc.);

2.4.3.2 che la pista sia disponibile per le prove in armonia con quanto previsto dal presente Regolamento;

2.4.3.3 che la predisposizione di cronometraggio sia conforme ai requisiti richiesti, nel presente Regolamento Sportivo, sia qualitativamente che quantitativamente;

2.4.3.4 che il giorno della competizione siano disponibili i numeri di gara adesivi (di regolari dimensioni), da assegnare ai Concorrenti in idonea quantità per tutte le fasi di gara;

2.4.3.5 che sin dal primo giorno d'inizio delle Verifiche Tecniche sia disponibile il materiale necessario per effettuare le ispezioni e la punzonatura qualora essa sia prevista;

2.4.3.6 che sia esposto il tabellone riportante la formazione delle batterie di qualificazione onde rendere possibile il controllo delle frequenze;

2.4.3.7 che siano disponibili sul circuito gli "Ufficiali di Gara" per il servizio controllo iscrizioni, controllo accesso nel circuito, giudice box, addetto ritiro trasmettitori, addetto trascrizione risultati sui tabelloni ecc.;

2.4.3.8 che venga assicurato, nei limiti del possibile, il servizio ristoro sul circuito;

2.4.3.9 che venga garantita l'informazione ai Concorrenti sui risultati delle varie prove attraverso appositi tabelloni;

2.4.3.10 che sia garantito, infine, il monitor dei tempi per il Direttore di Gara, al fine di seguire l'evoluzione di ogni fase di gara e dei tempi senza problemi.

2.4.4 È dovere del Responsabile del settore Territoriale, regionale e Nazionale impedire lo svolgimento, o la prosecuzione, di qualsiasi competizione, qualora ritenga o accerti che non sussistano i presupposti organizzativi, e/o sportivi e/o disciplinari, indispensabili per il corretto svolgimento della stessa.

2.4.5 Non possono essere accolte, a posteriori, richieste di annullamento di una manifestazione. Una simile eventualità comporta, oltre al saldo della penale, un possibile deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP.

2.4.6 Penale: qualora, durante una Prova di Campionato Territoriale, Regionale e Nazionale il Responsabile dovesse riscontrare delle deficienze organizzative all'interno dell'impianto ospitante, tali da creare eventuali disagi ai Piloti, l'impianto è soggetto ad una detrazione (cauzione) presa dalla quota relativa al Rimborso Pista. Il suddetto valore viene deciso insindacabilmente dal Responsabile.

2.4.7 Rimborso Pista Prove Campionato: ogni impianto, iscritto al Calendario Sportivo UISP, che ha ospitato una Prova di Campionato, riscuote un incasso pari ad un minimo del 20% e un massimo del 30% per ogni Pilota regolarmente iscritto e presente alla gara tenendo conto dell'eventuale riduzione dovuta alla penale.

2.5 REQUISITI INFRASTRUTTURALI PER GARE NAZIONALI, REGIONALI, TERRITORIALI

2.5.1 Deve essere possibile arrivare con i mezzi di trasporto ad almeno 100 m dai box.

2.5.2 Il parcheggio dei mezzi di trasporto deve essere possibile entro 100 m dai box.

2.5.3 Solide barriere devono separare il pubblico dalla pista e dalla zona dei box.

2.5.4 Alberghi e campeggi devono essere disponibili in quantità sufficiente ad una distanza che non richieda più di venti (20) minuti di percorrenza.

2.5.5 Il campeggio ove possibile è preferibile sia allestito sul lato della pista.

2.5.6 Posto ristoro e servizi igienici devono essere disponibili sia per il pubblico che per i Concorrenti.

2.5.7 Presso la zona box deve essere disponibile energia elettrica 220 V a.c..

2.5.8 I box devono poter accogliere la totalità dei Concorrenti iscritti alla specifica gara, ed essere provvisti di tavoli e di una adeguata protezione contro le intemperie. Lo spazio minimo a disposizione per ogni Pilota deve essere di 80 cm x 100 cm di larghezza.

2.5.9
a) Il palco di pilotaggio deve avere posto per almeno dodici (12) Concorrenti, con un minimo di 70 cm a disposizione per ognuno.
b) Il palco Piloti è preferibile riesca ad ospitare la postazione del Direttore di Gara, oltre ai Concorrenti. Lo spazio adibito ai Piloti deve essere suddiviso in modo equo al fine di ospitare comodamente la totalità dei Concorrenti partecipanti a qualsivoglia fase di gara. Al di sotto della postazione del Pilota (perpendicolarmente ad esso) deve trovarsi la postazione (pit-lane) adibita al Meccanico (Meccanici) ad esso associato. Si veda a corredo la Figura 1.

2.5.10 L'altezza del piano del palco di pilotaggio (con idonea messa a terra) deve trovarsi ad una altezza compresa fra i 2,00 m ed i 3,50 m da terra, mentre la sua larghezza utile non deve esser inferiore

a 1,00 m.

2.5.11 L'accesso al palco di pilotaggio deve avvenire attraverso una scala solida munita di corrimano su entrambi i lati la cui larghezza deve essere minimo di 1,20 m.

2.5.12 Il palco di Pilotaggio deve essere dotato di un solido parapetto e di una protezione contro le intemperie.

2.5.13 La posizione del palco di pilotaggio, nell'impianto, deve essere tale da garantire ad ogni Pilota una uguale visuale della pista sia durante le prove che durante la gara; la visuale non deve essere ostruita dalla presenza di pilastri, aste per bandiere ecc.

2.5.14 La distanza del parapetto del palco di pilotaggio alla parte più vicina della pista deve essere compresa fra i 2,0 metri ed i 4,0 metri.

2.5.15 Il luogo ove saranno posti i trasmettitori deve essere vicino al palco di pilotaggio (preferibilmente il medesimo) ed essere protetto dal maltempo.

2.5.16 Il box di cronometraggio deve offrire a tutti i cronometristi una ottima visibilità di ogni parte della pista.

2.5.17 I numero di gara del modello che transita davanti al box dei cronometristi deve poter essere visibile per almeno due (2) secondi.

2.5.18 Il box di cronometraggio deve avere lo spazio per almeno tre (3) Ufficiali di Gara con un minimo di 70 cm per ognuno.

2.5.19 Nel box di cronometraggio non devono poter entrare né Piloti né spettatori.

2.5.20 Il box di cronometraggio deve essere protetto dalla pioggia e dal maltempo in generale. Esso, inoltre, non deve consentire la penetrazione di polvere, detriti delle gomme, ecc.

2.5.21 Il tabellone dove poter riportare i risultati di gara deve essere situato in posto conveniente, non lontano dalla zona di cronometraggio, deve essere accessibile a tutti i Piloti ed essere protetto dal maltempo.

Figura 1: Postazioni palco Piloti e disposizione dei Meccanici

2.6 REQUISITI PER LA SICUREZZA

2.6.1 La sicurezza degli spettatori è di primaria importanza e pertanto deve essere tenuta sempre in considerazione quando si progetta o si appronta una pista e/o l'area riservata agli spettatori.

2.6.2 La sicurezza degli Ufficiali di Gara, Concorrenti, Meccanici, Accompagnatori ed eventuali Invitati è di uguale importanza, ma si presume che questi siano a conoscenza perfettamente dei potenziali pericoli.

2.6.3 Spettatori, Piloti, Meccanici, Accompagnatori ed Ufficiali di gara devono essere efficacemente protetti per mezzo di adeguate barriere.

2.6.4 Quando, per evitare il taglio delle curve, vengano utilizzati dei coni od altre barriere, la loro forma deve essere tale che il modello urtandoli in velocità non possa volare fuori dalla pista, verso il pubblico.

2.6.5 Durante l'ispezione tecnica occorre controllare che il paraurti come pure tutte le altre parti sporgenti non presentino spigoli e bordi che possano causare danni in caso di investimento.

2.6.6 Una cassetta di "pronto soccorso" adeguatamente attrezzata deve essere sempre disponibile sulla pista.

2.6.7 Un addetto al pronto soccorso ed una ambulanza devono essere sempre presenti in ogni manifestazione che prevede la presenza del pubblico (se nelle vicinanze ci fosse una struttura medica quale pronto soccorso con servizio di ambulanza a meno di 15 minuti, non è richiesta la presenza della stessa presso l'impianto.

2.6.8 Si deve provvedere in modo che sia l'autoambulanza che la vettura della Polizia, in caso di necessità, possa avere facile e libero accesso sia alla zona riservata al pubblico che a quella riservata ai Concorrenti.

2.6.9 È consigliato che l'impianto stipuli una polizza a copertura del rischio infortuni e della responsabilità civile (polizza RCT ed assistenza legale). La copertura per gli infortuni deve estendersi a tutti quanti

hanno accesso all'impianto, pubblico compreso, indipendentemente dalla loro qualifica e nazionalità. Una copia della polizza deve essere disponibile in pista.

2.7 PROVE LIBERE PER GARE DI CAMPIONATO REGIONALE E INTERREGIONALE

2.7.1 La pista dovrà essere disponibile a titolo gratuito per i soli Concorrenti già iscritti alla gara ed in regola con la tassa d'iscrizione almeno dalle ore 10:00 del giorno precedente la gara stessa.

2.7.2 Durante la giornata di gara, compreso l'intervallo eventuale per il pranzo, non sono ammesse prove libere.

2.7.3 È data facoltà al Direttore di Gara di derogare a quanto previsto dall'art. 3.7.3. Tale deroga e le motivazioni che l'hanno consigliata devono essere riportate sul Verbale di Gara.

2.7.4 Prima della partenza delle fasi finali è consentito fare compiere ai Concorrenti un giro supplementare di pista, il funzionamento del trasponder personale e l'efficienza del sistema di cronometraggio.

2.7.5 Prove Libere: possono essere consentite fino all'inizio della prima manche di qualifica a discrezione del Direttore di Gara. Tuttavia, le prove libere non sono obbligatorie. Se le prove libere sono previste, queste devono essere ben note a tutti i Concorrenti, in anticipo, da parte della Direzione di Gara.

2.8 ACCESSO AL CAMPO DI GARA

2.8.1 Per ragioni organizzative non può essere consentito l'accesso ai campi di gara e/o all'interno dei circuiti a persone che non siano autorizzate dal Direttore di Gara.

2.8.2 Ad ogni Pilota saranno rilasciati regolari "Pass" per i Meccanici (persone considerate partecipanti alla gara e regolarmente iscritte all'UISP) ed i familiari.

2.8.3 Durante le batterie di qualificazione ogni Pilota potrà essere assistito, nella zona dei box sotto il palco di pilotaggio, da un solo Meccanico, mentre nelle fasi finali potrà avvalersi dell'assistenza di due (2) Meccanici. A discrezione del Direttore di Gara i Meccanici potranno essere due (2) in tutte le fasi di gara (batterie e fasi finali).

2.8.4 È data facoltà al Direttore di gara, in accordo con il Responsabile Regionale, ed in considerazione delle caratteristiche strutturali e/o organizzative della pista, di derogare quanto sopra (vedi art. 3.9.3), limitando eventualmente ad un Meccanico per ogni Pilota, oppure consentendo ad eventuali accompagnatori oltre ai Meccanici, l'accesso sul circuito.

2.8.5 Nel caso sia concesso l'ingresso ad Accompagnatori e/o Invitati sarà cura dell'impianto prevedere per loro aree riservate e protette situate in modo da non creare alcun intralcio al regolare svolgimento della manifestazione.

2.8.6 È comunque esclusiva responsabilità del Direttore di Gara il rispetto della disciplina di accesso al campo di gara/impianto.

2.8.7 È assoluto obbligo, che TUTTI gli "Ufficiali di Gara", siano iscritti all'UISP per l'anno in corso.

2.8.8 Nelle Prove di Campionato Regionale, se sotto al palco Piloti viene scoperta una persona che non è tesserato alla UISP e nello stesso momento fa da Meccanico, il Pilota ad esso associato perde la fase di gara (Qualifica o Fase Finale) in corso.

2.8.9 Durante una gara di Campionato Regionale, se il Meccanico assume un comportamento antisportivo (e.g.: bestemmia, turpiloquio con altri Meccanici o assume atteggiamenti aggressivi nei confronti di un altro Meccanico) verrà penalizzato nel modo che segue:

a) Il Meccanico non è tesserato: viene allontanato dal Direttore di Gara dal palco Piloti e il Pilota associato viene deferito alla Commissione Disciplinare UISP;
b) Il Meccanico è tesserato: viene allontanato dal Direttore di Gara dal palco Piloti e deferito alla Commissione Disciplinare UISP.

2.9 DIREZIONE DI GARA

2.9.1 Campionato: tutte le gare, devono essere svolte sotto il controllo del Responsabile (del settore) competente per territorio (o di zona). Il Responsabile potrà svolgere le funzioni di Direttore di Gara o supervisionare un Direttore di Gara designato. Se il Responsabile rilevasse una manifesta incapacità del Direttore di Gara a condurre la competizione deve immediatamente rilevarlo avocando a sé la direzione della stessa.

2.9.2 Il Responsabile, per cause di forza maggiore, può delegare per iscritto un altro Associato all'UISP a svolgere, in sua vece, la funzione di Direttore di Gara. È comunque il Responsabile che risponde in toto della persona da lui delegata.

2.10 ISPEZIONE TECNICA E PUNZONATURA

2.10.1 In ogni gara UISP tutti gli automodelli partecipanti possono essere sottoposti ad una ispezione tecnica al fine di accertare la loro rispondenza alle caratteristiche imposte dal Regolamento

vigente.

2.10.2 L'ispezione tecnica deve essere effettuata prima della partenza della prima (1^) prova della (1^) prima batteria di qualifica.

2.10.3 L'ispezione tecnica comprende anche la conferma da parte del Concorrente di utilizzare la frequenza di 2,4 GHz e del numero del Transponder Personale dichiarata all'atto dell'iscrizione.

2.10.4 **Punzonatura Specialità 1/8 Buggy ed Elettrico**: se durante la punzonatura, viene riscontrato che un automodello non è rispondente in qualche parte a quanto previsto dal vigente Regolamento Sportivo, lo stesso può essere ritirato dal Concorrente e ripresentato all'ispezione con le dovute correzioni prima che sia dato il via alla prima (1^) manche della prima (1^) batteria; dopo tale termine non verranno più effettuate ispezioni tecniche salvo deroghe particolari del Direttore di Gara.

2.10.5 Gli automodelli che non hanno superato l'ispezione tecnica non possono partecipare alla gara.

2.10.6 La configurazione dell'automodello (di tipo geometrico e meccanico), autorizzata dal Responsabile delle Verifiche Tecniche, deve essere mantenuta obbligatoriamente da parte del Pilota in tutta l'intera manifestazione.

2.10.7 Il superamento dell'ispezione tecnica è ufficializzato con la punzonatura dell'automodello.

2.10.8 La punzonatura SE POSSIBILE deve essere fatta sul telaio del modello, riportando, con apposito "strumento", la sigla del Direttore di Gara, o del Responsabile delle Verifiche Tecniche, ed il numero identificativo a tre (3) cifre del Pilota (numero DIN: Driver Identifying Number).

2.10.9 Durante la competizione possono essere cambiate tutte le parti componenti il modello; in caso di danneggiamento della parte punzonata, la sua sostituzione può avvenire consegnando la stessa al Responsabile delle Verifiche Tecniche, unitamente al relativo ricambio, non montato, per una nuova punzonatura. Per tutta l'intera manifestazione verrà trattenuto dal Responsabile delle Verifiche Tecniche il telaio danneggiato e riconsegnato al Concorrente solo al termine della gara.

2.10.10 Al termine di ogni fase di gara (qualifiche o fasi finali), tutti i modelli, eccetto quelli autorizzati dal Direttore di Gara o dal Responsabile delle Verifiche Tecniche, devono essere obbligatoriamente lasciati su un ripiano adibito a parco chiuso il quale è complementare al box predisposto per le Verifiche Tecniche.

La Direzione di Gara potrà eseguire in modo casuale controlli sui modelli in qualsiasi momento. La procedura standard prevede:

a) Durante le prove di qualificazione l'Ufficiale delle Verifiche Tecniche potrà controllare tutte le parti del modello. In particolare, potranno essere effettuati controlli a campione, su alcuni modelli sulle seguenti parti:
   - Peso;
   - Marmitta;
   - Carrozzeria e spoiler;
   - Filtro aria;
   - Motore;
   - Gomme (punzonatura).

b) Durante le fasi finali (semifinali ecc.) potranno essere aggiunte le seguenti verifiche:
   - Punzonatura del telaio;
   - Capacità del serbatoio;
   - Miscela (percentuale massima di nitro metano);
   - Cilindrata massima motore 3,5 cc;
   - Gomme (punzonatura).

c) al termine della Finale gli automodelli finalisti, anche quelli ritiratisi, dovranno immediatamente essere consegnati al Responsabile delle Verifiche Tecniche per i controlli e saranno trattenuti per i dieci (10) minuti previsti per la presentazione di eventuali reclami. Fatto salvo quelli autorizzati dal Direttore di Gara.

I primi quattro (4) modelli classificati in ogni fase di gara potranno essere controllati d'ufficio.

2.10.11 L'ispezione tecnica e la punzonatura nelle gare di Campionato Regionale è facoltativa.

a) È responsabilità di ogni Concorrente verificare che il proprio modello sia conforme a quanto stabilito dal Regolamento vigente.

2.10.12 Al termine di ogni prova libera è obbligo di ogni Pilota e/o Meccanico fare attenzione a eventuali richieste del Direttore di Gara di presentare il modello per un controllo prima di accedere ai box.

2.10.13 Il Concorrente che durante le batterie o fasi finali ha l'automodello con la carrozzeria che non è più nella posizione originale, deve rientrare entro tre (3) giri massimo e farla risistemare sugli appositi supporti. La perdita completa della carrozzeria comporta l'immediata fermata ai box e deve essere rimontata.

Spoiler Posteriore: il Concorrente che durante le batterie o fasi finali perde lo spoiler posteriore, parte di esso o si distacchi parzialmente, cambiando la configurazione originale della carrozzeria,

dopo la comunicazione da parte del Direttore di Gara, deve rientrare entro tre (3) giri massimo e farlo risistemare sul proprio automodello. Qualora questo fatto accada durante gli ultimi cinque (5) giri della fase di gara ed il Concorrente non rientra dopo la comunicazione emessa da parte del Direttore di Gara, il Pilota subirà una penalità in tempo, nella fase di gara in oggetto, pari a quindici (15) secondi.

2.10.14 Gli automodelli dei Piloti che acquisiranno il diritto di accedere in Finale, saranno riconsegnati, dagli Ufficiali delle Verifiche Tecniche, tutti contemporaneamente al termine delle due Semifinali al fine di garantire, ai Concorrenti, lo stesso periodo di tempo per preparare il modello per la Finale.

2.11 TRASMETTITORI E LORO RITIRO

2.11.1 Nelle gare sono ammesse solo sistemi digitali di trasmissione radio 2,4 GHz.

2.11.2 Comunicazione radio: durante le Prove di Campionato Regionale è permessa la comunicazione radio tra Pilota e Meccanico.

2.11.3 Regole di comunicazione radio:

a) Solo le bande di servizio pubblico designate, con una potenza massima di 500 mW, sono ammesse;
b) La comunicazione radio deve essere utilizzata solo dal Pilota e dal Meccanico, mentre il Pilota è sul palco guida, durante l'intera durata della fase di gara;
c) Un singolo orecchio deve essere coperto dalla cuffia oppure il sistema deve essere realizzato in modo tale da non permettere di ridurre la capacità di ascolto e gli avvisi da parte del Direttore di Gara;
d) Tutte le apparecchiature devono essere conformi alle comunicazioni radio locali e nazionali;
e) Non sono consentite apparecchiature radio a 2,4 GHz;
f) Le apparecchiature radio non possono essere utilizzate in nessun altro momento all'interno o intorno alla pista (e.g.: box Piloti, Verifiche Tecniche, box cronometraggio, ecc.);

Il Direttore Gara ha il diritto di testare, rifiutare o ritirare l'uso di qualsiasi apparato radio non conforme ai punti sopraccitati della suddetta norma.

2.12 NUMERI DI GARA E TRANSPONDER

2.12.1 Tutti i modelli devono portare almeno su una fiancata della carrozzeria e sul parabrezza il numero di gara a loro assegnato per un totale di due (2) adesivi.

2.12.2 L'altezza dei numeri gara deve essere minimo di quaranta (40) mm e devono essere stampati su una superficie bianca oppure gialla di 55 mm x 55 mm o del diametro di 55 mm (cinquantacinque millimetri).

I numeri devono essere stampati su di una superficie opaca (non molto lucida. Si consiglia il colore giallo) per evitare effetti abbaglianti.

Nessuna scritta è permessa all'interno dell'area bianca (gialla). Non è permesso, altresì, ritagliare il fondo bianco (giallo) del o dei numeri gara consegnati dall'Organizzazione. Qualora il Direttore di Gara appuri l'infrazione, il Pilota inadempiente subirà un'ammonizione semplice con l'obbligo di sostituire gli adesivi modificati con quelli nuovi.

I soli caratteri permessi sono:

- Avant Garden Gothic medium / demi / bold;
- DIN 1451 Traffic Sign numbers;
- Futura demi bold / bold;
- Futura XBLKIt BT.

2.12.3 Al Concorrente che non collocherà sul suo modello il "transponder" non saranno rilevati né giri né tempi e sarà comminata una ammonizione con diffida.

2.12.4 L'assegnazione del numero di gara per le fasi eliminatorie viene effettuata dal Direttore di Gara o dall'organizzazione sulla base della formazione delle batterie.

2.12.5 Il numero di gara assegnato impone il rispetto della relativa casella numerata sulla griglia di partenza (stallo di partenza) e dell'eventuale posto di pilotaggio sul palco Piloti.

2.12.6 Per le fasi finali il numero di gara viene assegnato sulla base dei tempi o dei punteggi ottenuti in qualificazione.

2.12.7 L'assegnazione dei numeri di gara nelle Semifinali (o fasi finali precedenti 1/4, 1/8, 1/16 etc.) avviene rispettivamente:

Fase di gara "A", nell'ordine ai primi 7 (o 10) Concorrenti che nella classifica stilata dopo le prove di qualificazione occupano le posizioni dispari (1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29 ecc.).

Fase di gara "B", nell'ordine ai primi 7 (o 10) Concorrenti che nella classifica stilata dopo le prove di qualificazione occupano le posizioni pari (2-4-6-8-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30 ecc.).

2.12.8 Qualora un Concorrente non si presentasse alle fasi finali, non potrà essere sostituito da altro Concorrente e pertanto il numero di gara a lui spettante non gli viene assegnato.

2.12.9 Abrogato.

2.12.10 Al Concorrente che, durante una qualsivoglia fase di gara, cesserà di funzionare il transponder personale, verranno, ove possibile, rilevati i giri manualmente (quelli effettivamente visti dall'addetto del cronometraggio).
2.12.11 In tutte le gare di Campionato è obbligatorio l'uso del trasponder.

2.13 PROCEDURE DI PARTENZA FASI FINALI

2.13.1 Almeno tre (3) minuti primi devono essere concessi tra la fine di una prova e la partenza della prova della batteria successiva.
2.13.2 Un segnale udibile deve essere dato quando manca un minuto (1) primo e quando mancano trenta (30) secondi alla partenza: per segnale udibile può essere inteso anche la voce del Direttore Gara o Responsabile del Cronometraggio che cita espressamente il tempo mancante al via e richiede l'allineamento.
2.13.3 Da trenta (30) secondi a tre (3) secondi al via deve avvenire l'allineamento dei modelli sulla griglia di partenza; il modello deve essere portato all'allineamento da un solo Meccanico e con il motore acceso; nella fase di attesa il Meccanico può tenere il modello con le ruote motrici sollevate da terra.
2.13.4 Se un modello, quando inizia il conteggio (10, 9, 8, 7, 6, ecc.), non può essere sulla griglia del "Via", la sua partenza deve avvenire dalla zona box, in coda ai modelli regolarmente schierati e partiti; il mancato rispetto di questa disposizione viene considerata come partenza irregolare.
2.13.5 Gli ultimi dieci (10) secondi alla partenza devono essere scanditi al contrario e contemporaneamente lo "starter" (o il Direttore di Gara) deve esporre la bandiera.
2.13.6 A cinque (5) secondi dal via lo "starter" (o il Direttore di Gara) deve iniziare ad abbassare la bandiera e a "meno tre (3) secondi" al via la bandiera deve toccare terra.
2.13.7 Appena la bandiera tocca terra il Meccanico deve lasciare immediatamente il modello e portarsi oltre la linea disegnata 1,00 m dietro la griglia di partenza; il modello deve rimanere all'interno della casella (stallo) assegnatagli sulla griglia di partenza corrispondente al proprio numero di gara.
2.13.8 Dal "meno tre (3) secondi" in poi non deve essere più scandito il tempo ed il via ufficiale dovrà essere dato da un apposito segnale acustico che farà mettere in funzione anche il cronometraggio; in mancanza del segnale acustico il via può essere dato direttamente alzando la bandiera da terra.
2.13.9 Il via deve essere dato da zero (0) a cinque (5) secondi da quando la bandiera ha toccato terra.
2.13.10 Qualora, per un qualsiasi motivo, non fosse possibile continuare la procedura di partenza, lo "starter" (o il Direttore di Gara) deve sciogliere la griglia di partenza e riconvocarla dopo la rimozione delle cause che avevano impedito la prima partenza, riprendendo la procedura di partenza dall'art. 3.15.4 (da trenta, 30, secondi…).
2.13.11 Partenza Anticipata: è considerata partenza anticipata quando il modello tocca o supera la linea anteriore della propria casella sulla griglia di partenza dal momento in cui la bandiera dello "starter" (o del Direttore di Gara) ha toccato terra a quando viene dato il via. Una partenza anticipata viene penalizzata con uno "Stop and Go". Tale penalizzazione deve essere segnalata al Pilota immediatamente dopo la partenza e riportata nel Verbale di Gara. Il Pilota deve rientrare per scontare la penalità entro i tre (3) giri dalla comunicazione.
2.13.12 Partenza Irregolare: è considerata partenza irregolare quando il Meccanico, una volta che la bandiera ha toccato terra, non si porti immediatamente oltre la linea disegnata 1,00 m dietro la griglia di partenza o continui a trattenere il modello dopo che la bandiera ha toccato terra.
2.13.13 È responsabilità di ogni Concorrente prestare attenzione allo svolgimento della gara e alle comunicazioni della Direzione di Gara; non può essere esaminato alcun tipo di reclamo da parte di Concorrenti che non prendono il "via" in una fase di gara o prendono il "via" in ritardo perché temporaneamente assenti o perché non hanno udito le comunicazioni annunciate per altoparlante o perché distratti.
2.13.14 Almeno cinque (5) minuti di intervallo devono essere dati tra la fine della prima Semifinale e la partenza della seconda.
2.13.15 Le partenze irregolari e anticipate sono penalizzate con Stop and Go della durata stabilita dal Direttore di Gara. Il Pilota una volta avvisato della penalità comminatagli, da parte del Direttore di Gara, deve rientrare ai box entro e non oltre tre (3) giri dall'annuncio. Il mancato rispetto della comunicazione, da parte del Pilota, fa scattare la squalifica dalla fase di gara ed il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP.

2.14 INTERVENTI TECNICI E RIMESSA IN PISTA DEI MODELLI

2.14.1 Ogni intervento sul modello, dopo ogni recupero, compreso l'avviamento del motore, dovrà essere effettuato nella zona box.
2.14.2 Gli interventi tecnici e/o i rifornimenti non possono assolutamente essere effettuati sulla pista o

sulla corsia di scorrimento (pit lane); il Meccanico può "invadere" la corsia di scorrimento solo per il tempo strettamente necessario al prelevamento del modello, purché tale operazione non danneggi in alcun modo gli altri Concorrenti.

2.14.3 Effettuato l'intervento e/o il rifornimento il modello deve ripartire dagli appositi box (o stalli) e percorrere da solo la corsia di scorrimento per immettersi sulla pista; il modello non può essere accompagnato all'uscita dei box dal Meccanico.

2.14.4 I modelli soggetti ad interventi presso i box e/o zone autorizzate possono essere rimessi in moto e/o riprendere la corsa fino al segnale di fine corsa; se al segnale di fine corsa il modello sta ancora percorrendo la corsia di scorrimento (pit lane), all'interno della zona box, egli non può riprendere la corsa.

2.14.5 All'uscita dai box (pit lane) il modello deve dare la precedenza ai modelli sopraggiungenti. In caso di inosservanza di questa norma verrà comminata al Pilota una ammonizione con diffida oppure uno Stop and Go.

2.14.6 Qualora un modello fuoriesca dalla pista e non abbia bisogno di alcun intervento tecnico, deve essere rimesso in pista nello esatto punto dove è fuoriuscito.

2.14.7 La rimessa in pista dei modelli viene considerata libera quando non sia previsto dall'Organizzazione un apposito servizio.

2.14.8 Nel caso di rimessa in pista per uscita di strada, i modelli sopraggiungenti hanno priorità assoluta di passaggio. In caso di inadempienza a questa norma viene comminata al Pilota una ammonizione semplice.

2.14.9 Se per qualsiasi causa un automodello non può continuare la gara e, pertanto, si "ritira" il Pilota può abbandonare il posto di pilotaggio, purché questa azione non disturbi minimamente gli altri Concorrenti (urtandoli o coprendo loro la visuale) ed i modelli in pista.

2.14.10 Rifornimento Irregolare (specialità 1/8 Buggy IC): durante le fasi finali, il rifornimento ad opera del Meccanico deve essere tale da prendere il modello e sollevarlo allontanandolo dalla corsia dei box (pit-lane) al fine di non intralciare il regolare flusso dei modelli che sopraggiungono successivamente. Qualora il Meccanico esegua il rifornimento mantenendo il modello sulla corsia dei box (pit-lane), ostacolando il flusso dei modelli sopraggiungenti, oppure appoggiando il modello sopra una delle due barre che delimitano la corsia dei box (pit-lane), il Pilota ad esso associato viene penalizzato con un "Stop and Go" oppure con un "Drive Through" da eseguirsi entro tre (3) giri dalla comunicazione fatta da parte del Direttore di Gara.

2.15 RIDUZIONI FASI GARA – PIOGGIA – SOSPENSIONE GARA

2.15.1 La Direzione di Gara, sulla base delle condizioni ambientali e/o numero iscritti, decide a suo insindacabile giudizio sulla abolizione di una completa serie di prove e/o riduzione del tempo previsto per batterie e fasi finali.

2.15.2 La riduzione delle fasi finali dovrà essere comunque tale che la loro durata sia almeno di cinque (5) minuti primi superiore alla durata di una prova di qualificazione.

2.15.3 La eventuale abolizione di una serie di prove e/o la eventuale riduzione dei tempi di durata originariamente previsti, deve essere tempestivamente comunicata a tutti i Concorrenti.

2.15.4 Le gare si svolgono con qualsiasi condizione meteorologica.

2.15.5 Se una gara dovesse essere interrotta per più di sessanta (60) minuti primi per cause di forza maggiore, la Direzione di Gara deciderà se la gara debba essere interrotta definitivamente.

2.15.6 Nel caso la gara debba essere interrotta durante lo svolgimento di una prova di qualificazione, la prova deve essere ripetuta.

2.15.7 Nel caso che la gara debba essere interrotta definitivamente durante le fasi finali, la classifica finale sarà redatta sulla base dei soli risultati delle fasi finali precedentemente svolte e complete (A + B). Se l'interruzione della gara avviene durante le prove di qualificazione, la classifica finale dovrà essere redatta sulla base dei soli risultati di qualificazione purché ne siano state svolte almeno due (2) per ogni batteria di ogni categoria; in caso contrario la gara dovrà essere completamente annullata.

2.15.8 Nel caso di interruzione di una fase finale e/o di una Finale dovrà essere usata la seguente procedura:

a) se sono trascorsi meno di dieci (10) minuti primi dal "via" non si terrà conto di eventuali risultati ottenuti e, se possibile, si darà una nuova partenza; se non sarà possibile dare una nuova partenza, la classifica finale viene redatta avvalendosi dell'art. 2.15.7;

b) se sono trascorsi più di dieci (10) minuti primi dal "via", si dovrà tenere conto dei risultati ottenuti e si darà una seconda partenza per il tempo rimanente; il risultato finale per ogni Pilota sarà la somma dei due risultati conseguiti; nel caso che la gara non possa essere ripresa la classifica finale viene redatta avvalendosi dell'art. 2.15.7;

c) se il tempo trascorso dal "via" è superiore al 75% del tempo di durata originariamente previsto, la classifica potrà essere redatta sulla base del risultato al momento della interruzione.

Nel caso previsto alla lettera b), al momento della interruzione della gara i Piloti devono:

I. lasciare i loro modelli sulla linea di partenza sotto il controllo del Direttore di Gara;
II. possono spegnere la radio e fermare il motore;
III. nessuna riparazione o cambio di gomme può essere effettuata;
IV. nessun rifornimento è permesso.

I modelli devono ripartire dalla pit-lane rispettando l'ordine di classifica al momento dell'interruzione della gara. Il Pilota che non dovesse rispettare queste disposizioni viene immediatamente squalificato.

2.15.9 La Direzione Gara, in caso di pioggia con conseguente allagamento del tracciato, può decidere se interrompere o meno la gara.

2.15.10 Per le gare "titolate" regionali/Nazionali il Direttore di Gara dovrà registrare per ogni prova di ogni batteria se la prova viene svolta con pista "asciutta" o " bagnata".

2.15.11 Nei casi dubbi la Direzione di Gara decide insindacabilmente sullo stato della pista.

2.15.12 Definizione pista bagnata: una pista può essere considerata "bagnata" quando il tempo medio sul "giro" risulta essere almeno il 20% superiore al tempo medio ottenuto con pista "asciutta"; i tempi medi vanno calcolati sui Piloti che nelle due situazioni hanno ottenuto le migliori prestazioni.

2.15.13 Quando tutti i Concorrenti hanno avuto la possibilità di disputare almeno una prova con la pista "asciutta", saranno validi tutti i risultati conseguiti.

2.15.14 Quando non tutti i Piloti hanno avuto la possibilità di disputare una prova con pista "asciutta", saranno considerati validi solo i risultati ottenuti sul bagnato.

2.15.15 Qualora le condizioni meteorologiche lo permettano, nonché si abbia a disposizione il tempo occorrente, il Direttore di Gara può fare ripetere le prove a quei Piloti (batterie) che hanno disputato la loro prova sul "bagnato", oppure fare ripetere una serie completa di prove annullando quella serie corsa sul "bagnato" o quella serie nel corso della quale la pista è passata da "asciutta" a "bagnata".

2.15.16 La Direzione di Gara può altresì, in accordo con i diretti interessati, invertire o modificare l'ordine di partenza delle batterie, al fine di consentire a tutti i Concorrenti di disputare una prova sull'asciutto.

2.15.17 Sospensione Tecnica: per le sole fasi di semifinali e finali, da parte dei Piloti partecipanti alla specifica fase di gara, può essere richiesto un ritardo della partenza di dieci (10) minuti per "motivi tecnici"; in tale circostanza il Pilota deve specificare se trattasi di problemi "meccanici" o problemi "radio".

2.15.18 In caso di sospensione, la pista viene considerata chiusa.
Il Pilota che ha richiesto la sospensione viene retrocesso all'undicesimo (11°) / tredicesimo (13°) posto nella griglia di partenza.

2.15.19 La invocazione di "sospensione della partenza" deve essere richiesta una sola volta e da un solo Concorrente per ogni Semifinale e Finale.

2.15.20 La richiesta di "sospensione della partenza" deve essere invocata prima che vengano chiamati i "30 secondi" per l'allineamento; dopo tale termine non possono essere accettate richieste di sospensione.

2.15.21 Nel caso in cui le due Semifinali si svolgano in condizioni di pista differenti, pista asciutta/bagnata, la composizione della Finale sarà realizzata incrociando i piazzamenti delle due Semifinali disputate (per esempio, Semifinale A asciutta e Semifinale B bagnata. La composizione avverrà in questo modo: 1° Posto) 1A, 2° Posto) 1B, 3° Posto) 2A, 4° Posto) 2B, 5° Posto) 3A ecc.). La determinazione di pista asciutta/bagnata viene definita avvalendosi dell'art. 2.15.13.

2.16 CRONOMETRAGGIO

2.16.1 Scopo del servizio di cronometraggio è quello di rilevare l'esatto numero di giri percorsi dal modello nel tempo previsto di durata della prova.

2.16.2 Il "tempo" valido per la classifica di un Concorrente è quello rilevato al primo passaggio del modello sulla linea di traguardo dopo il segnale che indica la fine del tempo previsto.

2.16.3 Il segnale di fine del tempo previsto (stop al tempo) deve essere dato nell'esatto momento in cui scade il tempo previsto di durata di quella specifica fase di gara.

2.16.4 Abrogato.

2.16.5 In fase di qualifica un automodello, fermo ai box, potrà ripartire fino a quando tutti i Concorrenti sul tracciato non abbiano terminato il loro ultimo giro e chiuso il tempo.

2.16.6 Non dovranno, mai, essere conteggiati gli eventuali rilevamenti (giri/tempo) di quei modelli che vengono spinti a mano oltre la linea del traguardo o che vengono fatti transitare sulla linea del transponder ad opera del servizio recupero.

2.16.7 Il servizio di cronometraggio giri/tempi in tutte le competizioni UISP deve essere effettuato con

sistemi automatici di rilevamento del passaggio degli automodelli con una precisione al centesimo di secondo.

2.16.8 Lo svolgimento del servizio di cronometraggio automatico nelle competizioni UISP deve essere il seguente:

a) nelle competizioni "titolate", ove la Direzione di Gara è riservata al Direttivo UISP, il servizio di cronometraggio principale si svolgerà sotto il diretto controllo della stessa UISP, secondo modalità che verranno emanate all'inizio di ogni anno sportivo;

b) nelle gare di Campionato Regionale/Nazionale il cronometraggio deve essere effettuato esclusivamente con un sistema automatico di rilevamento tempi/giro. Il servizio di cronometraggio principale si svolgerà sotto il diretto controllo dell'Organizzazione o del Responsabile di specialità, secondo modalità che verranno emanate all'inizio di ogni Prova di ogni anno sportivo.

2.17 RISULTATI

3.19.1 Al termine di ogni prova è fatto obbligo di fornire a tutti i Concorrenti i risultati della stessa nel più breve tempo possibile, esponendo i risultati su appositi tabelloni.

3.19.2 In caso di impossibilità di esposizione dei risultati sui tabelloni (causa maltempo etc.) gli stessi risultati dovranno almeno essere resi noti per altoparlante.

3.19.3 È compito del Responsabile del Cronometraggio verificare l'esattezza dei risultati prima che gli stessi vengano esposti e/o diffusi per altoparlante.

3.19.4 Il Concorrente può chiedere un controllo solo del proprio cronologico.

3.19.5 La verifica del cronologico verrà effettuata direttamente dal Responsabile del Cronometraggio eventualmente alla presenza del Concorrente che ne ha avanzato richiesta.

3.19.6 La richiesta di verifica dei risultati attraverso l'analisi del cronologico deve essere invocata entro dieci (10) minuti dalla pubblicazione e/o comunicazione dei risultati e comunque prima che inizi la prova successiva della stessa batteria e/o stessa fase finale (A o B).

3.19.7 La verifica del cronologico, dovrà comunque essere effettuata prima che prenda il via la prova successiva della stessa batteria e/o della stessa fase finale (A o B).

3.19.8 In considerazione che le eventuali verifiche chieste potrebbero modificare i risultati inizialmente trascritti e/o diffusi per altoparlante, è fatto obbligo al Direttore di Gara comunicare per altoparlante a tutti i Concorrenti che è in corso una verifica, precisando il numero della batteria e il numero della prova, nonché diffondere immediatamente l'esito della verifica stessa; quanto detto al fine di consentire ai Concorrenti l'impostazione di gara ritenuta più idonea sulla base dei risultati ufficiali fino a quel momento conseguiti.

3.19.9 Tutti i risultati che verranno esposti sono da considerare "ufficiosi"; gli stessi diventano risultati "ufficiali" dopo che sono trascorsi dieci (10) minuti senza che siano state richieste verifiche; qualora venga richiesta una verifica del cronologico entro i termini stabiliti il risultato diviene "ufficiale" dopo l'esito della verifica stessa.

3.19.10 Per quanto riguarda i risultati delle fasi finali il Responsabile del Cronometraggio deve procedere a verificare l'esattezza degli stessi congiuntamente al Direttore di Gara procedendo, se necessario, al riscontro con altri sistemi eventualmente impiegati.

3.19.11 Le "posizioni" dei Concorrenti, che possono essere comunicate periodicamente via microfono durante una fase finale, da parte del Direttore di Gara, sono "ufficiose" poiché soggette a possibili variazioni a seguito della verifica del cronologico.

3.19.12 È compito del Direttore di Gara e del Responsabile del Cronometraggio, di controfirmare il cronologico ufficiale prima di diffondere i risultati se lo stesso è "stato sottoposto a correzione"; le correzioni vanno apportate senza cancellare "NULLA", ma annotando gli "errori".

3.19.13 Nel caso siano state richieste "verifiche", l'ufficializzazione del risultato dovrà avvenire dopo le verifiche stesse tenendone presente l'esito.

3.19.14 Il Direttore di Gara, effettuata la premiazione, dovrà ritirare immediatamente il cronologico della Finale e consegnarlo esclusivamente al Responsabile che dovrà conservarlo agli atti per tutta la durata del Campionato Territoriale, Regionale e Nazionale.

2.18 RECLAMI

3.20.1 Solo i Piloti partecipanti alla gara possono presentare reclami.

3.20.2 I reclami possono riguardare:

a) l'Organizzazione;

b) la Direzione di Gara;

c) il proprio risultato cronometrico, solo quando si è in grado di presentare una prova (cronologico stampato con tempo/giri data e ora della prova) che dimostri l'inesattezza del risultato emesso dalla Direzione Gara;

d) altri Concorrenti (per atti antisportivi o contrastanti con quanto previsto dal Regolamento).

3.20.3 I reclami debbono essere presentati per scritto al Direttore di Gara entro dieci (10) minuti dalla pubblicazione dei risultati cronologici della fase di gara nella quale è avvenuto l'evento contro il quale si vuole reclamare. Devono contenere una motivazione specifica.

3.20.4 I reclami debbono essere sempre accompagnati dal versamento della tassa di € 50,00 (euro cinquanta).
3.20.5 I reclami saranno esaminati immediatamente dalla Direzione di Gara e comunque prima che inizi la prova successiva della fase di qualificazione o fase finale (A o B) alla quale il reclamo è riferito.
3.20.6 Se il reclamo viene accettato, al Concorrente che lo ha presentato gli viene immediatamente restituito l'importo della tassa di € 50,00 (euro cinquanta) versato a corredo dello stesso.
3.20.7 Se il reclamo viene respinto la somma viene incamerata dalla Segreteria Nazionale del SDA Giochi UISP.
3.20.8 Il Direttore di Gara dovrà inviare al Responsabile UISP, entro dieci (10) giorni, i reclami presentati e le cauzioni incamerate.
3.20.9 I reclami presentati e gli importi incamerati devono essere descritti nel Verbale di Gara.
3.20.10 Le decisioni prese dalla Direzione di Gara in merito ai reclami sono immediatamente esecutive.
3.20.11 La Direzione di Gara è obbligata a fornire adeguate giustificazioni in merito al verdetto emesso precisando eventualmente a quali articoli dei vigenti Regolamenti si è fatto riferimento per l'emissione del verdetto.
3.20.12 Il Concorrente al quale viene respinto il reclamo può comunque pretendere che la notifica gli venga effettuata per iscritto e sia firmata dalla Direzione di Gara.
3.20.13 a) Nel caso che un verdetto emesso e le relative motivazioni non soddisfino il Concorrente che ha presentato il reclamo, lo stesso Concorrente può richiedere chiarimenti alla Commissione Sportiva dell'UISP inviando a questa una dettagliata relazione in merito all'accaduto nonché copia della notifica scritta rilasciatagli dal Direttore di Gara; la Commissione Sportiva effettuati i necessari accertamenti e chiesti i necessari chiarimenti risponderà ai soli diretti interessati ed emanerà le eventuali disposizioni;
b) In caso di permanente insoddisfazione il Concorrente può ricorrere al responsabile del settore UISP;
c) Il responso del Responsabile è inappellabile.

2.19 CLASSIFICHE

2.19.1 La classifica finale della gara dovrà essere stilata nella seguente maniera:
a) i primi dieci (10)/dodici (12) classificati saranno rilevati dall'ordine di arrivo della Finale;
b) nel caso un Concorrente non prenda il via alla Finale verrà inserito nella classifica al 10°/12° posto;
c) nel caso che due o più Concorrenti non prendano il via alla Finale gli stessi saranno inseriti in classifica sulla base dei relativi risultati di qualificazione alla Finale (cioè in base al loro numero di gara della Finale);
d) le posizioni dall'11°/13° posto al 20°/24° saranno assegnate ai Concorrenti che hanno disputato le Semifinali e non hanno ottenuto l'accesso in Finale; i Concorrenti semifinalisti dovranno essere inseriti in classifica finale sulla base del risultato ottenuto da ognuno, indipendentemente dalla Semifinale disputata (A o B);
e) se un Concorrente non prende il via in una Semifinale sarà classificato al decimo/dodicesimo (10°/12°) posto nella Semifinale;
f) se due o più Concorrenti non prendono il via alle semifinali verranno inseriti nelle classifiche delle rispettive semifinali sulla base dei risultati ottenuti per le qualificazioni alle stesse (vedi numeri di gara assegnati), mentre nella classifica finale saranno inseriti sempre sulla sola base dei risultati di qualificazione, indipendentemente dalla Semifinale (A o B) che avrebbero dovuto disputare; per eventuali altre fasi finali (quarto, ottavo, sedicesimo, etc.) valgono gli stessi criteri testé riportati; i Piloti esclusi dalle fasi finali e che hanno disputato le prove di qualificazione saranno inseriti in classifica dopo l'ultimo classificato delle fasi finali, indipendentemente dal risultato acquisito da quest'ultimo, nell'ordine stilato sulla base del miglior risultato giri/tempo nelle prove di qualificazione.

2.19.2 In caso di parità di giri e identico tempo tra due (2) o più Concorrenti dovrà essere tenuto presente il secondo miglior tempo ottenuto e così di seguito.

2.19.3 Un Concorrente, per entrare in classifica e partecipare alle fasi finali della gara, deve almeno avere percorso uno (1) giro completo di pista nella fase di qualificazione qualora sia presente, come fase di gara e nella sua categoria, solo la Finale. In caso contrario vi è l'esclusione dalla manifestazione da parte del Direttore di Gara. In tutti gli altri casi (e.g.: svolgimento delle semifinali, 1/4°, 1/8°, ecc.) il Concorrente, anche se non è riuscito a percorrere uno (1) solo giro di pista nelle qualifiche, verrà inserito all'ultimo posto della ultima fase finale di gara relativa alla sua categoria.

2.19.4 Nel caso di pari punteggio di due (2) Piloti, in una classifica di Campionato su prove multiple, la classifica si stilerà considerando i seguenti parametri:
a) Punteggio migliore confrontando la singola migliore prestazione;
b) Maggior numero di migliori singole prestazioni;
c) Ex aequo.

2.20 PUNTEGGIO

2.20.1 Nelle gare UISP ove è prevista l'assegnazione di punteggio deve essere utilizzata la seguente tabella punti:

1° Class.	**400**	*11° Class.*	**150**	*21° Class.*	**82**	*31° Class.*	**62**	*41° Class.*	**42**	*51° Class.*	**22**

2° Class.	**370**	*12° Class.*	**140**	*22° Class.*	**80**	*32° Class.*	**60**	*42° Class.*	**40**	*52° Class.*	**20**
3° Class.	**340**	*13° Class.*	**130**	*23° Class.*	**78**	*33° Class.*	**58**	*43° Class.*	**38**	*53° Class.*	**18**
4° Class.	**310**	*14° Class.*	**120**	*24° Class.*	**76**	*34° Class.*	**56**	*44° Class.*	**36**	*54° Class.*	**16**
5° Class.	**280**	*15° Class.*	**110**	*25° Class.*	**74**	*35° Class.*	**54**	*45° Class.*	**34**	*55° Class.*	**14**
6° Class.	**250**	*16° Class.*	**100**	*26° Class.*	**72**	*36° Class.*	**52**	*46° Class.*	**32**	*56° Class.*	**12**
7° Class.	**220**	*17° Class.*	**96**	*27° Class.*	**70**	*37° Class.*	**50**	*47° Class.*	**30**	*57° Class.*	**10**
8° Class.	**200**	*18° Class.*	**92**	*28° Class.*	**68**	*38° Class.*	**48**	*48° Class.*	**28**	*58° Class.*	**8**
9° Class.	**180**	*19° Class.*	**88**	*29° Class.*	**66**	*39° Class.*	**46**	*49° Class.*	**26**	*59° Class.*	**6**
10° Class.	**160**	*20° Class.*	**84**	*30° Class.*	**64**	*40° Class.*	**44**	*50° Class.*	**24**	*60° Class.*	**4**

dal 61° Classificato in poi 1(uno) punto

2.20.2 In caso di gara valevole per una classifica di Campionato senza scarto, dove per cause di forza maggiore si debba stilare la classifica sulla base dei risultati delle prove di qualificazione, senza cioè che la Finale sia stata disputata, i punteggi di cui sopra debbono essere ridotti del 50% con arrotondamento per eccesso dei mezzi punti.

2.20.3 In caso di gara valevole per una classifica di Campionato ove è contemplato lo scarto, i punteggi di cui sopra rimangono invariati (punteggio pieno) anche se, per cause di forza maggiore, si debba stilare la classifica sulla base dei risultati delle prove di qualificazione, senza cioè che la Finale sia stata disputata.

2.21 PREMIAZIONI

2.21.1 Per i vincitori di gare UISP:

2.21.2 sono tassativamente vietati premi in denaro, mentre, sono consentiti premi a carattere gastronomico o commerciale.

2.21.3 Nessun limite, invece, è previsto per premi d'onore quali trofei, targhe, coppe e medaglie, con l'obbligo, nelle gare Titolate Regionali/Interregionali e Nazionali, di premiare i primi 10/12 Classificati, dando la facoltà all'Organizzazione, ove il numero totale per Specialità e Categoria non raggiungesse i trenta (30) Partecipanti, di premiare un Concorrente ogni tre (3).

2.21.4 Nelle gare UISP è assolutamente vietato abbinare lotterie e/o autorizzare scommesse che tengano conto dei risultati della gara.

2.21.5 Le premiazioni dei Concorrenti devono sempre avvenire immediatamente dopo l'ufficializzazione dei risultati.

2.21.6 Una volta effettuata la premiazione la gara è da considerarsi ufficialmente conclusa.

2.22 SERVIZIO RACCOLTA MODELLI

2.22.1 Nelle gare Nazionali e nelle gare Regionali/Interregionali, il servizio di "raccolta automodelli" deve essere effettuato dagli stessi Concorrenti o da loro incaricati.

2.22.2 I Piloti al termine della propria prova dovranno portarsi immediatamente a svolgere il servizio di raccolta, andando a rilevare la postazione contraddistinta dal loro numero di gara dando così il cambio al precedente raccoglitore. Tuttavia, questo ultimo non potrà abbandonare la suddetta postazione finché non verrà sostituito dal primo, al fine di non essere penalizzato. Se al segnale di trenta (30) secondi al VIA il sostituto raccoglitore non si è presentato, la posizione può essere abbandonata dal raccoglitore precedente, mentre, sarà richiamato e penalizzato il raccoglitore successivo.
Il Direttore di Gara, è autorizzato a cambiare tale procedura nel caso in cui lo svolgimento della gara preveda tempi lunghi tra le varie batterie e fasi finali. Tale variazione deve essere comunicata in forma pubblica prima dell'inizio della gara.

2.22.3 Il mancato servizio raccolta nelle fasi di Qualificazione comporta dieci (30) secondi di penalità da aggiungere alla migliore prestazione in assoluto ottenuta. Qualora il Pilota/Meccanico inadempiente risulti recidivo nel mancato recupero durante le fasi di qualificazione egli sarà penalizzato aggiungendo dieci (30) secondi di penalità alla sua seconda migliore prestazione in assoluto e così a seguire.

2.22.4 Il mancato servizio raccolta nelle fasi Finali comporta una penalità al pilota che consiste alla partenza ritardata dalla pit lane (un minuto di ritardo partenza per ogni finale cui non è stato effettuato il recupero) ed il deferimento alla Commissione Disciplinare dell'UISP.

2.22.5 Distrazione durante il Servizio Raccolta: se durante una qualifica o fase finale un Recupero manifesti negligenza nei confronti di un modello fermo (presente nell'intorno del suo raggio d'azione) oppure risulta distratto da altri interessi (e.g.: stare al cellulare), il Direttore di Gara, durante l'avviso, procederà nel modo che segue:

a) se il fatto viene rilevato senza che i modelli giungenti non abbiano subito danni durante il passaggio compreso il modello fermo del Concorrente - una ammonizione con diffida al Recupero;
b) se il fatto ha arrecato danno ad altri ed al Concorrente (si è ritirato dalla fase di gara) – una sanzione accessoria al Recupero di dieci (10) secondi, sulla sua migliore prestazione, se il fatto rilevato è accaduto nelle fasi di qualifica. Altrimenti, una sanzione accessoria di dieci (10)

secondi se il fatto ha avuto luogo durante una fase finale. Inoltre, si procederà al deferimento dell'inadempiente alla Commissione Sportiva Disciplinare dell'UISP.

3. AUTOMODELLI 1:8 OFF ROAD IC

3.1 DEFINIZIONE

3.1.1 L'automodello è una riproduzione in scala 1:8 di una autovettura da fuoristrada (Buggy), mosso dalla trazione di due o più ruote messe in movimento da un motore a combustione interna di tipo a pistone.

3.1.2 Sono vietate tutte le altre forme di trazione quali elica libera e/o intubata, turbine e/o motori elettrici.

3.1.3

a)	Lunghezza tutto compreso	550,0 mm
b)	Larghezza tutto compreso	310,0 mm
c)	Passo (wheelbase)	270,0 - 330,0 mm
d)	Altezza	250,0 mm
e)	peso minimo modelli 4wd	3200,0 g
f)	peso minimo modelli 2wd	2500,0 g

Si veda a corredo la Figura 9

3.1.4 L'altezza massima, incluso il roll-bar, viene misurata con le sospensioni compresse ed esclusa l'antenna della ricevente.

3.1.5 Il peso deve essere controllato con il modello in ordine di marcia, a secco e senza transponder.

3.1.6 **CARROZZERIA:**

a) i modelli devono essere una semi riproduzione delle macchine usate nel fuoristrada, desert o trial;
b) carrozzerie riproducenti delle berline sono permesse ma devono essere tagliate in modo che con le sospensioni completamente compresse sporga solamente il 50% delle gomme;
c) quando è montata una gabbia tubolare (roll-cage), una carrozzeria a ruote scoperte deve essere posta all'interno per coprire l'equipaggiamento radio ed il serbatoio e con sufficiente area frontale e laterale, cosi che si possano applicare i numeri di gara;
d) aperture possono essere praticate nella carrozzeria per permettere il rifornimento e poter accedere all'interruttore radio ed allo e/o agli spilli del carburatore ed alla candela del motore;
e) nella esecuzione delle varie aperture si deve fare in modo che la luce fra esse ed i vari particolari sia il minimo indispensabile;
f) La parte anteriore del telaio deve essere dotato di un paraurti in plastica (vietato metallo) in modo che possa limitare i danni in caso di contatto con i partecipanti, i recuperi o qualsivoglia altra persona.

3.1.7 **ALETTONE:**

Può essere utilizzato un alettone dalle seguenti dimensioni:

- lunghezza massima tutto compreso 217,0 mm;
- lunghezza massima della corda 85,0 mm (si veda la Figura 8).

Le "bandelle laterali" devono rispettare le seguenti misure massime: 100,0 mm x 70,0 mm, in materiale flessibile e con angoli arrotondati.

Gli alettoni con ala regolabile devono rimanere all'interno della "bandella laterale".

3.1.8 I Raccoglitori devono essere muniti di guanti protettivi per ridurre al minimo il rischio di ferirsi nel caso entrassero in contatto con le parti in movimento del modello.

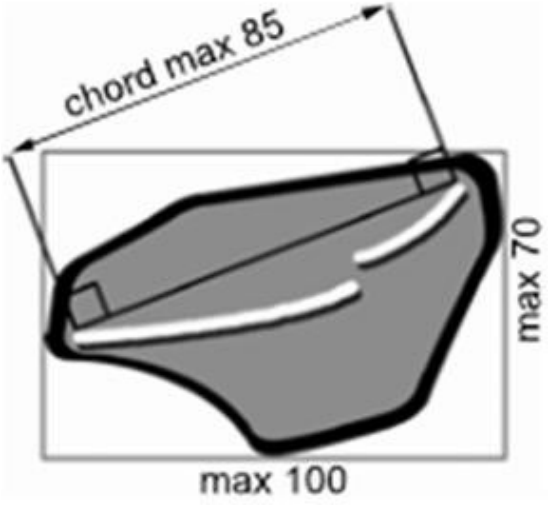


Figura 8: Ingombro laterale massimo spoiler posteriore

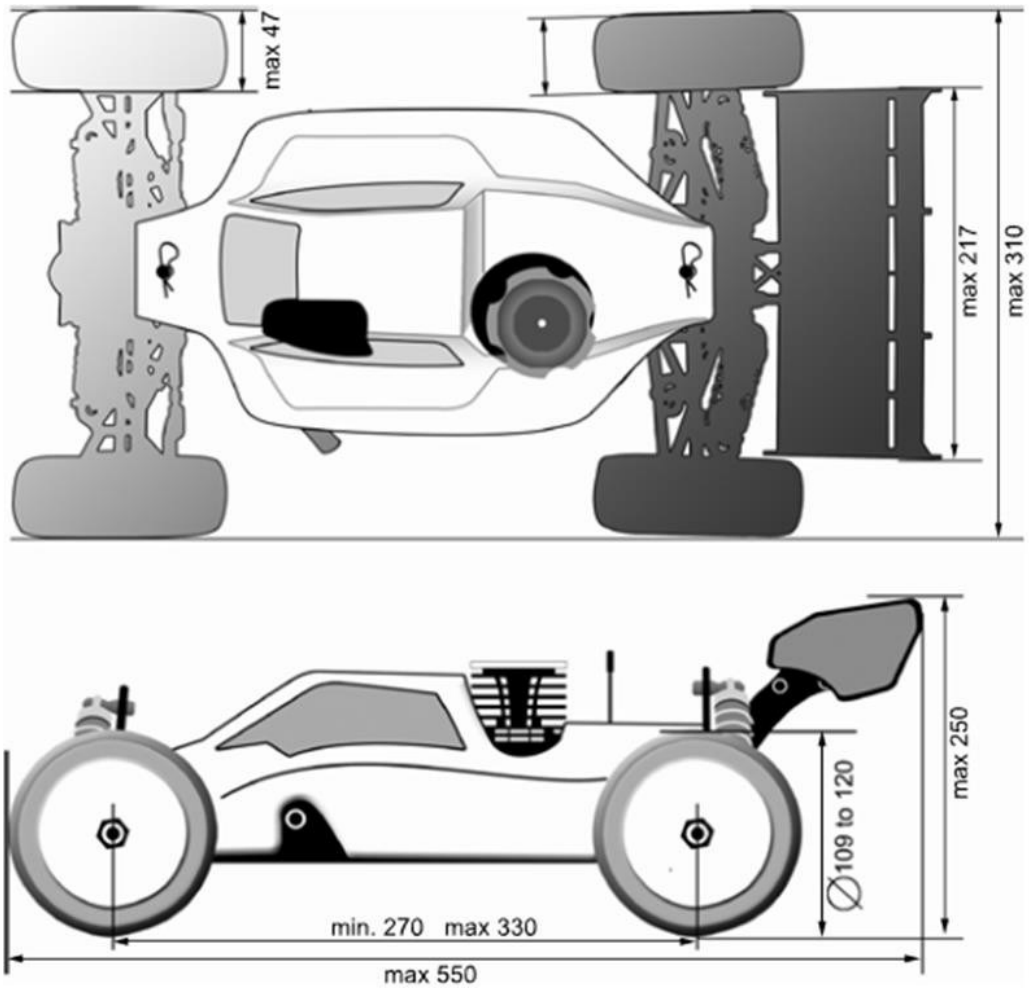


Figura 9: Dimensioni generali della 1/8 Buggy IC

3.2 ALIMENTAZIONE

3.2.1 SERBATOIO:

a) Il serbatoio può avere una capacità massima di 125,0 cm^3 compreso filtro e tubo di collegamento al carburatore;

b) La capacità del serbatoio non può essere corretta con l'uso di parti mobili presenti all'interno di esso;

c) Ogni serbatoio trovato irregolare (cioè con una capacità superiore ai 125,0 cm^3) dopo una qualifica od una fase finale non sarà smontato per un ulteriore secondo (2°) controllo, controllo che verrà effettuato dopo un periodo di raffreddamento di almeno quindici (15) minuti qualora la temperatura ambiente sia superiore ai venti (20°C) gradi centigradi.

3.2.2 MISCELA:

Il carburante può essere una miscela contenente solamente Metanolo, Olio lubrificante e Nitrometano in percentuale massima del 25% in volume.

3.3 PROPULSIONE

3.3.1 Il motore deve essere a combustione interna con una cilindrata massima pari a 3,50 cm^3.

3.3.2 Sono permesse solamente marmitte di scarico a tre (3) camere omologate. Il numero di omologazione deve essere inciso sul lato della marmitta.

3.4 TRASMISSIONE / FRENI

3.4.1 La trasmissione può essere a due (2) o quattro (4) ruote motrici e deve essere di tipo Meccanico (cardani, cinghie, catene ecc.).

3.4.2 Non è ammesso l'impiego del cambio, o di qualsiasi altro meccanismo finalizzato al realizzo di una trasmissione variabile, fra la frizione e le ruote motrici.

3.5 RUOTE, GOMME

3.5.1 a) Le gomme devono essere nere;
b) Sono permesse scritte di diverso colore sui fianchi delle gomme;
c) Il diametro delle ruote, tutto incluso, deve essere compreso fra i 109,0 mm ed i 120,0 mm;
d) È proibito trattare le gomme con additivi nell'area in cui si svolge l'evento, pena la squalifica immediata dalla gara in corso;
e) Larghezza massima della ruota: 47,00 mm.

3.6 PARTI ELETTRICHE / ELETTRONICA

3.6.1 Durante le qualifiche e la gara, in ogni sua fase, sul modello potranno essere installati, come parti elettriche / elettroniche soltanto: due (2) servocomandi (uno, 1, per lo sterzo ed uno, 1, per il comando del gas e del freno) ed una (1) ricevente. Infine, le batterie di alimentazione con eventuale regolatore di tensione, il transponder nonché i cavi, i connettori e/o un interruttore.

3.6.2 Non è permesso l'impiego di apparecchiature elettroniche supplementari per il Controllo della Trazione o della frenata (ABS) o che possa effettuare un controllo della potenza trasmessa ad anello chiuso. Non è permesso l'impiego di qualsiasi sistema di telemetria attiva.

3.6.3 È consentito l'utilizzo del giroscopio a partire dal 1° Gennaio 2012.

3.6.4 L'UISP consiglia di caricare le LIPO in un contenitore (lipo bag, contenitori ignifughi…) atto a ridurre gli effetti di un eventuale incendio.

3.7 CATEGORIE DI PILOTI

3.7.1 Le categorie di Piloti sono: Expert – F1 – F2.
L'UISP si riserva il diritto di approvare la scelta e quindi rifiutarla qualora risultasse in evidente contrasto con gli effettivi valori sportivi espressi dal Pilota stesso.
I Piloti della categoria F2 non hanno l'obbligo di utilizzare materiale "omologato EFRA" in ogni caso i modelli dovranno rispettare le caratteristiche tecniche (ponderali, geometriche ed elettriche) come da Regolamento.

3.7.2 L'appartenenza ad una determinata categoria di Pilota verrà normalizzata ad ogni inizio di stagione sportiva.
La scelta di appartenenza alla categoria Expert, F1 od F2 va fatta dallo stesso Pilota al momento dell'iscrizione al campionato e rispettata durante tutta la stagione di gare.

3.7.3 Le iscrizioni nella categoria Expert saranno aperte anche per autodeterminazione, ma sempre e comunque valutate dall'UISP la quale si riserva il diritto di veto.

3.7.4 **Promozione in categoria Expert**: alla categoria Expert accede il Campione Regionale F1 dell'anno precedente più tutti i Piloti F1 che ne fanno richiesta al Responsabile Regionale di settore la cui valutazione è definitiva.

3.7.5 **Retrocessione**: per passare dalla categoria Expert alla categoria F1, il Pilota dovrà fare richiesta all'UISP la quale si riserva il diritto di veto. Un Pilota che ha corso in F1 o in Expert non potrà mai iscriversi nella categoria F2 anche se ha interrotto la sua attività sportiva per oltre tre (3) anni.

3.7.6 I Piloti Expert parteciperanno invece nella categoria F1 alle gare di Campionato Regionale.

3.7.7 Il Pilota che nel Campionato Regionale (o Interregionale) gareggia in una determinata categoria (F2 o F1 + Expert) deve gareggiare nella medesima categoria a livello di Campionato Nazionale UISP.

3.7.8 Qualora un Concorrente gareggi nella categoria superiore (inferiore), perde il punteggio acquisito nella categoria inferiore (superiore).

3.8 TRACCIATO

3.8.1 a) Il materiale artificiale del tracciato dovrebbe essere dello stesso tipo utilizzato per la costruzione delle strade, non deve essere pericoloso ed inquinante; sono ammessi moquette ed erba sintetica, materiali plastici, ecc.;
b) Minimo il cinquanta per cento (50%) della lunghezza totale del tracciato deve essere costruito con terreno naturale;
c) Ogni sezione del tracciato costruita con materiale artificiale non deve essere più lunga di dieci (10) metri; una sezione di superficie naturale, minimo cinque (5) m, deve separate sempre due (2) sezioni in materiale artificiale;
d) Il deterioramento della superficie naturale non deve creare ostacolo con il congiungimento della superficie artificiale;
e) I salti devono essere realizzati con priorità principale sulla sicurezza nei confronti dei Recuperi e del pubblico.

3.8.2 Il punto più remoto dal palco di guida non deve superare la distanza di cinquanta (50) m.

3.8.3 Lunghezza minima del tracciato: 300,0 m.

3.8.4 Larghezza minima del tracciato (carreggiata): 3,0 m.

3.9 GARE DI CAMPIONATO REGIONALE

3.9.1 L'iscrizione alle Prove di Campionato Regionale UISP, deve essere eseguita tramite l'apposito modulo pubblicato sul sito dell'UISP entro e non oltre le ore 23:59 del venerdì della settimana antecedente a quella della gara (nove giorni prima). La quota di iscrizione per la singola tappa ammonta ad € 35,00 (euro trentacinque). Se un Pilota si iscrive dopo il termine ultimo (ma entro e non oltre le ore 23:59 della domenica precedente la gara) deve saldare una quota di € 45,00 (euro quarantacinque) pari a € 35,00 (euro trentacinque) di iscrizione più € 10,00 (euro dieci) di penale.
Il numero delle Prove di Campionato Regionale UISP è a discrezione dell'organo direttivo con un minimo di tre (3).

3.9.2 La durata delle Finali (categorie Expert, F1 e F2) è di trenta (30) minuti. Le rimanenti fasi finali di recupero potranno durare al massimo venti (20) minuti.
Prima della partenza della Finale, per ciascuna categoria, verrà eseguita la foto e la presentazione al pubblico dei Piloti finalisti da parte del Direttore di Gara. Durante la chiamata, il Pilota, dovrà salire sul palco e scegliersi il posto di maggiore preferenza per la sua guida. Successivamente, i Meccanici (o Meccanico) ad esso associato, dovranno occupare, ove possibile, la casella della corsia dei box di rifornimento corrispondente e situata sotto al Pilota. Per una maggiore chiarezza di esposizione si faccia riferimento alla
Figura 10.

3.9.3 La classifica finale della gara sarà stilata in base alle classifiche delle varie fasi finali disputate.

3.9.4 Le batterie di qualificazione saranno composte da massimo quindici (15) Piloti ed hanno una durata di cinque (5) minuti. La composizione delle batterie verrà eseguita avvalendosi della classifica generale a punti della precedente Prova di Campionato Regionale. Per la 1^ Prova di Campionato Regionale, la composizione delle batterie di qualifica verrà eseguito facendo riferimento al Ranking UISP del precedente anno relativo alle tre categorie (Expert, F1 e F2). Se non esiste campionato precedente, andrà in base all'iscrizione.

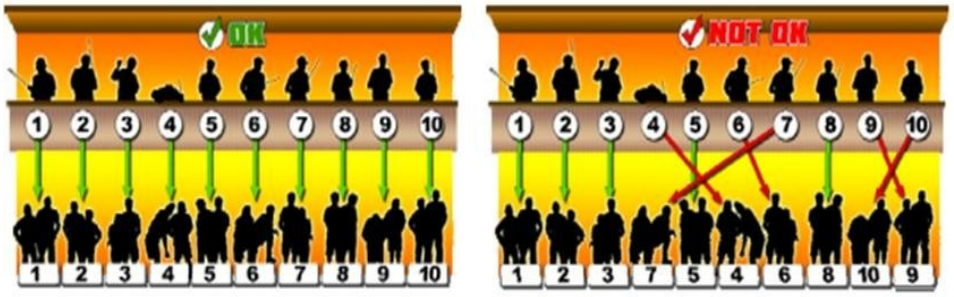


Figura 10: Disposizione dei Meccanici e dei Piloti nel palco

3.9.5 Le prove di qualificazione dovranno avere il seguente ordine di partenza delle batterie:

- **Prima Manche:** 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°, 7°, 8°, 9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°
- **Seconda Manche:** 4°, 5°, 6°, 7°, 8°, 9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 1°, 2°, 3°
- **Terza Manche:** 7°, 8°, 9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°
- **Quarta Manche:** 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°, 7°, 8°, 9°
- **Quinta Manche**: 13°, 14°, 15°, 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°, 7°, 8°, 9°, 10°, 11°, 12°

Nel caso in cui il numero di composizione delle batterie fosse diverso da quindici (15) ed il numero delle manche diverso da cinque (5), l'inversione di partenza delle batterie di qualificazione deve sempre avvenire rapportando il numero di batterie totale al numero di manche programmate. Si ottiene così, eventualmente approssimando per eccesso, il numero di batterie da ripartire per le partenze successive alla prima manche (e.g.: 6 batterie e 4 manche. Ordine di partenza 1^ manche: 1^ batteria, 2^ batteria, 3^ batteria, 4^ batteria, 5^ batteria e 6^ batteria. Ordine di partenza 2^ manche: 3^ batteria, 4^ batteria, 5^ batteria, 6^ batteria, 1^ batteria e 2^ batteria. Ordine di partenza 3^ manche: 5^ batteria, 6^ batteria, 1^ batteria, 2^ batteria, 3^ batteria e 4^ batteria. Ordine di partenza 4^ manche: si utilizza il criterio suddetto oppure l'ordine inverso).

3.9.6 Il Direttore di Gara può autorizzare, a sua discrezione, eventuali riparazioni del fondo o umidificazione del circuito durante la competizione; è comunque importante che il Direttore di Gara analizzi che tali interventi non costituiscano "discriminante" fra le varie batterie.

3.9.7 Il numero di manche da far disputare ai Concorrenti nelle gare di Campionato Regionale è fissato ad un minimo di tre (3). L'inizio della Prova di Campionato Regionale di norma deve essere fissato alle ore 8:30.
Il Direttore di Gara, può decidere l'eventuale aumento o riduzione del numero delle manche da

disputarsi, ma tale riduzione non può portare alla disputa di un numero di manche inferiore a due (2).
Il numero di manche da ritenersi valide ai fini della qualifica deve essere regolato nel modo seguente:

Manche da Disputare	Manche Valide
2	2
3	2
4	2
5	3
6	4

3.9.8 Ogni qual volta tutte le batterie di qualificazione avranno portato a termine una manche, sarà stilata una classifica generale relativa alla manche stessa; la classifica così ottenuta darà luogo all'assegnazione di un punteggio per ogni Concorrente (come da tabella seguente, vedi pag. 37). Per la determinazione della classifica generale risultante dalle prove di qualificazione verranno presi come "validi", e sommati tra loro, i migliori punteggi relativi ottenuti da ciascun Concorrente.

3.9.9 In base al totale dei punteggi ottenuti si ottiene la classifica finale delle batterie. A parità di punteggio si considererà il successivo e così via fino al termine dei punteggi da analizzare; in caso d'ulteriore parità si considererà la miglior prova effettuata in base alla prestazione (giri/tempo).

TABELLA DEL PUNTEGGIO DI UNA SINGOLA SERIE DI QUALIFICAZIONE

1° class.	**200**	9° class.	**191**	17° class.	**183**	25° class.	**175**
2° class.	**198**	10° class.	**190**	18° class.	**182**	26° class.	**174**
3° class.	**197**	11° class.	**189**	19° class.	**181**	27° class.	**173**
4° class.	**196**	12° class.	**188**	20° class.	**180**	28° class.	**172**
5° class.	**195**	13° class.	**187**	21° class.	**179**	29° class.	**171**
6° class.	**194**	14° class.	**186**	22° class.	**178**	30° class.	**170**
7° class.	**193**	15° class.	**185**	23° class.	**177**	31° class.	**169**
8° class.	**192**	16° class.	**184**	24° class.	**176**	32° class.	**168**

IL PUNTEGGIO CONTINUA FINO AL TERMINE DEI CLASSIFICATI RIDUCENDOSI DI 1 PUNTO PER OGNI POSIZIONE

3.9.10 La partenza delle batterie di qualificazione sarà effettuata con il sistema "Flying Start". Il tracciato verrà aperto tre (3) minuti prima del "via". Con sistema sonoro verranno annunciati i seguenti tempi: "2 minuti alla partenza", "1 minuto alla partenza", "30 secondi alla partenza", "10 secondi alla partenza". L'annuncio "via al tempo" indicherà che la batteria di qualificazione è partita.

3.9.11 Gli automodelli dei Piloti, che acquisiranno il diritto di accedere in finale, verranno riconsegnati dagli incaricati delle verifiche tecniche, contemporaneamente tutti insieme al termine delle due semifinali.

3.9.12 FASI FINALI

a) Tutte le fasi finali compresa la Finale saranno composte da un massimo di dodici (12) Piloti, salvo diversa decisione tecnica organizzativa del Direttore di Gara;
b) Al termine delle prove di qualificazione (manche) dovrà essere redatta una classifica in base alla somma dei punteggi ottenuti;
c) I primi sedici (16) Piloti della classifica redatta dopo le prove di qualificazione accederanno direttamente alle due semifinali sulla base delle posizioni, pari e dispari, di detta classifica (Semifinale "A": Classificati dispari – Semifinale "B": Classificati pari);
d) Gli altri Piloti verranno ripartiti, con lo stesso criterio, nelle fasi finali di recupero previste;
e) Il Concorrente che rinuncia, e/o non si presenta, a disputare una qualsiasi fase finale non potrà essere sostituito da altro Concorrente;
f) Tutte le fasi finali compresa la Finale saranno composte da un massimo di dodici (12) Piloti, salvo diversa decisione tecnica organizzativa del Direttore di Gara;
g) Al termine delle prove di qualificazione (manche) dovrà essere redatta una classifica in base alla somma dei punteggi ottenuti;

h) I primi sedici (16) Piloti della classifica redatta dopo le prove di qualificazione accederanno direttamente alle due semifinali sulla base delle posizioni, pari e dispari, di detta classifica (Semifinale "A": Classificati dispari – Semifinale "B": Classificati pari);
i) Gli altri Piloti verranno ripartiti, con lo stesso criterio, nelle fasi finali di recupero previste;
j) Il Concorrente che rinuncia, e/o non si presenta, a disputare una qualsiasi fase finale non potrà essere sostituito da altro Concorrente;
k) I primi quattro (4) Piloti classificati di ogni fase finale di recupero accederanno alla fase finale successiva, mentre dalle due Semifinali accederanno alla Finale i primi sei (6) classificati di ciascuna fase. Si veda la Tabella 2 di pagina 38;
l) L'ordine di disputa delle fasi finali è: prima la "A" a seguire la "B";
m) Dovranno essere svolte sempre le fasi di gara "A" e "B", distinte anche nel caso in cui i Concorrenti totali per le due fasi sono meno di dodici (12), salvo diversa decisione tecnica organizzativa del Direttore di Gara;
n) Allineamento Irregolare: durante tutte le fasi finali, compresa la Finale, la ruota posteriore del modello (sinistra o destra a seconda del senso di percorrenza della pista), deve toccare il bordo della carreggiata (corrugato, tavola di legno, ecc.) ed essere posizionata dal Meccanico con una angolazione compresa fra i trenta (30°) ed i sessanta (60°) gradi rispetto alla direzione di marcia. Qualora la ruota del modello non tocchi il bordo della carreggiata al Pilota gli sarà comminata uno Stop and Go per allineamento irregolare. Si veda a corredo la Figura 11.

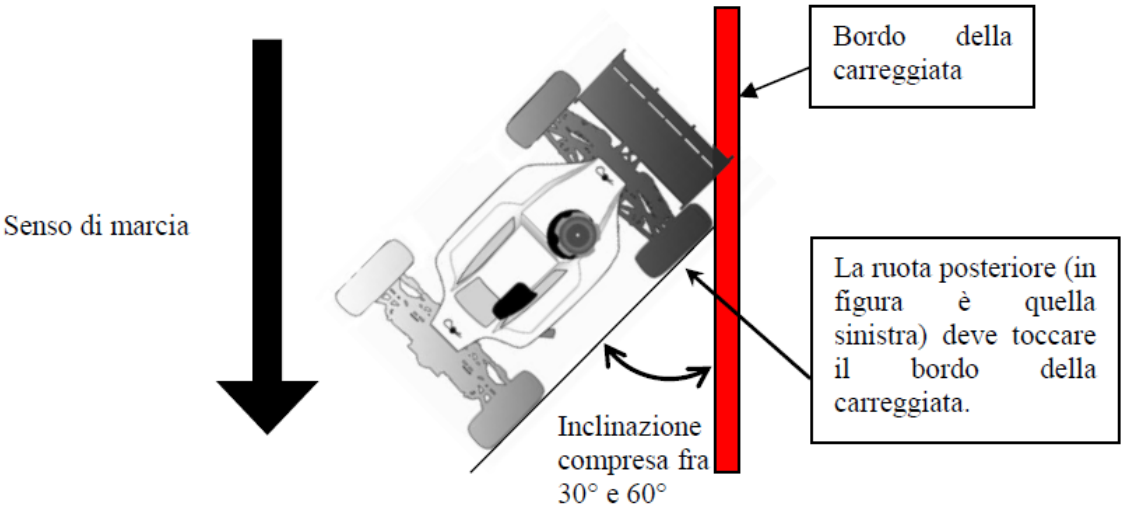
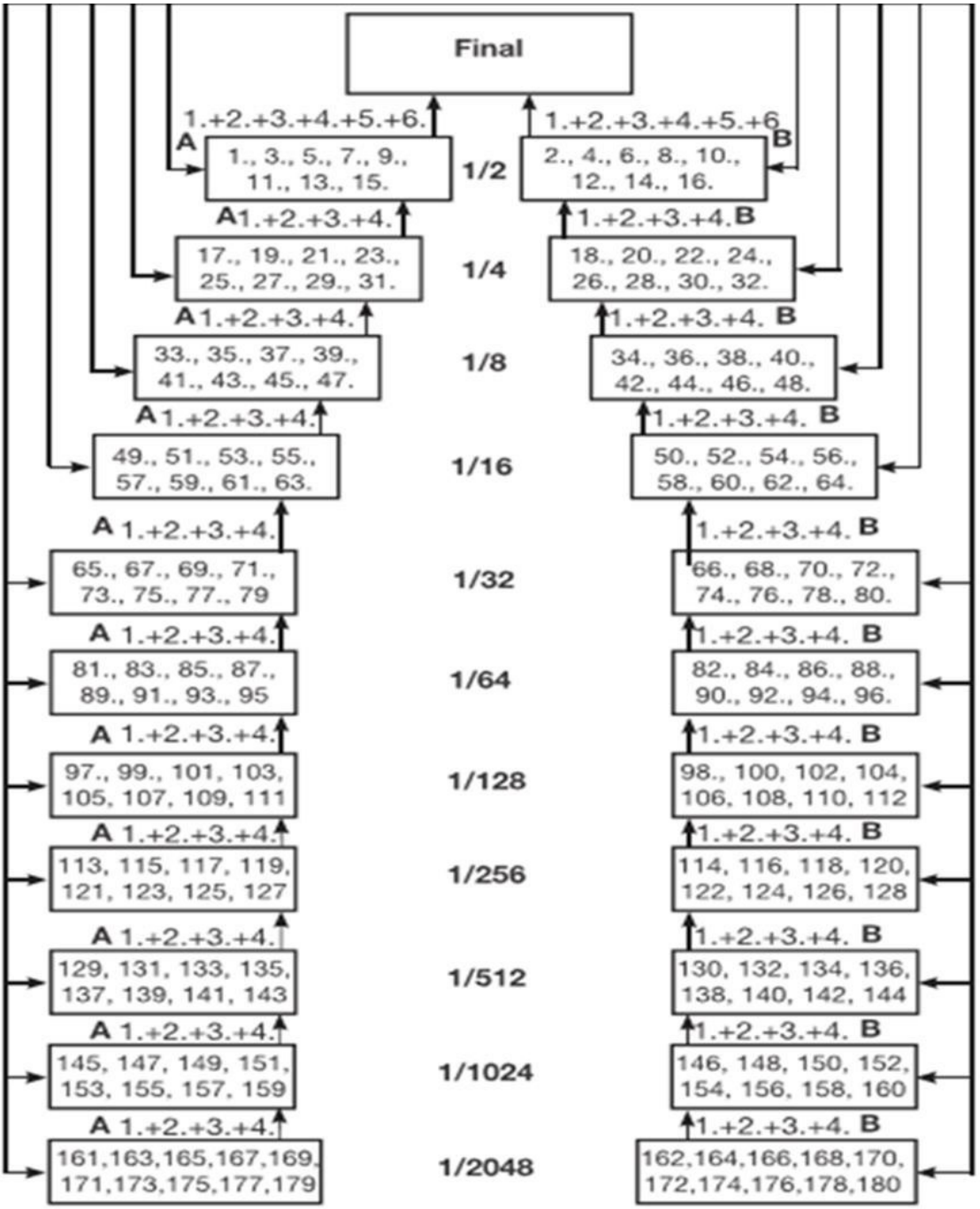


Figura 11: Disposizione modello in griglia

3.9.13 PENALITA':

a) Partenza Fasi Finali: il Direttore di Gara per partenza anticipata e/o irregolare, durante una fase finale, applicherà la penalizzazione di Drive Through;
b) Fasi finali: le penalizzazioni (e.g.: taglio di pista, guida irrispettosa, uscita scorretta dai box, entrata contromano nei box, ecc.) vanno eseguite con il metodo "Stop and Go" e "Drive Through". Il Pilota penalizzato deve rientrare entro tre (3) giri, dalla segnalazione del Direttore di Gara, con il proprio automodello al box riservato alla penalizzazione. Il modello sarà mantenuto sollevato per tutto il tempo di penalizzazione dal suo Meccanico. Durante tale intervallo è proibito qualunque tipo di intervento compreso il rifornimento;
c) Qualifiche: le penalizzazioni (e.g.: taglio di pista, guida irrispettosa, uscita scorretta dai box, entrata contromano nei box, ecc.) sono comminate dal Direttore di Gara e convertite in "Stop and Go", "Drive Through" oppure aggiungendo dieci (10) secondi al tempo impiegato nella migliore prestazione. Il tipo di penalità è determinata insindacabilmente dal Direttore di Gara.

Tabella 2: Fasi Finali 1/8 Buggy IC



4. 1/8 OFF ROAD BRUSHLESS

4.1 REGOLAMENTO TECNICO

4.1.1 Sono ammessi alla categoria tutti i modelli tipo Buggy, in scala 1/8 a ruote scoperte, con trasmissione 4wd spinti esclusivamente da un motore elettrico alimentato con batterie LiPo. I modelli devono essere dotati di sospensioni indipendenti, devono avere 4 ammortizzatori. La trasmissione deve essere fissa, non sono ammesse frizioni se non quella che eventualmente può essere montata solo sul pignone. È vietato l'uso del cambio.

4.1.2 Gli automodelli Off-road non devono avere parti meccaniche in movimento sporgenti da carrozzeria o telaio che possano recare ferite ai recuperi e/o ai meccanici. In particolare la corona dentata che prende il suo movimento dal pignone motore non può sporgere dal limite inferiore del telaio! I modelli privi di opportune protezioni non possono essere accettati in gara. Se la mancanza delle protezioni viene accertata durante le verifiche post gara il modello è automaticamente squalificato dalla fase di gara appena corsa.

4.1.3 I motori che equipaggiano i modelli devo essere a tecnologia Brushless, con o senza sensori di controllo. Devono essere commercialmente reperibili in Italia tramite negozi e distributori.

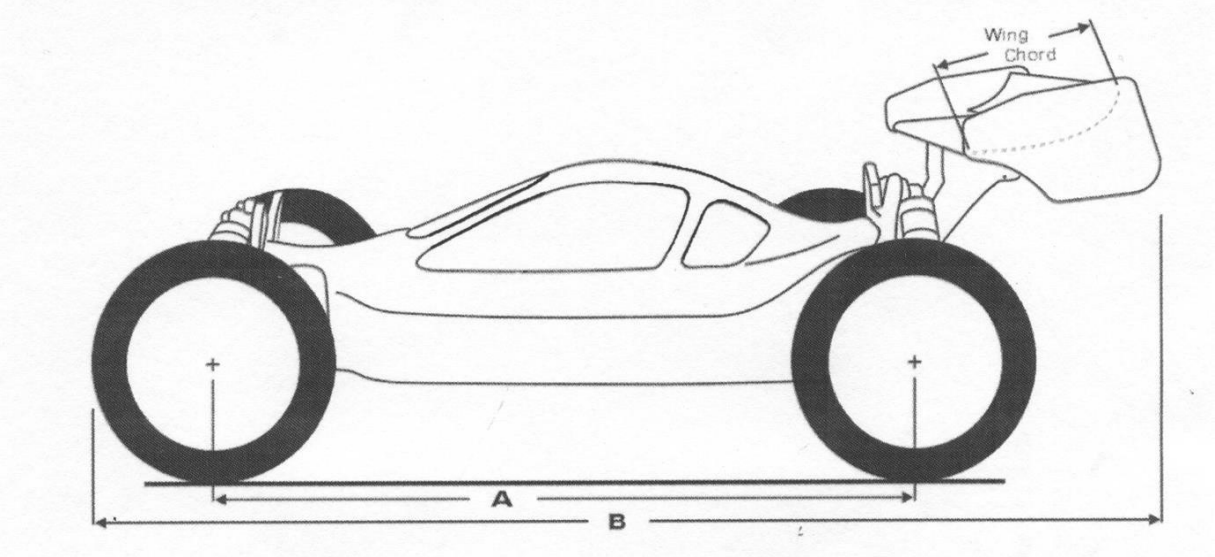


Figura 12: Dimensioni principali 1/8 Brushless

4.1.4 DIMENSIONI Si veda a corredo la Figura 12:

Lunghezza (B)		Massimo	550,0 mm
Larghezza		Massimo	310,0 mm
Altezza (misurata a sospensioni compresse)		Massimo	250,0 mm
Passo (A)		Massimo	330,0 mm
		Minimo	270,0 mm
Peso		Minimo	3200,0 g
Gomme	Diametro	Massimo	120,0 mm
		Minimo	109,0 mm
	Larghezza	Massimo	47,0 mm
Alettone posteriore	Sagoma laterale	Larghezza	100,0 mm
		Altezza	70,0 mm
	Corda	Massimo	85,0 mm
	Larghezza	Massimo	217,0 mm
Batterie	Volt	Minimo	3S (11,10 Volt)
		Massimo	6S (22,20 Volt)

4.1.5 La Carrozzeria deve essere in materiale flessibile, studiata per arrecare meno danni possibili agli altri modelli, ai meccanici e ai recuperi in caso d'incidente. Non può coprire le gomme che devono restare scoperte. È obbligatoria la presenza di un parabrezza e di un finestrino per ogni lato dell'abitacolo, che devono essere trasparenti o verniciati in colore traslucido verosimile. Non è obbligatorio seguire la forma del disegno originale della carrozzeria per questi elementi.

4.1.6 Le carrozzerie devono rimanere il più integre possibile. Devono essere tagliate entro i limiti di disegno dello stampo originale con la tolleranza minima per i movimenti dello sterzo e delle sospensioni, se necessario. Sono ammesse le seguenti aperture:

a) Antenna – foro di massimo 10 mm di diametro;
b) Parti verticali in prossimità dei bracci sospensione anteriori e posteriori;
c) Prese d'aria e air scope: sono apribili solo le parti verticali, se già presenti nello stampo originale del modello Non è permesso modificare l'andamento della carrozzeria per variare o creare prese d'aria non previste in origine;
d) Qualora non siano presenti air scope verticali su uno o entrambi i lati del modello sono concesse due aree quadrate di 30 mm di lato, una per ogni lato del modello, in corrispondenza del motore e dell'acceleratore. In queste aree, che devono essere ricavate sulle superfici piane, parallele al terreno e solo sul lato dove non sia presente almeno una presa d'aria, possono essere praticate infinite aperture che non superino i 10 mm di dimensione in qualsiasi loro direzione;
e) Finestrini e parabrezza devono rimanere integri lungo tutto il disegno originale dello stampo del modello. Non è consentito né forarli né aprirli, soprattutto non è consentito deformare la carrozzeria in prossimità delle aperture concesse. Si veda a corredo la Figura 13.

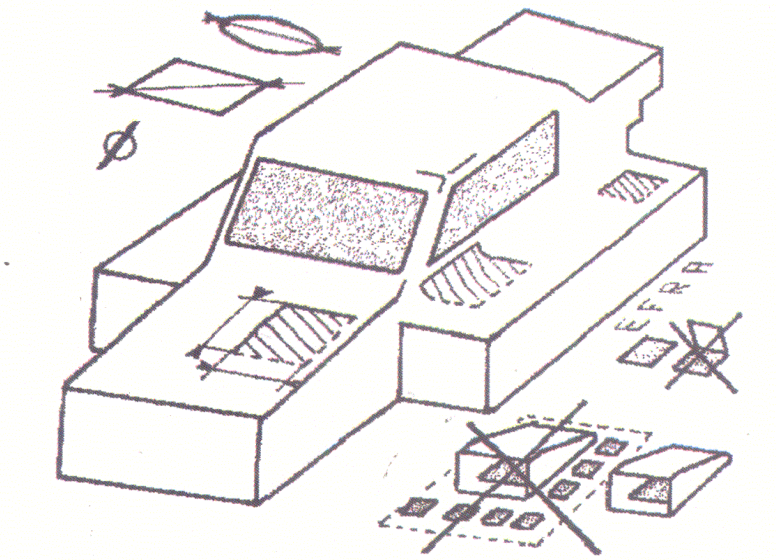


Figura 13: Tagli consentiti sulla carrozzeria 1/8 Buggy Brusheless

4.1.7 Alettoni, bumper e tutte le parti sporgenti del modello devono essere realizzate in materiale flessibile, che rechi meno danni possibili a persone e cose.
L'antenna deve essere di materiale flessibile.

4.1.8 Sul modello non possono essere montati aiuti alla guida come i sistemi elettronici tipo: abs, controllo trazione e altro che sia diverso dai normali 2 canali di acceleratore/freno e sterzo.

4.1.9 Alla ricevente possono essere collegati solo il servo sterzo, l'acceleratore elettronico, un BEC (Battery Eliminator Circuit) esterno, il servo freno (se usato) e il trasponder personale che per le prove di Campionato Regionale è obbligatorio.

4.1.10 In gara è vietato l'uso della retromarcia.

4.1.11 I modelli devono essere alimentati da batterie LiPo. Le batterie possono essere in formato Saddle pack, o in "pezzo unico". Se i pacchi batterie sono di tipo Saddle Pack questi devono essere obbligatoriamente di uguale tipologia. Non si possono usare contemporaneamente batterie con dati tecnici differenti tra loro.

4.1.12 È cura del Pilota assicurarsi che le batterie siano adeguate all'uso modellistico e che siano ben fissate e protette sul modello in uso.

4.2 REGOLAMENTO SPORTIVO

4.2.1 I modelli possono entrare in pista solo dalla Pit Lane della zona box sotto al palco guida.

4.2.2 L'accesso alla Pit Lane e quindi all'ingresso in pista dei modelli deve avvenire attraverso una zona di "parco chiuso" (se previsto), possibilmente posta tra la zona Box e la zona palco. All'ingresso del Parco Chiuso è possibile, a discrezione del direttore di gara, la verifica del voltaggio di carica delle batterie dei modelli. Il voltaggio delle batterie non deve superare quello massimo di sicurezza di 4,20 Volt per ogni cella (S).

Per agevolare le operazioni di verifica è obbligatorio presentarsi con la carrozzeria smontata.

4.2.3 Voltaggi batterie:

a) 3S – 11,10 Volt nominali – 12,60 Volt misurabili + 0.01 Volt di Tolleranza dello strumento;
b) 4S – 14,80 Volt nominali – 16,80 Volt misurabili + 0.01 Volt di Tolleranza dello strumento;
c) 5S – 18,50 Volt nominali – 21,00 Volt misurabili + 0.01 Volt di Tolleranza dello strumento;
d) 6S – 22,20 Volt nominali – 25,60 Volt misurabili + 0.01 Volt di Tolleranza dello strumento.

4.2.4 Il superamento di questo limite obbliga i modelli a rimanere fuori dal parco chiuso, quindi all'impossibilità di accedere al circuito di gara, fino a quando i Volt misurati non rientrino nei valori di tolleranza concessi. È possibile scaricare le batterie con qualsiasi mezzo.

4.2.5 Accedere al circuito di gara da qualsiasi altra parte che non sia il parco chiuso e successivamente la Pit Lane è da considerare come comportamento antisportivo e comporta una sanzione a discrezione del direttore di gara.

4.2.6 L'accesso alla zona di parco chiuso è permessa ai modelli della successiva fase di gara solamente dopo l'avvenuto start della manche precedente. In questa zona possono accedere anche i modelli che dovrebbero essere già in pista a gareggiare nel proprio turno.

4.2.7 La zona Pit Lane è così organizzata. Sotto al palco durante ogni fase di gara deve essere sgombra, non possono esserci né materiali né Meccanici. L'accesso alla Pit Lane è concesso ai Meccanici esclusivamente in questi casi:

a) Prima della partenza per allineare i modelli;
b) Dopo lo stop alla manche per recuperare e spegnere i modelli che hanno appena corso;
c) Durante la corsa, un solo Meccanico per volta può accedere alla Pit Lane per recuperare e spegnere un modello che sia costretto a terminare in anticipo la sua gara. Non è permesso intervenire sui modelli per ripararli nella zona di Pit Lane o nell'area box sotto al palco;
d) Durante la corsa per far entrare o rientrare in gara un modello.

Per le manifestazioni UISP il Meccanico può essere presente sotto al palco Piloti svolgendo tutte le mansioni a lui affini.

4.2.8 Il tracciato di gara deve essere largo almeno tre (3) metri in ogni suo punto.
I salti e le difficoltà presenti lungo il percorso devono essere progettate per ridurre al minimo il rischio per l'incolumità dei recuperi, che in caso di necessità devono essere dotati di adeguate protezioni, principalmente per la testa. I recuperi devono avere piena visuale sul tratto di pista che precede e/o segue la loro zona di competenza, in particolar modo questo vale in prossimità dei salti.

4.2.9 Più che mai in questa categoria non sono tollerate ingiurie, "parole", insulti, bestemmie e atteggiamenti violenti o irriguardosi sul palco da parte dei Piloti e a bordo pista da parte di meccanici e accompagnatori. Qui non ci sono i motori a scoppio a nascondere certi atteggiamenti.

4.3 PROCEDURE DI GARA

4.3.1 **QUALIFICHE.** Durante le gare di campionato regionale si svolgono 3 qualifiche con punteggio Round by Round con lo scarto del punteggio peggiore. Ai Campionati nazionali le prove di qualificazione sono 4 o 5, sempre con metodo Round by Round, ma con lo scarto dei due (2) risultati peggiori di ciascun Pilota.

4.3.2 a) Alla partenza delle manche di qualifica e delle finali gli automodelli dovranno essere in pista 30 secondi prima della partenza;

b) A 10 secondi dalla partenza gli automodelli dovranno essere allineate sulla pit lane (qualifiche) o sulla griglia di partenza (finali);

c) Nel caso in cui a 30 secondi dalla partenza gli automodelli non siano in pista e a 10 secondi dalla partenza non siano sulla pit lane o griglia di partenza, quest'ultimi dovranno partire per ultimi.

4.3.3 La Partenza delle fasi finali avviene con schieramento tipo Formula 1.

4.3.4 Il countdown per le fasi finali: - 5" … - 4" … -3" pausa a discrezione dello starter (compresa tra 0" e 3") via (o segnale acustico sostitutivo).

4.3.5 **Durata prove di qualificazione**: cinque (5) minuti più il tempo necessario per terminare l'ultimo giro.

a) Al termine delle manche di qualifica si stilano le finali A, B, C, composte da 9, 10, 11, 12 o più Piloti in base alla decisione del Direttore di Gara la quale sarà comunicata al termine della prima (1^) manche di qualifica;
b) Le finali si corrono tutte sulla distanza di dieci (10) minuti più il tempo per terminare l'ultimo giro;
c) Tutte le finali sono composte da tre (3) manche della durata di dieci (10) minuti;
d) L'ordine di partenza deriva dall'ordine di classifica stilato in base ai risultati di qualifica per tutte le manche di gara previste. Pertanto, si creerà così una classifica di qualificazione che verrà utilizzata per la creazione delle finali.
e) Il Campione regionale viene stabilito esclusivamente dalla Finale A.

4.3.6 L'ordine di partenza delle finali inizia con i Concorrenti A, seguono quelli del raggruppamento B, poi C e via di seguito.

4.3.7 **Punteggio Qualifiche**: alla fine di tutte le batterie di una manche verrà redatta una classifica a punteggio secondo il seguente schema:

1° Classificato 0 punti	5° Classificato 5 punti	9° Classificato 9 punti
2° Classificato 2 punti	6° Classificato 6 punti	10° Classificato 10 punti
3° Classificato 3 punti	7° Classificato 7 punti	…E così via
4° Classificato 4 punti	8° Classificato 8 punti	Se non verificato (0 giri) 0 punt

Se non partito e/o verificato (0 giri) 0 punti.
In caso di qualifiche sulla distanza di solo 2 (due) manche, la classifica sarà stilata in base alla miglior prestazione assoluta giri/tempo di ogni Pilota.

Dopo lo svolgimento di tutte le manche verranno prese in considerazione i 2 (o 3) punteggi più bassi (tra le 4 manche o 5 manche disputate) di ogni Pilota.

4.3.8 In caso di parità tra 2 Piloti verrà preso in considerazione il miglior piazzamento nelle 2 manche (o 3 manche) ritenute valide, in caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il numero dei giri ed il tempo della migliore manche disputata ritenuta valida ai fini della classifica. Un'ulteriore parità si risolverà prendendo in considerazione il secondo miglior risultato prendendo in considerazione il numero dei giri ed il tempo.
Si creerà così una classifica di qualificazione che verrà utilizzata per la creazione delle batterie di finale. Le batterie di finale saranno quindi formate nel seguente modo:

a) Finale A: 3 manche;
b) Finale B: 3 o 2 manche;
c) Finale C: 1, 2 o 3 manche.

E via di seguito …
Se vengono disputate tre (3) manche di finale se ne scarta una (1). Mentre, se vengono disputate due (2) manche di finale se ne scarta una (1). Infine, se viene disputata una (1) sola finale non vi è lo scarto.
Sarà cura dell'organizzazione fare in modo che si corra il maggior numero possibile di manche.
La classifica finale di gara verrà redatta tenendo in considerazione quanto segue:

FINALI: le 2 migliori posizioni di arrivo in finale con lo scarto della terza secondo il seguente schema:

1° Classificato 1 punti	5° Classificato 5 punti	9° Classificato 9 punti
2° Classificato 2 punti	6° Classificato 6 punti	10° Classificato 10 punti
3° Classificato 3 punti	7° Classificato 7 punti	Se non partito (0 giri) 0 punti
4° Classificato 4 punti	8° Classificato 8 punti	Se non verificato (0 giri) 0 punti

In caso di parità tra 2 Piloti verrà preso in considerazione il miglior piazzamento nelle 2 manche, in caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il numero dei giri ed il tempo della migliore manche disputata ritenuta valida ai fini della classifica.

4.4 GARE DI CAMPIONATO NAZIONALE

4.4.1 Per le modalità di organizzazione si veda il paragrafo 3.9

NORME GENERALI PER TUTTE LE SPECIALITA' RC ELETTRICO

5.1 ALIMENTAZIONE / ENERGIA

5.1.1 Sono ammesse le batterie appartenenti alla tecnologia dei polimeri di litio ovvero: LiPo, LiFe (o LiFePo4 ecc) ma solo quelle con involucro rigido.
Tensione massima nominale celle:

4.3.1.1 LiPo (1S) massima tensione nominale: 3,80 V. LiPo (2S) massima tensione nominale: 7,60 V;

4.3.1.2 LiFe (1S) massima tensione nominale: 3,30 V. LiFe (2S) massima tensione nominale: 6,60 V;

Qualora una batteria LiPo o LiFe venisse misurata ad una tensione superiore del limite di sicurezza (massima carica di cut-off) di 8,40 Volt (2S LiPo) o 7,40 Volt (2S LiFe) + la tolleranza dello strumento di misura a disposizione dei verificatori, il modello verrà dichiarato "non idoneo" e non potrà accedere

al tracciato di gara e prendere il via alla manche fino al raggiungimento della soglia massima di volt consentiti. A quel punto al modello dovranno essere ripetute integralmente le verifiche pre-gara.

La batteria trovata oltre il limite concesso può essere scaricata con qualsiasi mezzo: resistenze, motore, assorbimento impianto radio, ma sempre senza poter accedere al tracciato di gara!

Il rifiuto di sottoporre la batteria LIPO alla misurazione equivarrà all'ammissione del superamento del limite di sicurezza.

5.1.2 a) I Piloti sono gli unici responsabili per l'uso in sicurezza delle batterie e degli accessori elettrici (caricabatterie, bilanciatori, regolatori elettronici ecc.);

b) Tutte le "operazioni" di carica, scarica e bilanciatura delle batterie con tecnologia al LITIO (anche le batterie della radio) devono avvenire all'interno di appositi contenitori di sicurezza regolarmente chiusi. (lipo bag, contenitori metallici chiusi o altro approvato dal Direttore di Gara);

c) Il mancato rispetto di queste misure di sicurezza prevedrà l'immediato allontanamento del Pilota dalla competizione;

d) In caso d'incendio il modo migliore per estinguere le fiamme è l'uso di sabbia o estintori a polvere, che le piste devono essere facilmente accessibili per Piloti e Meccanici. Assolutamente non usare acqua!

5.2 PROPULSIONE

5.2.1 Sono utilizzabili solo motori elettrici con avvolgimenti in rame: ogni altro tipo di motore è vietato.

5.2.2 I motori dovranno essere tipo BRUSHLESS.

5.2.3 MOTORI BRUSHLESS ("senza carboncini" o "senza spazzole"). I motori Brushless ammessi dovranno avere le seguenti caratteristiche:

a) Testa motore sensored o sensorless (con o senza sensore);
b) Motore rebuildable (ricostruibile);
c) Rotore su cuscinetti o boccole.

I motori ammessi devono appartenere alla classe 540 ma sono ammessi solo motori con le spire avvolte a nuclei ferrosi normalmente reperibili in commercio.

5.2.4 Non vi sono limitazioni di spire od equivalenti, salvo diversa indicazione di categoria.

5.3 PARTI ELETTRICHE / ELETTRONICA

5.3.1 Alla ricevente o all'impianto elettrico del modello potranno essere collegati solamente: il servocomando dello sterzo, il regolatore elettronico, il transponder (obbligatorio); sono ammesse, inoltre, una o più ventole azionate elettricamente, condensatori, BEC esterni e batterie ricevente per stabilizzare la tensione dell'impianto radio.

5.3.2 E' vietato saldare i cavi di alimentazione alle batterie, devono essere usati connettori sfilabili; i cavi delle batterie, inoltre devono essere alloggiati in maniera che sia facile estrarre i connettori per interrompere l'alimentazione pertanto tale azione non potrà essere limitata od impedita da mezzi di ritenzione quali barrette, nastro adesivo ecc.

5.3.3 In tutte le categorie è ammesso l'uso di additivi per le gomme a condizione che siano quasi inodori, comunque non fastidiosi ai box e non rovinino la superficie della pista.

5.4 GARE

5.4.1 RECUPERI: Durante le fasi di gara (manche e finali) ogni Pilota dopo aver svolto la propria manche o fase finale, o a discrezione della direzione gara da determinarsi in sede di briefing pre-gara anche in altro modo, dovrà immediatamente prendere posizione nella postazione di recupero associata al suo numero di gara relativa alla manche di qualifica o di finale.

5.4.2 a) Le verifiche sono effettuate in pre-gara;

b) I modelli possono essere verificati solo durante il tempo di gara della manche precedente

c) Durante le fasi di qualifica il modello potrà prendere il via anche dopo tale limite ma solo se autorizzato dal Direttore di Gara e comunque con le modalità di cui al successivo punto.

5.4.3 a) Alla partenza delle manche di qualifica e delle finali gli automodelli dovranno essere in pista 30 secondi prima della partenza;

b) A 10 secondi dalla partenza gli automodelli dovranno essere sulla linea di partenza (qualifiche) o sulla griglia di partenza (finali);

c) Nel caso in cui a 30 secondi dalla partenza gli automodelli non siano in pista e a 10 secondi dalla partenza non siano sulla linea o griglia di partenza, quest'ultimi dovranno partire per ultimi.

5.4.4 Sul palco i Piloti durante le finali dovranno piazzarsi in ordine di numero di partenza (da 1 a 10).
Sia in qualifica sia in finale i Piloti che si ritirano durante lo svolgimento delle stesse dovranno rimanere sul palco senza disturbare gli altri Piloti.

5.4.5 Durante lo svolgimento delle gare in pista, nei box e in direzione gara non si potrà fumare

5.4.6 Trattamenti piste: nel caso sia prevista l'applicazione di un additivo al tracciato (verniciature, acqua e

zucchero, collanti o altro) questo deve essere presente durante la prova di Warm-Up sé prevista (organizzato non meno di 2 settimane prima dell'evento) e il sabato di prove libere non controllate.
Eventuali modifiche al tracciato sono effettuabili a discrezione della direzione gara entro la partenza della prima manche di qualifica. Tali modifiche devono però essere richieste e approvate almeno dall' 80% dei Piloti presenti alla gara.

5.4.7 ORARI GARA:

La gara si svolgerà in due (2) giorni:

a) Sabato: controllo e punzonatura motori per la categoria E1, Stock, 17,5 e F1. Inoltre, si svolgeranno due (2) Sessioni di Prove Controllate Cronometrate per definire l'ordine delle batterie di qualifica. Infine, se il numero degli iscritti è superiore o uguale alle 50 unità si svolgeranno un minimo di due

(2) o un massimo di tre (3) Manche di Qualifica nella giornata di sabato;

b) Domenica: si svolgeranno le manche di qualifica (tutte oppure la seconda parte di esse, si veda a corredo il paragrafo a)) e tutte le Finali.

Le prove indoor pista e off road possono prevedere la separazione delle categorie tra sabato e domenica.

Per le prove off road e pista indoor, indipendentemente dal fatto che l'impianto sia fisso o provvisorio, l'impianto si considererà sempre provvisorio, pertanto le prove libere saranno limitate esclusivamente alle prime ore della giornata di gara di ogni singola categoria.

Nel caso in cui la pista sia agibile nei giorni precedenti il week end di gara, questa dovrà essere sempre messa a disposizione di tutti i Piloti iscritti alla prova UISP seguendo i normali orari d'ingresso del club ospitante.

I tracciati di gara (sia off road che indoor), provvisori per definizione, saranno deliberati la mattina stessa della gara a insindacabile giudizio del Responsabile Nazionale UISP del settore il quale potrà comunicare eventuali modifiche sia di tracciato che di senso di marcia.

5.4.8 PIOGGIA: in caso di pioggia vedere il paragrafo 2.15 .

5.4.9 Per quanto non espressamente previsto dal Regolamento generale elettrico e dalle appendici di categoria elettrico il Responsabile Nazionale UISP di settore ha ampia facoltà di decisione a suo insindacabile giudizio. La stessa decisione non è appellabile.

ALLEGATO A, SICUREZZA NELL'USO DELLE BATTERIE

Al fine di evitare incidenti con fiammate e/o principi di incendio vanno rispettate le seguenti disposizioni:

PRECAUZIONI DI CARATTERE GENERALE - NIMH & NICD

- Non eseguite la carica senza monitorarne l'andamento;
- Non lasciate mai il caricabatteria (ed il pacco pile) in carica senza sorveglianza;
- Caricate le batterie in uno spazio aperto su superfici non conduttive, non infiammabili (o combustibili) e comunque lontano da materiali infiammabili (o combustibili);
- Se una cella dovesse dimostrare valori bassi di tensione, o prossimi allo zero, mentre le altre sono cariche, essa va eliminata; non eseguire la carica;
- Equalizzate le celle prima di caricarle soprattutto se sono rimaste inutilizzate (con carica) per più di due/tre giorni. Se una o più celle dimostrano di non aver bisogno di equalizzazione (per esempio il led rimane spento o si spegne subito) allora rimuovete il pacco dall'equalizzatore e caricatelo per un breve periodo (approssimativamente 3 - 5 minuti, dovrebbe bastare). Successivamente eseguite il processo di equalizzazione;
- Non superate mai la carica rapida raccomandata dal fabbricante. Dovrebbe essere al massimo 1C, anche se il fabbricante indica che può essere superiore (C'è l'amperaggio basato sulla capacità della cella, ad esempio per una cella da 4200 mAh 1C=4.2 ampere);
- Ignorate ogni raccomandazione data dalla azienda selezionatrice se è superiore a 1C;
- Usate un valore di Delta Peak di 3mV per cella (per 5 celle 15mV=0.015V; per sei celle =18 mV=0,018 V);
- Non "ri-piccate" mai le celle dopo la carica principale;
- Usate un caricabatteria con taglio mediante sonda termica di protezione regolata a 42°C massimo; la sonda va posizionata sulla cella più calda (usualmente al centro del pacco). Se si carica in una giornata molto fredda riducete il valore fino a 35°C;
- Lasciate sempre raffreddare le celle fino alla temperatura ambiente prima di ricaricarle;
- Stivate le celle con un po' di carica (almeno il 30-50% della capacità);
- In nessuna circostanza i cavi del regolatore saranno saldati direttamente alla batteria. I connettori dovranno essere estraibili facilmente: non deve essere impedita l'azione dal nastro (o da altro sistema) che trattiene la batteria.

PRECAUZIONI DI CARATTERE GENERALE - LIPO

- Caricate le batterie LIPO solo con caricabatteria progettati specificamente per tali batterie;
- Assicuratevi sempre del corretto voltaggio per cella. Per gli automodelli deve essere: 2 celle = 7,4 V; 1 cella =3,7 V;
- La massima corrente di carica deve essere pari a 1C, per esempio 3,2 Ampere per un pacco da 3200 mAh;
- Controllate sempre almeno due volte la tensione (il numero di celle), la capacità (mAh) e la corrente prima di avviare la carica;
- Non lasciate mai le LIPO senza sorveglianza in nessuna fase della carica;
- Caricare le LIPO in un contenitore (lipo bag, contenitori ignifughi...) atto a ridurre gli effetti di un eventuale incendio;
- Controllate il vostro caricabatteria. Dopo la carica, controllate la batteria con un voltmetro digitale; la tensione per un pacco carico dovrebbe risultare tra 8,32 e 8,40 Volt per due celle, 4,20 per una cella;
- Non caricate la batteria alloggiata nel modello;
- Non scendere mai sotto la tensione di scarica indicata dal fabbricante;
- Usate connettori che non possano essere cortocircuitati;
- In nessuna circostanza i cavi del regolatore saranno saldati direttamente alla batteria. I connettori dovranno essere estraibili facilmente: non deve essere impedita l'azione dal nastro (o da altro sistema) che trattiene la batteria;
- Non cortocircuitate la batteria perché potrebbe prendere fuoco. In caso di "corto" accidentale, trasportate con attenzione e velocemente la batteria all'aperto ed osservatela (a distanza) per almeno dieci minuti. Potrebbe gonfiarsi e sfiammare. Se è già gonfia osservarla da lontano; per rimuoverla e portarla all'aperto utilizzare un contenitore metallico con coperchio;
- Bilanciate le celle in carica;
- Evitate il surriscaldamento delle LiPo nell'uso (agendo sul rapporto di trasmissione ad esempio); temperature prossime a 60° o superiori sono pericolose;
- Se il vostro pacco è stato coinvolto in un incidente o comunque è stato danneggiato in altra maniera, rimuovetelo dal modello ed ispezionatelo per verificare danni al corpo a ai connettori o ai cavi; se l'integrità della batteria è compromessa, quest'ultima si gonfierà. Se la batteria è danneggiata e l'involucro comincia ad espandersi, cessatene l'uso immediatamente (da gettare);

La sicurezza di tutti è nelle mani dei Piloti/meccanici che operano in pista e nei box. Si ricorda che in caso di incendi di natura elettrica è fatto assoluto divieto di utilizzare acqua: si usi un estintore a polvere o sabbia asciutta. Tutte le batterie (pile) inutilizzabili (da gettare) vanno smaltite secondo la legge ovvero avviate alla raccolta differenziata; non vanno gettate con la spazzatura comune.

GIOCHI POPOLARI

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Giochi Popolari a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

PALLA PRIGIONIERA - DODGEBALL

Limiti d'età:
- SETTORE SCUOLA ELEMENTARE: 10 anni
- SETTORE SCUOLA MEDIA: 12 anni

ARTICOLO 1
La gara vede coinvolte due squadre per volta. Si svolge su uno spiazzo pianeggiante di circa m. 18 x 9 diviso in quattro settori da cinque linee: una mediana, due a distanza di m 1 dalla linea mediana e due di fondo campo. Si gioca con 4 o 5 palloni (in ogni caso uno in meno del numero dei giocatori).

ARTICOLO 2
I giocatori delle due squadre si dispongono liberamente nei due settori delimitati dalla linea mediana, l'arbitro sorteggia a quale squadra devono essere consegnate le palle.

ARTICOLO 3
I giocatori in possesso di palla cercano di colpire un giocatore avversario lanciando la palla con le mani, senza superare con i piedi o con le braccia la linea che dista m 1 dalla linea mediana del campo. Se superano la linea escono dal gioco a bordo campo in "panchina", egualmente se un giocatore esce dal campo di gioco.

ARTICOLO 4
Quando un giocatore è colpito dalla palla viene catturato ed esce dal campo di gioco. Il tiro è valido anche se il pallone colpisce l'avversario indirettamente con il rimbalzo.

ARTICOLO 5
Se la palla lanciata viene presa al volo da un avversario, chi ha lanciato la palla esce dal campo di gioco e rientra in campo un compagno di squadra del giocatore che ha afferrato la palla al volo.

ARTICOLO 6
Se la palla attraversa il campo senza colpire nessuno e senza essere presa al volo, è consentito uscire dal campo per recuperarla. Se si è colpiti durante il recupero non si è catturati.

ARTICOLO 7
Il gioco termina quando tutti i giocatori avversari sono catturati.

BANDIERA

ARTICOLO 1

La gara è ad eliminazione diretta, vede coinvolte due squadre per volta. Si svolge su uno spiazzo pianeggiante diviso in due settori da tre linee: due di partenza per ogni squadra ed una mediana alla medesima distanza dalle due linee di partenza.

ARTICOLO 2

I giocatori delle due squadre si dispongono nei due settori dietro alla propria linea di partenza sistemandosi ad una distanza di 1 mt l'uno dall'altro, provvedendo a dichiarare il proprio numero che non può essere cambiato nel corso della partita.

ARTICOLO 3

L'arbitro chiama il numero di ogni giocatore ameno tre volte, impugnando la bandiera.

ARTICOLO 4

Il giocatore che arriva per primo alla bandiera deve attendere l'arrivo del giocatore avversario. Al segnale dell'arbitro entrambi i giocatori possono tentare di afferrare la bandiera senza superare la linea mediana. Il giocatore che afferra la bandiera deve correre verso la propria linea di partenza. Il giocatore avversario deve inseguirlo tentando di toccarlo prima che il giocatore con la bandiera superi la linea di partenza.

ARTICOLO 5

Al giocatore che afferra la bandiera viene attribuito il punto se supera la propria linea di partenza senza essere toccato.
Al giocatore che insegue il giocatore con la bandiera viene attribuito il punto se lo tocca prima che abbia raggiunto la linea mediana.
Se un giocatore supera la linea mediana prima del segnale dell'arbitro il punto è assegnato alla squadra avversaria.

ARTICOLO 6

Il punto viene attribuito a insindacabile giudizio dell'arbitro.
Vince la squadra che totalizza più punti (max punteggio 15 a 0, min. punteggio 8 a 7)

CORSA NEI SACCHI

ARTICOLO 1
Le gare di finale provinciali, regionali e nazionali si disputano su un percorso pianeggiante diviso in corsie lunghe 30 metri circa e larghe 100 cm circa.

ARTICOLO 2
Ogni concorrente, condizionato dalla presenza di un sacco intorno agli arti inferiori, dovrà percorrere l'intero tracciato procedendo sempre a balzi con il busto eretto.

ARTICOLO 3
Il sacco deve essere sorretto obbligatoriamente con le sole mani. Le dimensioni del sacco devono essere tali da non permettere al suo interno dei movimenti significativi da parte dell'atleta (camminare).

ARTICOLO 4
Può riprendere la gara il concorrente che dopo essere finito per terra riesce a rimettersi nella posizione iniziale. Deve, comunque, ripartire dal punto preciso dove si era interrotta la corsa.

ARTICOLO 5
E' escluso dalla gara e retrocesso all'ultimo posto il concorrente che, durante la corsa, invade la corsia avversaria danneggiando in modo evidente l'avversario.
Non sono considerate invasioni di corsia gli sconfinamenti involontari causati da cadute.

ARTICOLO 6
E' squalificato, inoltre, quel concorrente che durante la corsa viene aiutato, o solo sorretto, da un'altra persona o che si presenta sulla linea del traguardo privo del sacco.

ARTICOLO 7
La posizione del concorrente che non riesce ad ultimare l'intero percorso viene ritenuta valida fino al punto dove si è interrotta la gara. La maggiore distanza percorsa rispetto ad altri concorrenti sancirà la precedenza anche nella classifica finale.

ARTICOLO 8
I concorrenti che riescono ad ultimare per intero il percorso senza aver commesso, nessuna infrazione, indipendentemente dalla posizione occupata all'arrivo, precederanno, comunque tutti i concorrenti esclusi per i motivi sopra elencati.

TAMBURELLO

ARTICOLO 1
La gara vede coinvolte due squadre per volta. Si svolge su uno spiazzo pianeggiante di circa m. 18 x 9 diviso in due settori da tre linee: una mediana e due di fondo campo. Si gioca con un tamburello per ciascun giocatore ed una sola pallina.

ARTICOLO 2
I giocatori delle due squadre si dispongono a M nei due settori delimitati dalla linea mediana, l'arbitro sorteggia il campo e quale squadra deve iniziare con il servizio.

ARTICOLO 3
Ogni partita è composta da cinque set. Vince la squadra che alla fine della partita ha vinto più set.
Il set è conquistato dalla squadra che per prima raggiunge quota gioco con seguente progressione di punti 15 – 30 - 40 – gioco.

ARTICOLO 4
La pallina può essere colpita al volo oppure dopo il primo rimbalzo senza invadere con piedi, corpo o braccia il campo avversario

ARTICOLO 5
I punti del set sono conquistati quando la palla esce dal campo di gioco avversario oppure rimbalza due volte di seguito nel campo di gioco avversario.

ARTICOLO 6
Il set ha inizio con la battuta del giocatore della squadra in possesso palla posizionato nel lato destro di fondo campo. Fino a conclusione del set i giocatori mantengono le stesse posizioni e il battitore esegue tutte le battute.

ARTICOLO 7
Dopo ogni cambio di possesso di battuta la squadra che in precedenza aveva effettuato le battute ruota in senso orario i giocatori verso la posizione più vicina della M.

PALLA RILANCIATA

Limiti d'età:
- SETTORE SCUOLA ELEMENTARE: 10 anni
- SETTORE SCUOLA MEDIA: 12 anni

Dalla fase regionale alla finale nazionale

Campo di gioco: campo da pallavolo suddiviso in 9 settori
Rete: altezza 2mt
Giocatori: giocano due squadre composte ciascuna da 9 giocatori e un massimo di 3 riserve.
Cambi: ad ogni rotazione esce l'atleta n.9 ed entra una riserva. Sono obbligatori.

Regole

- ogni giocatore si posiziona in un settore del campo
- il giocatore nel posto n.5 è l'unico che può lanciare la palla nel campo avversario e può farlo solo a due mani, gettandola da sopra il proprio capo
- tutti gli altri giocatori devono passare la palla al n.5
- ogni squadra può effettuare un massimo di 3 passaggi, deve poi lanciare la palla alla squadra avversaria
- i passaggi all'interno della stessa squadra possono essere eseguiti sia a una che due mani, sia dall'alto che dal basso
- appena la palla viene lanciata nel campo opposto i giocatori devono eseguire una rotazione dei posti.

Falli

ogni fallo commesso è un punto alla squadra avversaria

1. palla presa a 4 mani
2. palla doppia: la palla sfugge di mano e poi viene ripresa dalla stessa persona che l'ha persa
3. superare la zona del proprio settore

Punteggio: tie break, il punto viene guadagnato ogni volta che la palla cade a tera nel campo avversario.
Vince la squadra che per prima arriva a 15 punti con uno scarto di 2 sull'avversaria; qualora nonsi sia lo scarto si arriva ad un massimo di 20 punti.

GIOCO DEI BARATTOLI

Età: 6/16 anni

REGOLE

- numero massimo di giocatori 6 per squadra
- tavolo con dietro possibilmente un muro
- sul tavolo due piramidi da 10 barattoli caduna, la forma della piramide è 4 barattoli alla base, 3 sopra poi 2 poi 1
- 4 palle ogni giocatore
- si tira in modo alternato
- si svolge 1 manche con tutti i 6 giocatori che tirano le 4 palle caduno
- punteggi: sono 1 / 0 , 2 / 0...fino a 6
- se si verifica il 3 a 3 si spareggia con 1 sola palla con 3 barattoli e chi ne atterra di più vince
- in caso di parità nel corso dei vari tiri si spareggia con 1 barattolo e 1 sola palla per determinare il vincitore
- i barattoli devono cadere orizzontalmente
- è ammessa la caduta dei barattoli con rimbalzo della palla dal muro
- la distanza dei giocatori dai barattoli è di 4 metri
- le due squadre si dispongono in fila indiana, ognuno di fronte alla propria piramide di barattoli da atterrare
- il tabellone viene predisposto col solito sistema e sarà ad eliminazione diretta
- all'inizio si dovrà fare il pari o dispari per determinare chi inizia
- un animatore seguirà il tabellone e i relativi sorteggi

BASEBALL - SOFTBALL

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Baseball - Softball a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Organizzazione
L'attività può essere organizzata a livello territoriale, regionale e nazionale dal referente di pari livello, secondo i principi generali di questo regolamento.

Campionati e Tornei
1) Spring Training - attività precampionato;
2) Opening Day - evento di apertura dei campionati;
3) Regular Season - partite di campionato, anche basati su "unbalanced schedule" ovvero non necessariamente con formato di "coppa" o di "girone all'italiana") ed eventualmente gestiti su più "division" (ovvero gironi);
4) Playoff - serie di finali per determinare il vincitore del campionato;
5) All Star Game - partita celebrativa, normalmente nella festività del 2 giugno, dove vengono convocati i migliori giocatori di tutte le squadre partecipanti;
6) Fall Classic - serie di partite autunnali per determinare il ranking per l'anno successivo;
7) National Series - serie di partite tra le vincitrici di ciascuna "Lega" per determinare il campione nazionale;
Per poter partecipare ai Playoff, ciascuna squadra deve aver giocato almeno 1 partita di Spring Training e almeno 10 partite di Regular Season.
Ciascun incontro di Playoff e la finale delle National Series sarà organizzato su una serie al meglio delle tre partite.

Società e Giocatori
Al campionato possono partecipare tutte le squadre regolarmente affiliate alla UISP.
Non ci sono limitazioni di numero e/o di ruolo per i giocatori stranieri, l'unico obbligo è quello del tesseramento.

Provvedimenti Disciplinari
Sono previste ammende e/o multe nei seguenti casi:
- per partita/forfait
- per ritiro prima, dopo e durante della squadra dal campionato

È considerato forfait quando non presenti almeno 8 giocatori;
Dopo due forfait, la squadra viene dichiarata "ritirata";

L'entità delle multe sarà stabilita dall'organizzazione dei campionati/manifestazioni.
Per quanto non contemplato si rimanda al regolamento disciplinare contenuto nel presente RTN.
- Il giudizio dell'arbitro sulle espulsioni dal gioco di giocatori, allenatori o dirigenti, è insindacabile.
- Risse tra i giocatori, allenatori e dirigenti, oltre al contatto fisico aggressivo con un arbitro non saranno tollerate. I giocatori, allenatori e dirigenti espulsi dal gioco per la violazione di queste regole saranno soggetti a sospensione dalle attività.
- In linea generale, l'organizzazione ha il diritto di sospendere od espellere qualsiasi partecipante che abusi delle norme dei tornei, non mostra un senso di sportività o che gioca senza riguardo per la sicurezza degli arbitri o di altri giocatori, allenatori e dirigenti.

Iscrizioni
Le quote riguardo iscrizione e cauzioni della società, dovranno essere versate all'Organizzazione unitamente all'invio del modulo di iscrizione, secondo quanto espresso dal regolamento del Campionato/Manifestazione.

Tipi di Categorie
- Baseball Maschile
- Baseball Misto
- Softball Femminile
- Softball Misto
- Baseball Giovanile Misto
- Softball Giovanile Misto

Regolamento Sportivo
Per tutti gli eventi giovanili, l'organizzazione potrà utilizzare regole speciali al fine di favorire la buona riuscita dello stesso.

REGOLE GENERALI

Una squadra deve avere almeno otto giocatori per disputare una partita ufficiale.
Il giocatore mancante può essere preso in prestito, con il consenso dell'allenatore, dalla squadra avversaria o, nel caso di doppio incontro e/o concentramento, da una delle altre squadre presenti. Se il nono giocatore della squadra arriva dopo l'inizio del gioco, il giocatore in prestito ritorna alla sua squadra di appartenenza.
Se un giocatore è costretto ad abbandonare la partita a causa di infortunio o di espulsione e non ci sono più riserve disponibili che possano sostituirlo, sarà possibile far rientrare in campo un giocatore precedentemente sostituito ma solo per la fase difensiva. In attacco il suo posto nel lineup rimane vuoto e tutti i battitori che lo seguivano nell'ordine di battuta scaleranno di un posto.
Nomi e cognomi devono essere sempre utilizzati nei moduli, cartacei o digitali, ufficiali per consentire l'identificazione del giocatore.

UNIFORMI, CASCHETTI, MAZZE, SCARPE E PALLINE

- Tutte le squadre devono essere provviste di uniformi da baseball complete composte da cappellino, casacca numerata, pantaloni baseball, cintura, calze. L'uniforme di ogni giocatore deve essere di colore e tipo analogo a quella dei compagni di squadra.
- Tutti i battitori, corridori ed allenatori di base devono indossare caschetti di protezione con entrambe le orecchie protette. Non esiste alcuna deroga a questa regola.
- Sui campi in erba naturale è ammesso l'utilizzo di scarpe con tacchetti in metallo per il baseball (metal spikes).
- Durante una partita è ammesso qualsiasi tipo di pallina che abbia le seguenti caratteristiche.

Baseball (9")

Indice di compressione statica: 300 - 400 lbs
COR: 0,555
Percentuale di lana grigia: 5%
Tipo di pelle: C/D grade Full Grain Leather

Softball (12")

Indice di compressione statica 285 – 375 lbs
COR: 0,47
Core: PU
Tipo di pelle: Yellow Leather
Eventuali altri tipi di pallina possono essere indicati di volta in volta a seconda dell'evento.

- Baseball: tutte le squadre sono incoraggiate ad usare mazze in legno, anche composito. L'utilizzo di mazze in alluminio è comunque consentito ai giocatori dai 15 ai 18 anni.
- Softball: sono ammesse tutte le mazze marchiate "Asa".

SVOLGIMENTO E DURATA DELLE PARTITE

Tutte le partite si svolgono, di norma, sulla distanza dei 7 inning (baseball) 5 inning (softball) senza limiti di tempo:
oscurità – 5 inning (baseball) 4 inning (softball) completi – a discrezione degli arbitri;
pioggia – 5 inning (baseball) 4 inning (softball) completi – a discrezione degli arbitri;
Nel caso di doppi incontri e/o concentramenti le partite si svolgono sulla distanza dei 7 inning (baseball)
5 inning (softball) con un limite di tempo di 2 ore (baseball) 1,5 ore (softball) di gioco.
Tutte le partite di playoff/finali del torneo possono avere durata diversa.
Solo l'arbitro ha la facoltà di sospendere e/o annullare una partita qualora, a suo insindacabile parere, la sicurezza dei giocatori sia compromessa a causa di pioggia, avvenuta oscurità o impraticabilità del campo.
La regola della c.d. "manifesta" viene applicata solo se, al termine del 5°inning (baseball) 3° inning (softball), vi sia una differenza di 15 punti tra le squadre. Nel caso di doppi incontri e/o concentramenti la differenza di 10 punti consente l'applicazione di tale regola. In alternativa a questa regola, l'organizzazione potrà inserire un limite di punti per ciascun inning.
E' ammesso il pareggio nei seguenti casi:

- Oscurità;
- Pioggia;
- Persistere della parità nel punteggio dopo lo svolgimento di due inning supplementari (nel caso di singola partita giornaliera);
- Persistere della parità nel punteggio al termine del limite di inning e tempo regolamentari (nel caso di doppio incontro e/o concentramento);
- Qualsiasi partita non disputata per pioggia sarà recuperata.
- Le classifiche saranno determinate dalla Winning Percentage, ovvero la percentuale delle partite vinte/perse, pesando quelle pareggiate.

- In caso di pioggia, è responsabilità/obbligo della squadra denominata "di casa" notificare attraverso foto e video lo stato del campo e del meteo almeno 5 ore prima dell'orario di inizio previsto. Tale comunicazione andrà indirizzata agli arbitri, alla squadra avversaria e all'organizzazione. Solo in tal caso si potrà procedere con la cancellazione dal calendario di quella partita. Nel caso in cui tale comunicazione non avvenisse, la squadra di casa sarà la responsabile delle spese previste per gli arbitri anche per l'avversaria. Sarà inoltre penalizzata di una partita persa in classifica.

LANCIATORI

- Nessun giocatore, mentre lancia, può indossare maniche bianche o grigie, guanti da battuta, orologi e bracciali.
- Se un lanciatore colpisce quattro battitori in una partita, deve essere rimosso immediatamente dopo il quarto battitore colpito.
- Per i lanciatori in età superiore ai 18 anni compiuti non esistono limitazioni regolamentari per quanto riguarda il numero di inning in una partita o in una giornata nel caso di doppi incontri e/o concentramenti.
- I lanciatori in età inferiore ai 18 anni compiuti:
  - potranno lanciare al massimo cinque (baseball) quattro (softball) inning per partita. Anche un solo lancio viene conteggiato come un inning. Se hanno lanciato da due a cinque inning dovranno osservare un periodo di riposo di due giorni a cominciare dal giorno successivo in cui hanno lanciato;
  - il lanciatore sostituito o rimosso non potrà più lanciare nella stessa partita, indipendentemente dal numero di lanci e/o inning giocati. In caso di doppio incontro e/o concentramento il lanciatore potrà lanciare sempre per un massimo di cinque (baseball) quattro (softball) inning ma anche su più partite;
  - Al termine degli inning previsti tale lanciatore può essere schierato in altra posizione e presentarsi alla battuta nella stessa gara o in altra partita della stessa giornata ed anche nei giorni successivi senza però ricoprire il ruolo di lanciatore.

CAMPO DI GIOCO

Per campo di gioco si intende l'area generale di gioco e le sue aree accessorie (bullpen, dugout, gabbia di battuta, ecc.).

I "campi di gioco" si distinguono in base alla categoria dei partecipanti:

- Campo rettangolo gioco 30 Mt x 30 mt o equivalente campo di calcio a 5 per Categoria Giovanili dai 6 agli 8 anni;
- Campo rettangolo gioco 50 Mt x 50 mt o equivalente campo di calcio a 7 per Categoria Under 12;
- Campo rettangolo gioco 100 Mt x 100 mt o equivalente campo di calcio a 11 per Categoria Over 13;

FOOTBALL AMERICANO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Football Americano a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Il football americano svolto nell'Uisp è giocato nel principio di massima sicurezza e non violenza, amicizia, inclusione. Sono proibili i contatti violenti col casco e prendere di mira un giocatore indifeso. L'uso del casco come arma e i colpi intenzionali sono oggetto di sanzioni disciplinari.

Il Gioco

1. Il football viene giocato tra due squadre composte da non più di 11 giocatori ciascuna, su un campo rettangolare con una palla gonfiata avente la forma di uno sferoide prolato.
2. Una squadra può giocare legalmente con meno di 11 giocatori, ma commette un fallo per formazione illegale se non soddisfa i seguenti requisiti:
   a. Quando la palla viene calciata con un free kick, almeno quattro giocatori della Squadra A devono stare su ciascun lato del kicker.
   b. Allo snap, la Squadra A deve avere almeno cinque giocatori che indossano una maglia numerata dal 50 al 79 schierati sulla line of scrimmage e non più di quattro giocatori schierati nel backfield.

Lo scopo del football americano è di fare punti portando il pallone da un punto di partenza di un campo lungo 120 yard (110 m) e largo 53,5 yard (49 m) a una delle due mete all'estremità, profonde 9 m e chiamate end zone. Ogni squadra usa la meta di fronte a loro per segnare mentre cerca di impedire all'altra squadra di arrivare a quella dietro di loro. Ogni meta ha una struttura a Y all'esterno chiamata goal post, usata per segnare i punti effettuati con i kicking plays.
La parte di campo che difende una squadra, compresa la end zone, è la "meta" della squadra stessa. Perciò, una squadra che ha ancora 70 yards da correre per segnare un touchdown è a 50 yards dalla sua end zone.
Le squadre si dividono il possesso di palla secondo regole molto strette. Chi possiede la palla è l'"attacco" mentre l'altra squadra è la "difesa".
Il football in 4 tempi di 15 minuti ciascuno, con una pausa tra il secondo e il terzo tempo chiamato di solito "halftime" e che dura 12 minuti. Mentre il timer è attivo, il gioco è diviso in segmenti ancora più brevi chiamati "azioni". Un'azione inizia quando la palla tocca il terreno o chi la porta ha almeno un ginocchio a terra. Quando un'azione è finita, i giocatori hanno 40 secondi per riportare il pallone al centro di qualsiasi yard line si è fermata e rimettersi in posizione prima che inizi l'azione successiva.
Il tempo di gioco si può fermare per diverse ragioni. Se un giocatore va fuori campo, viene chiamata una penalità, o se un passaggio non viene preso da nessuno, il timer si fermerà fino a quando gli arbitri non risolvono la situazione.
Le penalità sono segnalate dagli arbitri, che di solito lanciano un fazzoletto giallo (yellow flag) a terra quando vedono una violazione in modo che tutti sul campo sappiano che è stata chiamata una penalità. Di solito le penalità consistono nella perdita di terreno (da 5 a 15 yards) della squadra in attacco o difesa. Ci sono diverse penalità, ma quelle più comuni sono gli "offside" (qualcuno è dalla parte sbagliata della line of scrimmage prima dello snap della palla), "holding" (qualcuno afferra un giocatore con le mani invece di placcarlo correttamente), e "clipping" (blocco illegale da dietro all'altezza delle gambe).

Il football americano è composto da due elementi strutturali che sostengono il gioco. Si tratta del kickoff e del sistema dei downs:
Kickoff: All'inizio della partita, i capitani delle squadre lanciano una moneta per decidere chi calcerà la palla all'altra squadra, dando inizio al gioco. Questa prima azione è chiamata kickoff e di solito implica un lungo calcio della palla attraverso il campo da una squadra all'altra, con il team che ha calciato che si avventa contro quello ricevente per impedirgli di avvicinarsi alla loro end zone. Dopo l'halftime c'è un secondo kickoff da parte della squadra in possesso della palla.
Downs: La parola "down" è sinonimo di "chance" nel football americano. All'attacco sono concessi 4 downs guadagnare almeno 10 yard verso la end zone avversaria. Ogni azione si chiude con un nuovo down. Se l'obiettivo dei 10 yards dal primo down viene raggiunto prima del quarto, il conteggio riprende dal primo down, e la squadra in attacco si trova nella condizione di "Primo e Dieci", per indicare che ci sarà un nuovo tentativo di guadagnare altre 10 yard. In caso contrario, la palla passa all'altra squadra.
Questo significa che un team che sposta la palla di 10 o più yard in una singola azione non arriverà mai al secondo down. Ogni volta che la palla si muove per più di 10 yard nella direzione giusta, l'azione successiva sarà sempre un primo e dieci (primo down, 10 yard da raggiungere).
La distanza richiesta per resettare il primo down è cumulativa, quindi correre 4 yard nel primo down, 3 yard nel secondo e 3 yard nel terzo sono abbastanza perché l'azione successiva sia un nuovo primo down.

Se un'azione termina con la palla dietro la line of scrimmage, la differenza in yard è aggiunta al numero totale di yard richieste per un primo down. Per esempio, se il quarterback viene placcato 7 yard dietro la linea con la palla tra le mani, l'azione successiva sarà chiamata "Secondo e 17", perché si dovranno correre 17 yard nelle tre azioni successive per resettare un primo down.
Invece di giocare per tutti e 4 i down, l'attacco può decidere di effettuare un calcio di spostamento (punt), ossia un lungo calcio che trasferisce il controllo della palla all'altra squadra, obbligandola ad arretrare.
Ogni team ha 11 giocatori sul campo. I membri del team possono avere posizioni e funzioni diverse sul campo. Quelli più competitivi di solito sono formati da tre squadre di giocatori che entrano in campo a rotazione per svolgere un determinato compito.
La squadra di attacco include questi giocatori:

- Il quarterback, che lancia o passa la palla al corridore (runner).
- Il centro (center) che "snappa" la palla dalla line of scrimmage (linea di partenza) al quarterback.
- La linea offensiva, composta dal centro, due guardie e due bloccatori offensivi, che assieme difendono gli altri giocatori bloccando la difesa avversaria mentre la palla viene passata o lanciata.
- Il wide receiver (ricevitore) che corre dietro alla difesa e prende la palla se viene lanciata.
- Il running back (corridore), che prende la palla dal quarterback e corre verso la end zone avversaria.
- Tight ends, che aiuta a difendere le linee esterne e può prendere la palla in caso di passaggio.

La squadra difensiva è composta da questi giocatori:

- Linebackers (seconda linea difensiva), che difende contro le azioni di passaggio e carica la linea per placcare il quarterback.
- La defensive line (linea difensiva), che tiene sotto pressione la linea offensiva.
- Cornerbacks e safeties, che difendono i giocatori che cercano di ricevere un passaggio o di spostare la palla lungo il campo attraverso la linea difensiva.
- La terza squadra è il special team usato ogni volta che la palla deve essere calciata. Il loro lavoro è di permettere a chi calcia la palla di fare un calcio pulito senza essere disturbato dalla squadra avversaria.

Lo scopo è ottenere più punti dell'altra squadra. In caso di pareggio, si gioca un tempo supplementare di 15 minuti. Si segna in questo modo:

- Un touchdown, quando la palla viene portata nella end zone da un giocatore (o presa da un giocatore nella end zone) vale 6 punti.
- Un extra point, quando un giocatore calcia la palla attraverso i goal post dopo che la sua squadra ha segnato un touchdown vale 1 punto. Quando l'azione del touchdown è seguita da un passaggio nella end zone e non da un calcio, l'azione è chiamata two point conversion, e vale 2 punti.
- Un field goal, quando un giocatore calcia la palla attraverso i goal post ma la sua squadra non ha fatto un touchdown nell'azione precedente vale 3 punti. I field goal di solito vengo usati come tattiche dell'ultimo minuto quando la partita sta per finire.
- Un safety, quando un giocatore è in posizione talmente arretrata sul campo da trovarsi nella sua end zone e viene placcato mentre ha la palla vale 2 punti.

Di solito l'azione più comune nel football è proprio questa. Le corse ti fanno guadagnare meno yard per azione rispetto ai passaggi, ma almeno non corri troppo il rischio di lasciare il controllo della palla all'altra squadra. In più hanno il vantaggio di togliere la palla dalle mani del quarterback molto in fretta, prima che una difesa aggressiva raggiunga la sua posizione e costi alla squadra yard extra. Se la palla cade durante questo tipo di azione, è chiamato fumble. In questo caso l'altra squadra può raccoglierla e prenderne possesso.
Il quarterback di solito passa la palla ad un compagno di squadra (il running back), ma può anche scegliere di compiere lui stesso l'azione. Essere in grado di pensare in fretta e valutare la situazione è un'abilità vitale per un quarterback: lo aiuterà a decidere quando fare l'azione da solo o passare la palla.
Le azioni di attacco hanno il vantaggio di essere difficili da vedere in dettaglio dalle linee difensive. Spesso, l'attacco cerca di ingannare la difesa fingendo di passarsi la palla fra due o anche tre giocatori diversi. Quando il trucco funziona, l'unico runner che ha effettivamente la palla può rompere le linee avversarie prima che si rendano conto di quello che è successo e segnare un facilissimo touchdown.
Appena meno comuni delle azioni di attacco, quelle di passaggio sono un buon modo per perdere yard in fretta se il passaggio è incompleto. I passaggi corti spesso vengono usati in combinazioni con le azioni di attacco per tenere la difesa sulle spine. Il grande vantaggio delle azioni di passaggio è che sono in grado di eludere completamente anche la difesa più solida. I passaggi incompleti (quelli in cui nessuno prende la palla dopo che è stata lanciata) fermano il timer e chiudono l'azione.
Il quarterback di solito ha bisogno di più tempo per passare la palla rispetto ad un'azione di attacco, quindi la linea offensiva deve essere assolutamente compatta mentre il quarterback cerca un ricevitore libero ed evitare di essere vittima di un sack (placcato dietro la line of scrimmage mentre ha ancora la palla in mano). Una volta individuato il ricevitore, il quarterback deve calcolare quanto lontano lanciare il pallone per fare in modo che il compagno di squadra lo afferri mentre è in movimento.

Se un passaggio è preso dalla difesa, si chiama intercettazione. Come per il fumble, quando un passaggio è intercettato la difesa assume il controllo della palla (e diventa attacco). Cosa molto importante, l'azione non termina quando il pallone viene intercettato. Il giocatore della difesa che lo ha intercettato può (e spesso lo fa) girarsi e correre verso la end zone per un touchdown emozionante.
La tua squadra offensiva deve saper bilanciare entrambe le azioni per tenere la difesa impegnata. Esercitati con diverse formazioni della tua squadra e impara a metterle in atto sul campo.
Il quarterback dovrebbe soprattutto allenarsi a lanciare la palla con precisione, oltre a provare finti passaggi ai corridori.
Come regola aurea, è più sicuro iniziare con un paio di azioni di attacco fino a quando la squadra non capisce come funziona la difesa. Una difesa abilissima ad intercettare palloni potrebbe non essere forte nel bloccare il terreno, e viceversa.
Bilancia le azioni in modo appropriato. Se sei in difesa, osserva le posizioni dei giocatori con attenzione e cerca di anticipare le loro azioni di attacco, i passaggi corti o lunghi in modo da difenderti il meglio possibile. E ricorda, niente ferma un'azione più in fretta di un sack al quarterback, quindi se vedi un'apertura, lanciati.
Il modo migliore per migliorare a football è allenarsi costantemente. Il gioco usa una serie di abilità che non vengono usate nella vita di tutti i giorni, quindi serve un lavoro costante per migliorare il tuo modo di giocare.

- Allenati con la tua squadra se possibile. Allenati a portare, afferrare e correre con la palla; allenati a guardare gli altri giocatori in modo che tu possa cambiare quello che stai facendo in base a quello che succede in campo.
- Forza e resistenza sono molto importanti.
- Non dimenticare di allenarvi tutti assieme a livello strategico e di azioni speciali, come i field goal, in modo da scendere in campo e lavorare come un'unità intelligente quando sarà il giorno della partita.

Sistemi di protezione - Casco
Lo scopo del casco è di proteggere il giocatore da infortuni alla testa. Pertanto deve essere indossato correttamente, in modo da non sfilarsi durante il gioco. I coach, i responsabili dell'equipaggiamento e i trainer devono essere diligenti nell'assicurarsi che i giocatori indossino correttamente il casco, e gli arbitri devono far rispettare con fermezza la regola che impone di assicurare strettamente la mentoniera.
Se un giocatore perde il casco, lascia il gioco per la durata di un down, a meno che non abbia perso il casco come diretta conseguenza di un fallo da lui subito. Il giocatore può continuare a giocare se la sua squadra richiede un time out che viene concesso.

Sicurezza e considerazioni mediche
Il coach e arbitri devono assicurarsi che i giocatori indossino l'equipaggiamento obbligatorio. È specialmente importante che l'equipaggiamento e le protezioni coprano le relative parti del corpo. Richiedono attenzione particolare i pantaloni che devono coprire le ginocchia, che tendono a abradersi se scoperte.

Il Codice del Football
Il Football è uno sport di contatto, aggressivo e rude. Ci si aspetta che i giocatori, i coach e tutti coloro che sono associati con lo questo sport si attengano agli standard più elevati di sportività e comportamento. Non c'è posto per tattiche scorrette, comportamenti antisportivi o tattiche deliberatamente create per infliggere un infortunio. In tal senso si fa riferimento al codice etico sportivo.

Rivolgersi agli arbitri
Quando un arbitro decreta una penalità o prende una decisione, egli sta semplicemente svolgendo il suo dovere per come ritiene giusto. Egli è in campo per sostenere l'integrità del gioco del football e le sue decisioni sono definitive e irrevocabili e dovrebbero essere accettate da giocatori e coach.
Il nostro Codice Etico dice che:

- Criticare gli arbitri rivolgendosi ai giocatori o al pubblico, sia in via ufficiale che ufficiosa è considerato non etico.
- Per un coach il rivolgere, o il permettere a chiunque sulla sua sideline di rivolgere, commenti non lusinghieri a qualsiasi arbitro durante lo svolgimento di una partita, o avere comportamenti che potrebbero incitare giocatori o spettatori contro gli arbritri è una violazione del regolamento e deve quindi essere considerato un comportamento indegno per un coach.

Holding
L'uso illegale delle mani o delle braccia è un gioco scorretto, riduce l'importanza dell'abilità e non appartiene al gioco. L'obiettivo del gioco è di avanzare la palla tramite strategia, velocità ed abilità senza trattenere illegalmente il proprio avversario. Tutti i coach e giocatori dovrebbero conoscere la regola per l'utilizzo consentito delle mani in attacco o in difesa. L'holding è una penalità chiamata di frequente: è importante enfatizzarne l'importanza.

Sportività
Un giocatore o un coach che viola intenzionalmente una regola è colpevole di gioco scorretto e comportamento antisportivo; che sfugga o meno a una penalità egli scredita il buon nome del gioco, nome che sarebbe suo dovere di giocatore o coach sostenere.

Goal Line
Le goal line, una per ciascuna squadra, saranno tracciate alle due estremità del campo di gioco, ed a ciascuna squadra saranno garantite opportunità di avanzare la palla attraverso la goal line avversaria trasportandola correndo, passandola o calciandola.

Squadra Vincente e Punteggio Finale
Alle squadre saranno assegnati punti per le segnature, in accordo con le regole e, a meno che la vittoria non venga assegnata per forfait, la squadra che avrà realizzato più punti alla fine della partita sarà dichiarata la squadra vincente.
Quando il referee dichiara conclusa la partita il punteggio è definitivo.

Capitani
Ciascuna squadra indicherà al referee non più di quattro giocatori come suoi capitani in campo. Un giocatore per volta potrà parlare a nome della sua squadra in ogni interazione con gli arbitri.

Persone Soggette alle Regole
Tutti coloro si trovino in una team area, giocatori, riserve, giocatori sostituiti, coach, preparatori atletici, cheerleader, membri della banda, mascotte, annunciatori, operatori audio-video ed altre persone affiliate con le squadre sono soggette alle decisioni degli arbitri.

Il Campo
Dimensioni del Campo
Il campo è un'area rettangolare le cui dimensioni, linee, pali e piloncini sono paragonabili ad un campo di calcio a 11 o ad un campo di Rugby

Linee di Delimitazione
Le linee e segnaletiche dovranno essere adeguatamente visibili. Nessuna persona al di fuori della team area potrà stare all'interno delle linee di delimitazione.

Porte
Ogni porta consiste di due pali verticali bianchi o gialli che si estendono per almeno 9 mt sopra il terreno collegati con una traversa orizzontale bianca o gialla, la cui parte superiore è posta 3 mt sopra il terreno.
L'interno dei pali verticali e della traversa saranno sullo stesso piano corrispondente alla end line. Ogni porta è considerata come un oggetto fuori campo. Le porte saranno protette con materiale imbottito, da terra sino a un'altezza di almeno 2 mt.
Le seguenti procedure saranno adottate quando una o entrambe le porte siano mancanti o siano state abbattute, e i goal post originari non siano disponibili per un tentativo di Field Goal:

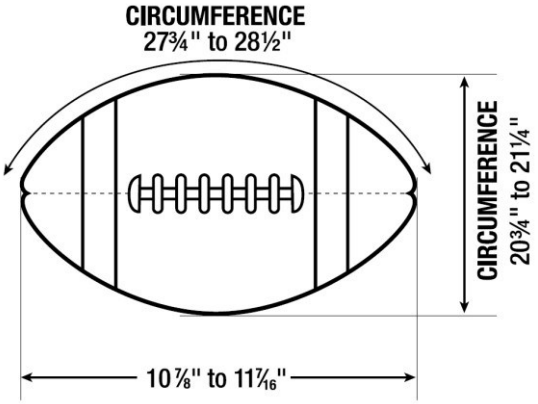
1. Se una porta rimuovibile è disponibile, dovrà essere eretta e mantenuta in posizione secondo la richiesta della Squadra A.
2. Se non è disponibile una porta rimuovibile, ma una delle due porte è ancora in posizione:
   (a) Sui giochi di scrimmage, la Squadra B dovrà difendere la metà campo dove la porta rimanente è situata;
   (b) Sui giochi di free kick, la Squadra A dovrà difendere la metà campo dove la porta rimanente è situata;
   (c) Dopo un cambio di possesso, le squadre si scambieranno i lati del campo in modo che la Squadra B difenda la metà campo dove la porta rimanente è situata;
   (d) Non vi sarà cambio campo al termine del primo e del terzo quarto (vi sarà un solo minuto di intervallo tra i quarti). I capitani non avranno l'opzione di selezionare quale goal line difendere all'inizio di una metà di partita.
3. In alternativa, se una delle due porte è (o diventa) mancante o inutilizzabile, la partita potrà continuare senza l'utilizzo anche dell'altra porta, se entrambi gli head coach sono d'accordo. In queste circostanze non sarà più possibile segnare dei field goal. Una volta definita, la scelta degli head coach di procedere senza porte sarà irrevocavile.
4. Se nessuna porta è disponibile, la partità potrà continuare, se entrambi gli head coach sono d'accordo. In queste circostanze non sarà più possibile segnare dei field goal. Se uno o entrambi gli head coach non desiderano giocare, la partità verrà abbandonata. Una volta definita, le decisioni dei coach di iniziare/proseguire la partita saranno irrevocabili.

Segnali oppure Ostruzioni
Tutti i segnali e le ostruzioni all'interno del recinto di gioco saranno posizionati oppure costruiti in modo tale da evitare qualunque possibile rischio per i giocatori. Questo include qualunque cosa potenzialmente pericolosa per chiunque tra le linee di delimitazione.
Dopo l'ispezione al campo effettuata prima della partita da parte degli arbitri, il referee dovrà ordinare la rimozione di qualsiasi ostacolo potenzialmente pericoloso all'interno delle aree delimitate.
Il referee dovrà avvisare l'organizzazione della partita se qualsiasi segnale o ostruzione all'interno del recinto di gioco, ma all'esterno delle linee di delimitazione, costituisce un pericolo. La definizione finale dell'azione correttiva sarà responsabilità dell'organizzazione.
Dopo che gli arbitri hanno completato l'ispezione del terreno di gioco prima della partita, diventa responsabilità del personale che gestisce la partita di assicurarsi che il terreno di gioco rimanga sicuro per tutto la durata della partita.

Superficie del Campo
Gli indicatori delle linee delle 10 yard (m.9,15) devono essere posizionati almeno 12 piedi (m.3,7) all'esterno delle sideline e devono essere del tipo ripiegabile e costruiti in maniera tale da evitare qualsiasi possibile pericolo per gli atleti. Gli indicatori che non siano conformi a questo standard dovranno essere rimossi. Sono consentite pubblicità sugli indicatori delle linee delle 10 yard (m.9,15).
Nessun materiale o attrezzo potrà essere utilizzato per migliorare oppure per peggiorare la superficie oppure altre condizioni di gioco per dare a un giocatore oppure a una squadra un vantaggio.

La Palla
La palla dovrà rispettare le seguenti specifiche:
- Essere nuova o quasi nuova (Una palla quasi nuova è una palla che non è stata alterata e che mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova).
- L'esterno deve essere composto da quattro pannelli di cuoio a superficie granulare senza corrugamenti se non quelli dovuti alle cuciture.
- Avere una serie di otto lacci equidistanti.
- Essere di color cuoio naturale.
- Avere due strisce bianche larghe un pollice e distanti dall'estremità della palla tra 3 e 3¼ pollici e disegnate solo sui due pannelli adiacenti ai lacci.
- Essere conforme alle dimensioni massime e minime e alla forma indicate nel diagramma allegato. (Eccezione: L'organizzazione della competizione può autorizzare l'uso di palle più piccole per i campionati femminili o giovanili.)

Il diagramma illustra la sezione longitudinale di un pallone standard. Sono utilizzate le dimensioni minime e massime. Questo diagramma è stampato per assicurare uniformità nella produzione.



- Essere gonfiata ad una pressione compresa tra 12½ e 13½ psi (libbre per pollice quadrato).
- Avere un peso compreso tra le 14 e le 15 once.
- La palla non può essere alterata. Questo include l'uso di qualsiasi sostanza per asciugarla. Non sono permessi dispositivi meccanici per l'asciugatura della palla nelle vicinanze della linea laterale o nella team area.

Amministrazione ed Applicazione
Gli arbitri della partita verificheranno e saranno i soli giudici di non meno di tre e di non più di sei palloni consegnati per il gioco da ciascuna squadra prima e durante la partita. Gli arbitri della partita potranno approvare palloni addizionali se ciò è reso necessario dalle situazioni contingenti.

A meno che non vengano forniti dall'organizzazione del campionato, la squadra di casa è responsabile per la fornitura di un minimo di tre palloni regolamentari e deve avvisare la squadra avversaria del tipo di palla che sarà usata. La squadra ospite potrà fornire uno o più palloni regolamentari oltre a quelli forniti dalla squadra di casa, se lo desidera.
Durante l'intera partita, entrambe le squadre possono usare soltanto palloni che rispettino le specifiche richieste e siano stati misurate e controllati secondo le regole.
Tutti i palloni da usare dovranno essere presentati al referee per il controllo almeno 60 minuti prima dell'inizio della partita. Una volta che la squadra ha presentato i palloni al referee, essi rimangono sotto la supervisione degli arbitri per tutta la durata della partita.
La priorità principale del referee è quella di avere a disposizione tre palloni. Se l'organizzazione della competizione o la squadra di casa non dovessero fornire almeno tre palloni regolamentari, il referee dovrà informare la squadra ospite e offrire loro l'opportunità di fornire i palloni regolamentari. Se vengono forniti meno di tre palloni regolamentari, la partita procederà e verranno utilizzati solamente i(l) pallone(i) regolamentare (i). Se non vengono forniti palloni regolamentari, il referee selezionerà fino a tre palloni che a suo giudizio siano i migliori disponibili.
Quando vengono presentati più di tre palloni regolamentari, il referee selezionerà i palloni nelle migliori condizioni tra quelli presentati da entrambe le squadre.
Una palla in sostituzione sarà fornita dall'apposito addetto (ball boy), quando la palla viene dichiarata morta tra la linee delle 9 yard e le sideline, è inutilizzabile per il gioco, è oggetto di una misurazione in una zona laterale oppure è irraggiungibile.
Il referee oppure l'umpire determineranno la legalità di ogni palla prima che venga messa in gioco.
Quando si misura una palla vanno utilizzate le seguenti procedure:

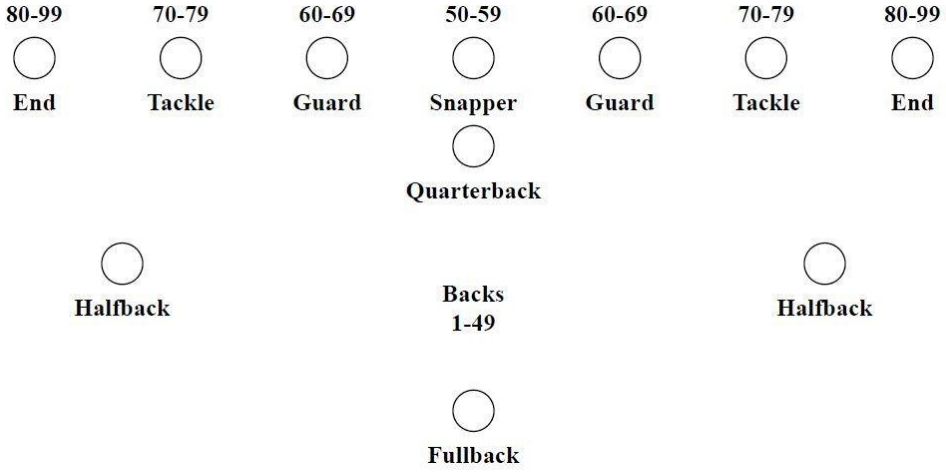
1. tutte le misurazioni saranno fatte dopo che la palla è stata legalmente gonfiata.
2. la circonferenza maggiore sarà misurata intorno alle estremità della palla ma non sopra i lacci.
3. il diametro maggiore sarà misurato con un calibro da un'estremità all'altra, ma non alla giuntura della punta.
4. la circonferenza minore sarà misurata intorno alla palla sopra la valvola e sopra i lacci, ma non sopra i lacci longitudinali.

Segnare i Palloni
È proibito segnare una palla in modo che indichi una preferenza per un giocatore o una situazione di gioco.

Penalità - Fallo a palla viva. 15 yard (m.13,70)dal punto precedente

Giocatori ed Equipaggiamento di Gioco

Numerazione Consigliata
È fortemente raccomandato che i giocatori dell'attacco siano numerati secondo il seguente diagramma che mostra una delle tante formazioni offensive:



Numerazione dei Giocatori
Tutti i giocatori saranno numerati da 1 a 99. Qualsiasi numero preceduto da zero è illegale.
Due giocatori della stessa squadra non possono partecipare allo stesso down indossando numeri identici.
Non sono permessi segni vicino ai numeri.

Penalità – Fallo a palla viva. Cinque yard (m.6,85) dal punto precedente

Quando un giocatore entra in campo dopo aver cambiato il numero della sua maglia, deve segnalarlo al referee, che informerà l'head coach della squadra avversaria e lo annuncerà al microfono. Un giocatore che entra in campo dopo aver cambiato il numero di maglia e non lo comunica al referee commette un fallo di comportamento antisportivo

Penalità –Fallo a palla viva. 15 yard (m.13,70) dal punto precedente. I giocatori che lo commettono in modo flagrant saranno espulsi

Equipaggiamento Obbligatorio

Il casco deve comprendere una maschera ed una mentoniera a 4 o 6 attacchi, tutti gli attacchi presenti devono essere allacciati ogni volta che la palla è in gioco. I caschi di tutti i giocatori della stessa squadra devono essere dello stesso colore e design. I caschi devono avere un'etichetta che avverta dei rischi d'infortunio ed il certificato del produttore o del ricondizionatore indicante che ha superato i controlli standard. I caschi ricondizionati devono mostrare la ricertificazione indicante il superamento dei test standard.

Protezioni per i fianchi. Le protezioni per i fianchi devono comprendere il paracoccige.

Ginocchiere. Le ginocchiere devono essere coperte dai pantaloni. Inoltre e pantaloni e le ginocchiere devono coprire le ginocchia. Nessuna protezione o altro equipaggiamento protettivo può essere indossato sopra i pantaloni.

Paradenti. Il paradenti deve essere un dispositivo intra-orale di qualsiasi colore chiaramente visibile. Non deve essere bianco o trasparente. Deve essere realizzato con materiali approvati e coprire tutta l'arcata dentaria superiore. Si raccomanda che il paradenti sia di dimensioni adeguate e sia indossato correttamente.

Pantaloni. I giocatori della stessa squadra devono indossare pantaloni dello stesso colore e design.

Paraspalle. Non esiste alcuna specifica per i paraspalle.

Calze. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare calze o altre coperture delle gambe che siano dello stesso colore

Paracosce. Non esiste alcuna specifica per i paracosce

PENALITÀ – Amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo a seguito del kick off. Se il kick off è ritornato in touchdown, la penalità verrà applicata sulla try oppure al kick off successivo, a scelta della squadra di casa.

Definizioni

La Palla: Viva, Morta, Libera, Ready for Play

Palla Viva

Una palla viva è una palla in gioco. Un lancio, un calcio oppure un fumble che non hanno ancora toccato terra sono una palla viva in volo.

Palla Morta

Una palla morta è una palla non in gioco.

Palla Libera

a. Una palla libera è una palla viva non in possesso di un giocatore durante:
    1. Un gioco di corsa.
    2. Uno scrimmage kick o un free kick prima che il possesso sia guadagnato, riguadagnato, oppure la palla diventi morta secondo le regole.
    3. L'intervallo di tempo dopo che il lancio legale in avanti viene toccato e prima che diventi completo, incompleto o intercettato. Questo intervallo esiste durante un'azione di lancio in avanti e qualsiasi giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione.
b. Tutti i giocatori sono eleggibili a toccare, prendere oppure recuperare una palla che è libera per un fumble oppure un lancio all'indietro,
c. L'eleggibilità a toccare una palla libera a seguito di un calcio è governata dalle regole sui calci.
d. L'eleggibilità a toccare un lancio in avanti è governata dalle regole sui lanci (Regola 7).

Quando la Palla è Ready for Play

Una palla morta è ready for play quando:

a. Con il play clock dei 40 secondi che corre, un arbitro posiziona la palla sulle o all'interno delle hash mark e si sposta verso la sua posizione.

b. Con il play clock settato a 25 secondi, oppure a 40 secondi a seguito di un infortunio o della perdita del casco di un giocatore della difesa, il referee fischia e fa il segnale di far partire il tempo [S2] o il segnale che la palla è ready for play [S1].

Bloccare

a. Bloccare significa ostruire intenzionalmente un avversario entrando in contatto con qualunque parte del corpo del bloccatore.

b. Spingere significa bloccare un avversario con le mani aperte.

Sotto la Cintura

a. Un blocco sotto la cintura è un blocco nel quale la forza del contatto iniziale è sotto la cintura di un avversario che ha uno oppure entrambi i piedi a terra. Quando in dubbio, il contatto è sotto la cintura.

b. Un bloccatore che effettua il contatto sopra la cintura e in seguito scivola sotto la cintura non ha bloccato sotto la cintura. Se il bloccatore entra in contatto per prima cosa con le mani del giocatore avversario all'altezza della cintura oppure sopra, si ha un blocco legale "sopra la cintura".

c. Il contatto continuato è un blocco in cui il contatto con un avversario è mantenuto per più di un secondo

Chop Block

Un *chop block* è un blocco alto-basso o basso-alto di due giocatori contro un avversario (non il portatore di palla) in qualsiasi punto del campo, con o senza intervallo temporale fra i due blocchi; la componente "bassa" del blocco è all'altezza della coscia dell'avversario o più in basso. Non è fallo se è l'avversario del bloccatore a portare il contatto.

Blocco nella Schiena

a. Un blocco nella schiena è un contatto contro un avversario che avviene quando la forza del contatto iniziale è da dietro e sopra la cintura. Quando è in dubbio, il contatto è sotto la cintura (Si veda Clipping).

b. La posizione della testa o dei piedi del bloccatore non indica necessariamente il punto del contatto iniziale.

Frame (of the Body)

Il *frame of the body* di un giocatore è la sua parte del corpo che dalle spalle prosegue verso il basso, ad esclusione della schiena.

Free-Blocking zone

a. La *free-blocking zone* è un rettangolo centrato sull'uomo di linea mediano della formazione d'attacco e che si estende per cinque yard lateralmente e tre yard longitudinalmente in entrambe le direzioni.

b. La free-blocking zone cessa di esistere quando la palla esce da quest'area.

Ricezione, Recupero, Possesso

Possesso

Il possesso si riferisce alla custodia di (a) una palla viva come descritto successivamente in questo articolo o (b) una palla morta prima di essere messa in gioco con uno snap o con il calcio di un free kick. Può essere riferito sia al possesso di un giocatore che al possesso di una squadra.

<u>Possesso di un giocatore</u>

La palla è in possesso di un giocatore quando il giocatore fa sua la palla in modo fermo afferrandola o controllandola mentre è in contatto con il terreno all'interno del rettangolo di gioco.

<u>Possesso di squadra</u>

La palla è in possesso di una squadra:

1. quando uno dei suoi giocatori ha il possesso della palla, incluso quando sta tentando un punt, un drop kick o un place kick;
2. mentre un lancio in avanti effettuato da un giocatore di quella squadra è in volo;
3. durante una palla libera se uno dei suoi giocatori è stato l'ultimo ad averne il possesso;
4. quando la squadra sta per mettere in gioco la palla con uno snap o un free kick.

Una squadra è in possesso legale se ha il possesso di squadra quando i suoi giocatori sono eleggibili a prendere al volo o a recuperare la palla.

Appartiene A

"Appartiene a", in contrasto con "in possesso" identifica la custodia di una palla morta. Questa custodia può essere temporanea, perché la palla deve essere messa in gioco successivamente in accordo con le regole che governano la situazione esistente.

Ricezione, Intercetto, Recupero

a. Ricevere una palla significa che un giocatore:

1. si assicuri il controllo, con le proprie mani o con le braccia, di una palla viva in volo prima che la palla tocchi terra, e
2. atterri in campo con qualsiasi parte del suo corpo, e quindi

3. mantenga il controllo della palla per un tempo sufficiente a compiere una normale azione di gioco, cioè abbastanza a lungo per effettuare un pitch o una consegna alla mano della palla, avanzarla, evitare o allontanare un avversario, ecc., e
4. soddisfare i paragrafi b, c & d qui sotto.

b. Se un giocatore cade a terra nel tentativo di ricevere un lancio (con o senza il contatto con un avversario), deve mantenere il completo controllo della palla attraverso tutto il processo di contatto con il terreno, che sia all'interno del campo o nella end zone. Questo è richiesto anche al giocatore che sta cercando di ricevere la palla vicino alla sideline e finisce a terra fuori campo. Se egli perde il controllo della palla che poi tocca terra prima che egli ne riguadagni il controllo, non è una ricezione. Se riguadagna il controllo in campo prima che la palla tocchi terra, allora è una ricezione.
c. Se il giocatore perde il controllo della palla nello stesso momento in cui tocca il terreno con qualsiasi parte del suo corpo o se c'è un dubbio che queste due atti siano stati simultanei, non è una ricezione. Se il giocatore ha il controllo della palla, un leggero movimento della stessa, anche se questa tocca il terreno, non sarà considerato perdita di possesso; egli deve perdere il controllo della palla per essere considerata una perdita di possesso.
d. Se la palla tocca il terreno dopo che il giocatore se ne è assicurato il controllo e continua a mantenerne il controllo, e tutte le considerazioni esposte sopra sono soddisfatte, allora si ha una ricezione.
e. Un intercetto è una ricezione di un lancio o un fumble di un avversario.
f. Una ricezione da parte di qualsiasi giocatore inginocchiato o steso a terra all'interno del terreno di gioco è un completo o un intercetto.
g. Un giocatore recupera una palla se soddisfa i criteri dei paragrafi a, b, c & d nella ricezione di una palla che sia ancora viva dopo aver toccato terra.
h. Quando in dubbio, la ricezione, il recupero o l'intercetto non sono completati.

Decisioni Approvate

I. B1 tenta di ricevere un punt (senza fare segnale di fair catch) che attraversa la neutral zone, lo colpisce sulla spalla (un muff) e rimbalza in aria. La palla non tocca il terreno. A1, in salto, riceve la palla in volo e atterra fuori campo. **DECISIONE**: Palla alla Squadra B nel punto dove la palla attraversa la sideline. Primo e 10.
II. Al terzo down, B1 blocca uno scrimmage kick della Squadra A che si alza in aria e non attraversa la neutral zone. La palla non tocca terra. A1 salta, riceve la palla in volo e atterra fuori campo. **DECISIONE**: Palla alla Squadra B nel punto dove la palla attraversa la sideline. Primo e 10.
III. Il ricevitore A3, in volo, riceve un lancio sulle A40. Nel momento in cui riceve la palla viene colpito da B1 e atterra fuori campo sulle A37 con il possesso della palla. **DECISIONE**: Lancio incompleto.
IV. Al secondo down, A1 commette un fumble, la palla colpisce il terreno e rimbalza alta in aria. B2 riceve la palla mentre si trova in aria e atterra fuori campo (a) in avanti rispetto al punto del fumble o (b) indietro rispetto al punto del fumble. **DECISIONE**: (a) Palla alla Squadra A sul punto del fumble. (b) Palla alla Squadra A nel punto in cui la palla attraversa la sideline.

Ricezione o Recupero Simultaneo

Una ricezione o un recupero simultaneo è una ricezione o un recupero nel quale c'è un possesso congiunto di una palla viva da parte di giocatori di squadre diverse all'interno del terreno di gioco.

Clipping

a. Il clipping è un blocco contro un avversario nel quale la forza del contatto iniziale viene esercitata da dietro ed all'altezza della cintura o al di sotto di essa (Regola 9-1-5).
b. La posizione della testa o dei piedi del bloccatore non indica necessariamente il punto del contatto iniziale.

Avanzare Deliberatamente una Palla Morta

Avanzare deliberatamente una palla morta è un tentativo da parte di un giocatore di avanzare la palla dopo che qualunque parte della sua persona, che non sia una mano o un piede, ha toccato il terreno o dopo che la palla è stata dichiarata morta secondo le regole.

Down, Tra i Down, Perdita del Down

Down

Un down è una porzione della partita che inizia, dopo che la palla è ready for play, con uno snap legale (scrimmage down) oppure con un free kick legale (free kick down), e finisce quando la palla diventa morta.

Tra i Down

"Tra i down" è l'intervallo di tempo durante il quale la palla è morta.

Perdita del Down

"Perdita del down" è un'abbreviazione che significa "perdita del diritto di ripetere il down".

Fair Catch

a. Un fair catch di uno scrimmage kick è una ricezione effettuata oltre la neutral zone da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante uno scrimmage kick che non è stato toccato oltre la neutral zone.
b. Un fair catch di un free kick è una ricezione effettuata da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante un free kick non toccato.
c. Un segnale di fair catch valido o non valido priva la squadra in ricezione dell'opportunità di avanzare la palla. La palla è dichiarata morta nel punto della ricezione o del recupero. Se la presa, o il recupero, precede il segnale, la palla è morta quando il segnale è stato fatto.
d. Se il ricevitore si protegge gli occhi dal sole senza agitare ("waving") la mano o le mani, la palla è viva e può essere avanzata.

Segnale valido

Un segnale valido è un segnale dato da un giocatore della Squadra B che ha segnalato in modo evidente la sua intenzione estendendo una sola mano chiaramente sopra la sua testa e muovendo ("waving") quella mano da un lato all'altro del corpo più di una volta.

Segnale non valido

Un segnale non valido è un qualunque segnale effettuato da un giocatore della Squadra B muovendo la mano ("waving signal"):

a. Che non risponda ai requisiti della Regola (sopra); o
b. Che viene fatto dopo che uno scrimmage kick viene ricevuto oltre la neutral zone, tocca terra o tocca un altro giocatore oltre la neutral zone; o
c. Che viene fatto dopo che un free kick è preso al volo, tocca terra o tocca un altro giocatore.

In Avanti, Oltre e Massimo Avanzamento

In avanti, Oltre

In avanti, oltre oppure davanti a, in riferimento ad entrambe le squadre, indica la direzione verso la end line avversaria. I termini opposti sono all'indietro oppure dietro.

Massimo avanzamento

Massimo avanzamento è un termine che indica la fine dell'avanzamento del portatore di palla o di un ricevitore in volo di una qualunque delle due squadre e si applica alla posizione della palla quando diventa morta secondo le regole.

Fallo e Violazione

Fallo

Un fallo è un'infrazione alle regole per il quale è prescritta una penalità.

Fallo Personale

Un fallo personale è un fallo che implica un contatto fisico illegale che sia pericoloso per la sicurezza di un altro giocatore.

Fallo Personale Flagrant

Un fallo personale flagrant è un contatto fisico illegale così estremo o deliberato da mettere un avversario in pericolo di infortunio molto grave.

Violazione

Una violazione è un'infrazione alle regole per la quale non è prescritta una penalità.

Poiché non è un fallo, non ci può essere un offset di una violazione con un fallo.

Fumble, Muff, Battere e Toccare la Palla; Bloccare un Calcio

Fumble

Perdere la palla con un fumble significa che un giocatore ne perde il possesso per qualsiasi altra azione che non sia lanciare, calciare oppure consegnare la palla alla mano con successo. Lo status della palla è di fumble.

Muff

Un muff consiste nel toccare una palla tentando, senza riuscirvi, di riceverla o recuperarla. Commettere un muff non cambia lo status della palla.

Battere ("Batting")

Battere ("batting") la palla significa colpirla intenzionalmente oppure cambiarne intenzionalmente la direzione con la testa, la mano/le mani oppure con il braccio/le braccia. Quando in dubbio, la palla è toccata accidentalmente piuttosto che battuta. Battere la palla non ne cambia lo status.

Toccare

a. Toccare una palla non in possesso di un giocatore indica qualsiasi contatto con la palla stessa. Può essere intenzionale oppure non intenzionale e precede sempre il possesso e il controllo.

b. Toccare intenzionalmente è un tocco deliberato o volontario.
c. Il tocco forzato risulta tale quando il contatto di un giocatore con la palla è dovuto al fatto che (i) un avversario lo ha bloccato contro la palla oppure (ii) la palla è stata battuta o calciata illegalmente contro di lui da un avversario. Se il tocco è forzato, per regolamento il giocatore in questione non ha toccato la palla.
d. Quando in dubbio, la palla non è stata toccata durante un lancio in avanti o un calcio.

Bloccare uno Scrimmage Kick

Bloccare uno scrimmage kick significa toccare una palla calciata da parte di un avversario della squadra che ha calciato, nel tentativo di impedire alla palla di avanzare oltre la neutral zone.

Goal Line e Piloncini

Sideline

Una sideline si estende da end line a end line su entrambi i lati del campo e separa il terreno di gioco dall'area fuori dal campo. L'intera sideline è fuori dal campo.

Goal Line

Le goal line da entrambe le parti del campo si estendono fra le sideline e sono parte di un piano verticale che separa le end zone dal campo di gioco. Il piano della goal line si estende fra i piloncini e li include, i piloncini sono fuori campo. Le due linee di goal sono (normalmente) distanti
100 yard. L'intera goal line fa parte della end zone. La goal line di una squadra è quella che sta difendendo.

End Line

Una end line si estende fra le sideline 10 yard dietro ciascuna goal line e separa la end
zone dall'area che è fuori dal campo. L'intera end line è fuori dal campo.

Linee di Confine

Le linee di confine sono le sideline e le end line. L'area racchiusa fra le linee di confine viene definite come "dentro il campo", mentre l'area attorno alle linee di confine, comprese le linee stesse, è definita come "fuori dal campo".

Restraining Line

Una restraining line è parte di un piano verticale che limita l'allineamento di una
squadra per un free kick. Il piano si estende oltre le sideline.

Yard Line

Una yard line è una qualunque linea nel campo da gioco parallela alle end line. Le yard line di una squadra, segnate oppure no, sono numerate consecutivamente dalla propria goal line alla linea delle 50 yard.

Hash Mark

Le due hash mark si trovano a 60 piedi di distanza dalle sideline. Le hash mark e le piccole estensioni delle yard line misureranno 24 pollici in lunghezza.

Linea delle Nove Yard

Le linee delle nove yard, lunghe 12 pollici e segnate ogni dieci yard, saranno poste a nove yard dalle sideline. Queste linee non sono obbligatorie se il campo è numerato.

Consegnare la Palla alla Mano

a. Consegnare la palla alla mano significa trasferirne il possesso da un giocatore a un compagno di squadra senza lanciarla, fare fumble oppure calciarla.
b. Tranne quando permesso dalle regole, consegnare la palla in avanti a un compagno è illegale.
c. La perdita di possesso da parte di un giocatore per l'errata esecuzione di un tentativo di consegna alla mano risulta in un fumble da parte dell'ultimo giocatore in possesso.
d. Una consegna all'indietro si verifica quando il portatore di palla rilascia la palla prima che questa si trovi oltre la linea della yard dove è posizionato il portatore di palla.

Huddle

Un huddle è la riunione di due o più giocatori dopo che la palla è ready for play e prima dello snap oppure prima di un free kick.

Hurdling

a. L'hurdling è un tentativo da parte di un giocatore di saltare portando in avanti uno oppure entrambi i piedi oppure le ginocchia oltre un avversario che è ancora in piedi.
b. "In piedi" significa che nessuna parte del corpo dell'avversario che non sia uno o entrambi i piedi è in contatto con il terreno.

Calci, Calciare la Palla

Calciare la Palla; Calci Legali e Illegali

a. Calciare la palla significa colpirla intenzionalmente con il ginocchio, la parte bassa della gamba o il piede.

b. Un calcio legale è un punt, un drop kick oppure un place kick eseguiti secondo le regole da un giocatore della Squadra A prima di un cambio di possesso di squadra. Calciare la palla in qualunque altro modo è illegale.
c. Qualunque free kick oppure scrimmage kick continua a essere un calcio sino a quando viene ricevuto, recuperato da un giocatore oppure la palla viene dichiarata morta.
d. Quando in dubbio, la palla è toccata accidentalmente piuttosto che calciata.

Punt

Un punt è un calcio effettuato da un giocatore che lascia cadere la palla e la calcia prima che tocchi il terreno.

Drop Kick

Un drop kick è un calcio effettuato da un giocatore che lascia cadere la palla e la calcia appena colpisce il terreno.

Place Kick

a. Un field goal calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è controllata sul terreno da un suo compagno di squadra. (Regola 2.16.9)
b. Un free kick calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è posizionata su un tee oppure sul terreno. Può essere controllata da un compagno di squadra. La palla può essere posizionata sul terreno e toccare il tee.
c. Un tee è un oggetto che tiene sollevata la palla allo scopo di calciarla. Non può sollevare la parte più bassa della palla a più di un pollice da terra.
d. Nessuno strumento o materiale potrà essere usato per segnare il punto di uno scrimmage place kick o per innalzare la palla. Questo è un fallo a palla viva che si materializza allo snap.

Free Kick

a. Un free kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso
b. Un free kick dopo una safety può essere effettuato con un punt, un drop kick o un place kick.

Kickoff

Un kickoff è un free kick che dà inizio a ciascuna metà della partita e segue ogni try o tentativo riuscito di field goal. Deve essere un place kick o un drop kick.

Scrimmage Kick

a. Uno scrimmage kick è un punt, un drop kick o un field goal calciato con un place kick. È un calcio legale se fatto dalla Squadra A sulla o dietro la neutral zone durante un down prima che cambi il possesso di squadra.
b. Uno scrimmage kick ha attraversato la neutral zone quando tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone.
c. Uno scrimmage kick fatto quando l'intero corpo del kicker è oltre la neutral zone è un calcio illegale e un fallo a palla viva che rende la palla morta.

Calcio di Ritorno

Un calcio di ritorno è un calcio fatto da un giocatore della squadra in possesso dopo un cambio di possesso di squadra durante un down. È un calcio illegale ed è un fallo a palla viva che rende la palla morta.

Tentativo di Field Goal

Un tentativo di field goal è uno scrimmage kick. Può essere eseguito con un place kick o un drop kick.

Formazione di Scrimmage Kick.

a. Una formazione di scrimmage kick è una formazione con nessun giocatore in posizione tale da ricevere uno snap diretto fra le gambe di colui che effettua lo snap, e con, alternativamente, (1) almeno un giocatore a sette o più yard dietro la neutral zone, o (2) un potenziale holder e un potenziale kicker posizionati per un tentativo di field goal a cinque o più yard dietro la neutral zone. In entrambi i casi (1) e (2) per avere una formazione di scrimmage kick, deve essere ovvio che possa essere tentato un calcio.
b. Se la Squadra A è in una formazione di scrimmage kick al momento dello snap, ogni azione della Squadra A in quel down sarà giudicata tenendo conto che è in formazione di scrimmage kick.

La Neutral Zone

a. La neutral zone è lo spazio fra le due line of scrimmage estese fino alle sideline. La sua larghezza è pari alla lunghezza della palla.
b. La neutral zone è stabilita quando la palla è ready for play ed è appoggiata sul terreno con l'asse maggiore perpendicolare alla line of scrimmage e parallelo alle sideline.
c. La neutral zone esiste fino a che c'è un cambio di possesso, fino a che uno scrimmage kick attraversa la neutral zone o fino a che la palla viene dichiarata morta.

Offside

Encroachment

Dopo che la palla è ready for play si ha un encroachment quando un giocatore dell'attacco si trova sulla o oltre la neutral zone dopo che lo snapper tocca o simula (mano/i all'altezza o sotto le ginocchia) di toccare la palla prima dello snap.

Offside in uno scrimmage play

Dopo che la palla è ready for play, si ha un offside quando un giocatore della difesa:

a. Si trova sulla oppure oltre la neutral zone quando la palla viene legalmente messa in gioco con uno snap;
b. Entra in contatto con un avversario oltre la neutral zone prima che venga effettuato uno snap;
c. Entra in contatto con la palla prima che venga effettuato uno snap;
d. Minaccia un giocatore della linea d'attacco, provocandone una reazione immediata, prima che venga effettuato uno snap.
e. Attraversa la neutral zone e carica in direzione di un back della Squadra A.

Offside in uno free kick

Si verifica un offside quando:

a. Un giocatore della difesa non si trova dietro la sua restraining line quando la palla è legalmente calciata per un free kick.
b. Uno o più giocatori del kicking team non si trovano dietro la loro restraining line quando la palla è legalmente calciata per un free kick. (Eccezione: Il kicker e l'holder non commettono offside quando si trovano oltre la loro restraining line).

Lanci

Lanciare

Lanciare la palla significa tirarla in aria. Un lancio continua a essere tale finché è preso al volo o intercettato da un giocatore oppure la palla diventa morta.

Lancio in avanti oppure all'indietro

a. Un lancio si definisce in avanti se la palla tocca per prima il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto da dove è partito il lancio. Tutti gli altri lanci sono all'indietro. Quando in dubbio, un lancio eseguito sulla o dietro la neutral zone è un lancio in avanti piuttosto che un lancio all'indietro.
b. Quando un giocatore della Squadra A sta tenendo la palla per lanciarla in avanti in direzione della neutral zone, qualsiasi movimento intenzionale in avanti della sua mano[X], con la palla fermamente in suo controllo, dà inizio al lancio in avanti. Se un giocatore della Squadra B entra in contatto con il passer o la palla dopo che è iniziato il movimento in avanti e la palla lascia le mani del passer l'azione viene considerata un lancio in avanti indipendentemente da dove la palla colpisce il terreno oppure un giocatore.
c. Quando in dubbio, si ha un lancio e non un fumble durante un tentativo di lancio in avanti.
d. Uno snap diventa un lancio all'indietro quando chi effettua lo snap lascia la palla, tranne che in un passasggio alla mano.

Attraversa la Neutral Zone

a. Un lancio in avanti ricevibile ha attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone in campo. Non ha attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa su o dietro la neutral zone in campo.
b. Un giocatore ha attraversato la neutral zone se tutto il suo corpo è stato oltre la neutral zone.
c. Un lancio legale in avanti è oltre o dietro la neutral zone nel punto dove attraversa la sideline.

Lancio in Avanti Ricevibile

Un lancio in avanti ricevibile è un lancio legale in avanti intoccato oltre la neutral zone verso un giocatore eleggibile che ha una ragionevole opportunità di prendere la palla. Quando in dubbio, un lancio legale in avanti è ricevibile.

Penalità

Una penalità è il risultato imposto dal regolamento contro una squadra che ha commesso un fallo e può includere una o più delle seguenti alternative: perdita di yard, perdita del down, primo down automatico, espulsione o sottrazione di tempo dal game clock.

Scrimmage

Scrimmage Down

Uno scrimmage down è l'azione che si svolge tra le due squadre durante un down che comincia con uno snap legale.

NOTA: un try down è uno scrimmage down che comincia quando il referee dichiara la palla pronta al gioco.

Line of scrimmage

La line of scrimmage per ciascuna squadra è stabilita quando la palla è ready for play. È la yard line che definisce il piano verticale che passa attraverso il punto della palla più vicino alla goal line della squadra.

Shift

a. Uno shift è un cambio simultaneo di posizione o di stance da parte di due o più giocatori d'attacco dopo che la palla è ready for play prima dello snap in un'azione di scrimmage down.
b. Lo shift finisce quando tutti i giocatori sono stati fermi per almeno un intero secondo.
c. Lo shift continua se uno o più giocatori sono in movimento prima della fine dell'intervallo di un intero secondo.

Eseguire uno Snap della Palla

a. Eseguire uno snap legale della palla (uno snap) è consegnarla alla mano oppure lanciarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento rapido e continuo della/e mano/i, con la palla che lascia la/e mano/i con questo movimento.
b. Lo snap comincia quando la palla è mossa legalmente e finisce quando la palla lascia le mani dello snapper, dopodichè la palla diventa viva.
c. Se, durante qualsiasi movimento all'indietro di uno snap legale, la palla scivola dalle mani di colui che effettua lo snap essa diventa un lancio all'indietro ed è in gioco.
d. Mentre è sul terreno e prima dello snap, l'asse maggiore della palla deve essere perpendicolare alla line of scrimmage.
e. A meno che venga fatto all'indietro, il movimento della palla non dà inizio a uno snap legale. Non è uno snap legale se la palla viene prima mossa in avanti oppure sollevata.
f. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap legale, la palla resta morta e la Squadra B è penalizzata. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap illegale, la palla resta morta e la Squadra A è penalizzata.
g. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe dello snapper, ma per essere legale deve essere un movimento rapido e continuo all'indietro.
h. Lo snap della palla deve essere eseguito sulle o fra le hash mark.

Serie e Serie di Possesso

Serie

Una serie comprende fino a quattro down consecutivi ciascuno dei quali inizia con uno snap.

Serie di Possesso

Una serie di possesso è il possesso continuativo della palla da parte di una squadra durante un tempo supplementare. Può consistere di una o più serie.

Punti

Punto di Applicazione

Un punto di applicazione è il punto dal quale è applicata la penalità per un fallo o il risultato di una violazione.

Punto Precedente

Il punto precedente è il punto dal quale era stata messa in gioco la palla l'ultima volta.

Punto Successivo

Il punto successivo è il punto dal quale sarà rimessa in gioco la palla per il down successivo.

Punto di Palla Morta

Il punto di palla morta è il punto in cui la palla diventa morta.

Punto del Fallo

Il punto del fallo è il punto in cui è avvenuto il fallo. Se è fuori campo tra le goal line, sarà considerato sull'intersezione tra la più vicina hash mark e la yard line che si estende attraverso il punto del fallo. Se è fuori campo tra la goal line e la end line o dietro la end line, il fallo è in end zone.

Punto di Uscita

Il punto di uscita è il punto in cui, secondo le regole, la palla diventa morta perché è uscita o viene dichiarata fuori campo.

Punto in Campo

Il punto in campo è l'intersezione tra la più vicina hash mark e la yard line che passa attraverso il punto di palla porta oppure il punto dove una penalità lascia la palla in una zona laterale.

Punto di Fine Corsa

Il punto dove termina la corsa è il punto dove:

a. La palla viene dichiarata morta in possesso di un giocatore.
b. Un giocatore perde il possesso della palla a seguito di un fumble. c. Viene effettuata una consegna alla mano della palla.
d. Viene effettuato un lancio illegale in avanti. e. Viene effettuato un lancio all'indietro.
f. Viene effettuato uno scrimmage kick illegale oltre la line of scrimmage. g. Viene effettuato un calcio di ritorno.

Punto di Fine Calcio

Uno scrimmage kick che supera la neutral zone termina nel punto dove viene ricevuto oppure recuperato oppure dove la palla viene dichiarata morta secondo le regole. (*Eccezione*: Se si è verificato un fischio intempestivo, il calcio finisce nel punto in cui la palla tocca un giocatore, arbitro, il terreno, o attraversa una linea laterale dopo che è avvenuto il fischio.)

Basic Spot

Il basic spot è un punto di riferimento per localizzare il punto di applicazione delle penalità governate dal *principio del Tre-e-Uno*. I basic spot per le varie categorie di giochi vengono definiti.

Punto di Postscrimmage Kick

Il punto di postscrimmage kick serve come basic spot quando è in vigore l'applicazione del postscrimmage kick.

a. Quando il calcio finisce all'interno del terreno di gioco, tranne in casi particolari che vengono spiegati di seguito, il punto di postscrimmage kick è il punto dove finisce il calcio.
b. Quando il calcio finisce nella end zone della Squadra B, il punto di post scrimmage kick è la linea delle 20 yard della Squadra B.

Casi speciali:

1. In un tentativo di field goal che non va a buon fine, se la palla non viene toccata dalla Squadra B dopo che ha superato la neutral zone e viene dichiarata morta oltre la neutral zone, il punto di postscrimmage kick è:
   (a) Il punto precedente, se il punto precedente è sulle o oltre la linea dalle 20 yard della Squadra B.
   (b) La linea delle 20 yard della Squadra B, se il punto precedente è compreso fra la linea delle 20 yard e la goal line della Squadra B.

Placcare

Placcare è afferrare oppure cinturare un avversario con la/e mano/i oppure il/le braccio/a

Definizione di Squadra e di Giocatore

Squadre A e B

La Squadra A è quella designata a mettere la palla in gioco e Squadra B indica gli avversari. Le squadre mantengono questa definizione sino a quando la palla è di nuovo ready for play.

Squadre in Attacco e in Difesa

La squadra in attacco è la squadra in possesso oppure la squadra a cui appartiene la palla; la squadra in difesa indica gli avversari.

Kicker e Holder

a. Il kicker è un qualsiasi giocatore che effettui un punt, un drop kick oppure un place kick secondo le regole. Resta un kicker sino a quando abbia avuto un tempo ragionevole per riguadagnare il proprio equilibrio.
b. Un holder è un giocatore che controlla la palla sul terreno o su un kicking tee. Durante un'azione di scrimmage kick, rimane un holder sino a che non c'è più alcun giocatore in posizione per eseguire il calcio o, se la palla è stata calciata, sino a che il kicker abbia avuto un tempo ragionevole per riguadagnare il proprio equilibrio.

Uomo di Linea e Back

a. *Uomo di Linea*
   1. Un uomo di linea è qualunque giocatore della Squadra A che si trovi legalmente sulla propria line of scrimmage.
   2. Un giocatore della Squadra A si trova legalmente sulla propria line of scrimmage quando è rivolto verso la goal line avversaria con la linea delle sue spalle parallela ad essa e (a) è lo snapper oppure (b) la sua testa rompe il piano della linea che passa attraverso la linea di cintura dello snapper.
b. *Uomo di linea interno*. Un uomo di linea interno è un uomo di linea che non è posizionato alla fine della sua line of scrimmage.
c. *Uomo di linea restricted*. Un uomo di linea restricted è uno degli uomini di linea interni o un qualsiasi uomo di linea che indossi una maglia numerata da 50 a 79, la cui mano (o mani) sia (siano) sotto le ginocchia.
d. *Back*.
   1. Un back è qualunque giocatore della Squadra A che non è un uomo di linea e la cui testa o spalla non rompe il piano della linea che passa attraverso la cintura dell'uomo di linea della Squadra A più vicino a lui.
   2. Un back è anche il giocatore in posizione per ricevere uno snap alla mano.
   3. Un uomo di linea diventa un back prima dello snap quando si muove nella posizione di back e si ferma.

Forward Passer

Il forward passer è il giocatore che effettua un lancio in avanti. Resta tale dal momento in cui rilascia la palla sino a quando il lancio viene dichiarato completo, incompleto, intercettato oppure quando egli si muove per partecipare al gioco.

Giocatore

a. Un giocatore è ognuno dei partecipanti alla partita che non sia un sostituto oppure un giocatore sostituito ed è soggetto alle regole sia in campo che fuori.
b. Un giocatore in volo è un giocatore non in contatto con il terreno perché scavalca, salta, si tuffa, si lancia, ecc. in altro modo rispetto ad una normale azione di corsa.
c. Un giocatore che esce è un giocatore che sta lasciando il terreno di gioco, essendo stato sostituito da una sostituto.
d. Un compagno è un giocatore nella stessa squadra.

Runner e Portatore di Palla

a. Il runner è un giocatore in possesso di una palla viva o che simuli il possesso di una palla viva.
b. Un portatore di palla è un runner in possesso di una palla viva.

Snapper

Lo snapper è il giocatore che mette in gioco la palla con uno snap. Diventa tale quando assume una posizione dietro la palla e tocca o simula (mano/i alle o sotto le ginocchia) di toccare la palla.

Sostituto

a. Un sostituto legale è un rimpiazzo per un giocatore o per la mancanza di un giocatore che entra in campo durante l'intervallo fra i down.
b. Un sostituto legale diventa un giocatore quando entra nel campo di gioco o nelle end zone e comunica con un compagno o un arbitro, entra nell'huddle, è posizionato in una formazione d'attacco o di difesa o partecipa al gioco.

Giocatore Sostituito

Un giocatore sostituito è quello che ha partecipato al down precedente, è stato rimpiazzato da un sostituto ed ha lasciato il campo di gioco e le end zone.

Mancanza di un giocatore

La mancanza di un giocatore si verifica quando una squadra ha meno di 11 giocatori in campo.

Giocatore Espulso

a. Un giocatore espulso è un giocatore che venga dichiarato ineleggibile a partecipare ulteriormente alla partita.
b. Un giocatore o un coach espulso deve lasciare il terreno di gioco accompagnato dal personale della sua squadra prima del gioco successivo dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla vista del campo sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.

Componente della Squadra

Un componente della squadra è parte del gruppo di potenziali giocatori, in uniforme, organizzato per partecipare alla partita di football che sta per iniziare o che è già iniziata.

Giocatore Indifeso

Un giocatore indifeso è colui che per la sua posizione fisica e per il suo focus di concentrazione è specialmente vulnerabile al rischio di infortunio. Esempi di giocatori indifesi includono, ma non si limitano, a:

a. Un giocatore che sta lanciando o ha appena lanciato la palla.
b. Un ricevitore che sta effettuando un tentativo di ricevere un lancio in avanti o in posizione per ricevere un lancio all'indietro, oppure che ha appena completato la ricezione e non ha avuto il tempo di proteggersi o non è chiaramente diventato un portatore di palla.
c. Un kicker che sta calciando o ha appena calciato la palla, oppure durante il calcio o durante il ritorno.
d. Un ritornatore del calcio che sta tentando di ricevere o recuperare un calcio, o che ha completato la ricezione o il recupero di un calcio e non ha ancora avuto il tempo necessario per proteggersi, o che non è ancora chiaramente diventato un portatore di palla.
e. Un giocatore a terra.
f. Un giocatore chiaramente fuori dal gioco.
g. Un giocatore che riceve un blind-side block (blocco dal lato cieco). Un blind-side block è quello dove un giocatore evidentemente non vede l'avversario che gli sia avvicina.
h. Un portatore di palla che è già "in the grasp" di un avversario ed il cui massimo avanzamento è stato fermato.
i. Un quarterback in qualsiasi momento dopo un cambio di possesso.
j. Un portatore di palla che ha evidentemente rinunciato a giocare e sta scivolando ("sliding") portando in avanti i piedi.

Giocatore Fuori Campo e in Campo

a. *Fuori Campo*
    1. Un giocatore è fuori campo quando qualsiasi parte del suo corpo tocca qualsiasi cosa, che non sia un altro giocatore o un arbitro, su o all'esterno di una linea di confine.
    2. Un giocatore fuori campo che va in volo, rimane fuori campo finché tocca terra in campo senza essere simultaneamente fuori campo.
b. *In Campo*
    1. Un giocatore in campo è un giocatore che non è fuori campo.
    2. Un giocatore in campo che va in volo rimane in campo finché va fuori campo.

Definizione di Coach

a. Un coach è una persona soggetta alle regole che, trovandosi nella team area o nel coaching box, osserva il gioco e/o dà istruzioni ai giocatori e ai sostituti.
b. Un giocatore/coach viene considerato essere un coach quando si trova nella team area o nel coaching box e come un giocatore o un sostituto negli altri casi.

c. Ogni squadra dovrà indicare un proprio coach come head coach, e identificarlo come tale sul roster e comunicandolo al Referee.

Tripping

Fare tripping è usare intenzionalmente la parte inferiore della gamba o il piede per ostacolare un avversario sotto le ginocchia.

Dispositivi di Cronometraggio

Game Clock

Il game clock è un qualunque dispositivo, posto sotto la direzione dell'arbitro appropriato, usato per cronometrare la durata della partita.

Play Clock

a. Ogni stadio dovrebbe avere, ad entrambe le estremità del terreno di gioco, un play clock visibile. Il play clock (se disponibile) deve essere in grado di contare all'indietro sia da 40 che da 25 secondi. Dovrebbe impostarsi automaticamente a 40 secondi e fatto partire immediatamente dall'operatore del play clock non appena uno degli arbitri segnala che la palla è stata dichiarata morta alla fine dell'azione.
b. Negli altri casi, il play clock è un qualsiasi dispositivo utilizzato dall'arbitro appropriato per tenere i 40/25 secondi tra la fine del down precedente o il segnale di ready for play e l'inizio del down successivo.

Classificazione dei Tipi di Gioco

Gioco di Lancio in Avanti

Un gioco di lancio legale in avanti è l'intervallo compreso tra lo snap e il momento in cui il lancio legale in avanti è completo, incompleto oppure intercettato.

Gioco di Free Kick

Un gioco di free kick è l'azione che si svolge durante l'intervallo di tempo dal momento in cui la palla è calciata legalmente sino a quando un giocatore ne entra in possesso oppure la palla è dichiarata morta secondo le regole.

Gioco di Scrimmage Kick

Un gioco di scrimmage kick è l'azione che si svolge durante l'intervallo di tempo compreso tra lo snap e il momento in cui uno scrimmage kick entra in possesso di un giocatore oppure la palla è dichiarata morta secondo le regole.

Gioco di Corsa e Corsa

a. Un gioco di corsa è una qualunque azione a palla viva diversa da un gioco di free kick, di scrimmage kick oppure di lancio legale in avanti.
b. Una corsa è quel segmento di un gioco di corsa durante il quale un portatore di palla ha il possesso.
c. Se un portatore di palla perde il possesso per un fumble, un lancio all'indietro o un lancio illegale in avanti, il punto dove finisce la corsa è la yard line dove il portatore di palla ha perso il possesso. Il gioco di corsa include la corsa e l'azione quando la palla è libera ("loose-ball") prima che un giocatore ne guadagni o riguadagni il possesso o la palla è dichiarata morta.
d. Un nuovo gioco di corsa inizia quando un giocatore guadagna o riguadagna il possesso.

Le Zone del Campo

Il Campo

Il campo è l'area all'interno delle linee di confine ed include le linee di confine stesse e le team area, e lo spazio sopra di esse.

Il Terreno di Gioco

Il terreno di gioco è l'area inclusa tra le sideline e le goal line.

End Zone

a. L'end zone a ciascuna delle estremità del campo è un rettangolo definito da goal line, sideline ed end line.
b. La goal line ed i piloncini della goal line sono nella end zone.
c. L'end zone di una squadra è quella che sta difendendo.

Superficie di Gioco

La superficie di gioco è il materiale oppure la sostanza racchiusa all'interno del campo di gioco, incluse le end zone.

Recinto di Gioco

Il recinto di gioco è l'area definita dallo stadio, dalla copertura, dalle tribune, dalle transenne o da altre strutture. Dove non ci fosse lo stadio, la copertura o le tribune, il recinto di gioco è qualsiasi area a portata di vista e/o suono dal campo.

Zona Laterale

La zona laterale è l'area compresa fra le hash mark e la sideline più vicina.

Rissa

Una rissa è un qualsiasi tentativo di un giocatore, coach o componente della squadra in uniforme di colpire un avversario in modo aggressivo ed estraneo al football. Tali atti includono, ma non sono limitati a:

a. Un tentativo di colpire un avversario con braccio/a, mano/i, gamba/e o piede/i, indifferentemente se il contatto avvenga o meno.
b. Un comportamento antisportivo verso un avversario che causi la reazione di un qualsiasi avversario e scateni una rissa.

Principio del Tre-e-Uno

Il *principio del Tre-e-Uno* per l'applicazione delle penalità si utilizza quando le istruzioni per l'applicazione della penalità per un fallo non indicano il punto di applicazione. L'applicazione di questo principio viene descritta nella Regola 10-2-2-c.

Tackle Box

a. La tackle box è un'area rettangolare compresa fra la neutral zone, due linee parallele alla sideline a cinque yard dallo snapper e la end line della Squadra A.
b. La tackle box cessa di esistere quando la palla esce dalla tackle box stessa.

Targeting

"Targeting" significa che un giocatore prende di mira un avversario con l'obiettivo di colpirlo con una violenza tale che va oltre il necessario per l'esecuzione di un placcaggio o di un blocco legale o per giocare la palla. Alcuni indicatori di un targeting includono, senza limitarsi a questi:

a. Lanciarsi ("launch") – un giocatore che stacca i piedi da terra per colpire l'avversario con un movimento verso l'alto e in avanti per colpire nella zona del collo o della testa.
b. Un movimento di accucciarsi ("crouch") seguito da una spinta in avanti e verso l'alto eseguito per colpire nella zona del collo o della testa, anche se uno o entrambi i piedi sono ancora a terra.
c. Portare in avanti ("leading") il casco, l'avambraccio, il pugno, la mano o il gomito per colpire con violenza nella zona della testa o del collo.
d. Abbassare ("lowering") la testa prima di colpire per portare il colpo con il crown of the helmet.

Inizio di Ciascun Periodo

<u>Primo e Terzo Periodo</u>

a. Prima della partita, durante il riscaldamento, le squadre devono rimanere in una metà campo concordata tra di loro, normalmente la metà campo (dalla end line sino a 5 yard dalla linea di metà campo) alla loro sinistra guardando dalla loro team area verso il campo.
b. Ogni tempo partita inizierà con un kick off.
c. Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della partita, il referee effettuerà il coin toss a centro campo in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver designato il capitano della squadra ospite come colui che effettuerà la scelta. Prima di iniziare il secondo tempo, il referee riceverà la scelta delle squadre per il secondo tempo.
d. Durante il coin toss entrambe le squadre dovranno rimanere nella loro team area. Il coin toss inizia quando i capitani lasciano la loro sideline e finisce quando i capitani rientrano nella propria sideline.

<u>Secondo e Quarto Periodo</u>

Tra il primo e il secondo periodo, ed anche tra il terzo e il quarto periodo, le squadre difenderanno le opposte goal line.

a. La palla sarà posizionata nel punto esattamente corrispondente a quello in cui si trovava alla fine del periodo precedente, in relazione alle sideline e alle goal line.
b. Il possesso della palla, il numero del down e la distanza da guadagnare rimarranno invariate.

<u>Tempi Supplementari</u>

Il sistema di spareggio sarà usato quando una partita è in parità dopo la conclusione di quattro periodi.

Sostituzioni

a. Immediatamente dopo la conclusione del quarto periodo, gli arbitri chiederanno ai giocatori di entrambe le squadre di ritornare alle rispettive team area. Gli arbitri si incontreranno quindi a centro campo per rivedere le procedure per lo svolgimento dei tempi supplementari.
b. Gli arbitri scorteranno i capitani al centro del campo per il coin toss. Il referee effettuerà il coin toss a centro campo in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver indicato il capitano della squadra ospite come colui che effettuerà la scelta. Il vincitore del coin toss non potrà rinviare la scelta e dovrà scegliere tra una delle seguenti opzioni:
    1. Attacco o difesa, con l'attacco che parte dalla linea delle 25 yard difensive degli avversari per l'inizio della prima serie.

2. Quale lato del campo usare per entrambe le serie di possesso di quel periodo supplementare.

c. Il perdente eserciterà la propria scelta sull'opzione rimanente per il primo periodo supplementare ed avrà diritto di prima scelta sulle due opzioni per tutti i successivi tempi supplementari pari.

d. Definizione: Un tempo supplementare è composto da due serie di possesso con ogni squadra che mette in gioco la palla con uno snap, su oppure tra le hash mark, dalla linea delle 25 yard prescelta (a meno che ci sia da applicare una penalità), che diventa così la linea delle 25 yard degli avversari. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash mark a meno che la squadra in attacco scelga una posizione differente, su o tra le hash mark prima che sia dato il ready for play. Dopo il segnale di ready for play, la palla può essere ricollocata solo dopo un timeout di squadra, a meno che venga preceduto da un fallo della Squadra A o dall'offset di più falli.

e. Serie di possesso: Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante una serie di possesso sino a che non segni o non riesca a guadagnare un nuovo primo down. La palla resta viva dopo un cambio di possesso sino a che è dichiarata morta. Comunque, la Squadra A non avrà diritto a un nuovo primo e 10 se riprende il possesso della palla dopo un cambio di possesso di squadra.
Le definizioni Squadra A e Squadra B sono le stesse definite in precedenza.

f. Segnature: la squadra che avrà segnato più punti al termine dei tempi regolamentari e dei supplementari sarà dichiarata vincitrice. Ci saranno un pari numero di possessi, come definite al punto (e) qui sopra, in ognuno dei tempi supplementari, a meno che la Squadra B realizzi una segnatura in un down che non sia una try. Con l'inizio del terzo tempo supplementare, la squadra che segna un touchdown deve tentare la try da due punti. Una try da un punto, anche se non illegale, non assegnerà alcun punto.

g. I falli dopo un cambio di possesso vengono trattati in maniera speciale.

h. Timeout: Ogni squadra ha diritto a un timeout per ogni periodo supplementare. I timeout non utilizzati durante i periodi regolamentari non possono essere utilizzati nei tempi supplementari. Un timeout non utilizzato durante un tempo supplementare non può essere utilizzato in un successivo tempo supplementare. I timeout utilizzati fra due tempi supplementari saranno conteggiati come utilizzati nel tempo supplementare successivo.

Tempo di Gioco e Intervalli

Lunghezza dei Periodi e Intervalli

La normale durata totale di una partita sarà di 48 minuti, divisi in quattro periodi di 12 minuti ognuno, con un minuto di intervallo tra il primo e il secondo periodo (primo tempo) e tra il terzo e il quarto periodo (secondo tempo).

a. Nessun periodo sarà considerato concluso sino a che la palla sia morta e il referee abbia dichiarato terminato il periodo.

b. L'intervallo tra i due tempi sarà di 20 minuti, a meno che venga modificato, prima della partita, per mutuo accordo degli amministratori di entrambe le squadre e dall'organizzazione della competizione. Immediatamente dopo la fine del secondo periodo il referee darà inizio all'intervallo segnalando la partenza del game clock.

Estensione dei Periodi

a. Un periodo sarà esteso per far giocare un down a tempo scaduto se uno o più dei seguenti eventi si verifica durante il down in cui il tempo finisce:

1. Viene accettata una penalità per un/dei fallo/i a palla viva. Il periodo *non* viene esteso se il fallo è della squadra in possesso e la penalità include la perdita del down.
2. C'è un offset di più falli.
3. Un arbitro fischia intempestivamente oppure segnala incorrettamente palla morta.

b. Se viene segnato un touchdown durante un down in cui il tempo rimasto nel periodo finisce, il periodo viene esteso per far giocare la try.

Sospensione della Partita

a. Il referee può sospendere temporaneamente la partita quando siano presenti condizioni che lo richiedano.

b. Quando la partita è sospesa per le azioni di una o più persone non soggette alle regole o per qualsiasi altra ragione non prevista dalle regole e non può continuare, il referee dovrà:

1. Sospendere il gioco e mandare i giocatori nelle rispettive team area.
2. Riferire il problema ai responsabili dell'organizzazione della partita.
3. Riprendere la partita quando a suo giudizio le condizioni lo consentono.

c. Se la partita viene sospesa prima della fine del quarto periodo e non può essere ripresa, ci sono quattro possibili opzioni:

1. Riprendere la partita in una data successiva;
2. Dichiarare la partita conclusa col punteggio raggiunto;
3. Dichiarare la partita conclusa con un punteggio forfettario; o
4. Annullare la partita.

Sarà utilizzata l'opzione prevista dalle norme del campionato.

d. Se la partita viene sospesa sarà dichiarato il risultato di parità. Il risultato della partita sarà quello conseguito alla fine dell'ultimo periodo completato. (Nota: Se deve essere dichiarato un vincitore durante una fase di playoff, le norme del campionato decideranno quando e dove la partita dovrà essere ripresa).
e. Una partita sospesa, se ripresa, comincerà con lo stesso tempo rimanente da giocare e identiche condizioni di down, distanza, posizione in campo ed eleggibilità dei giocatori.

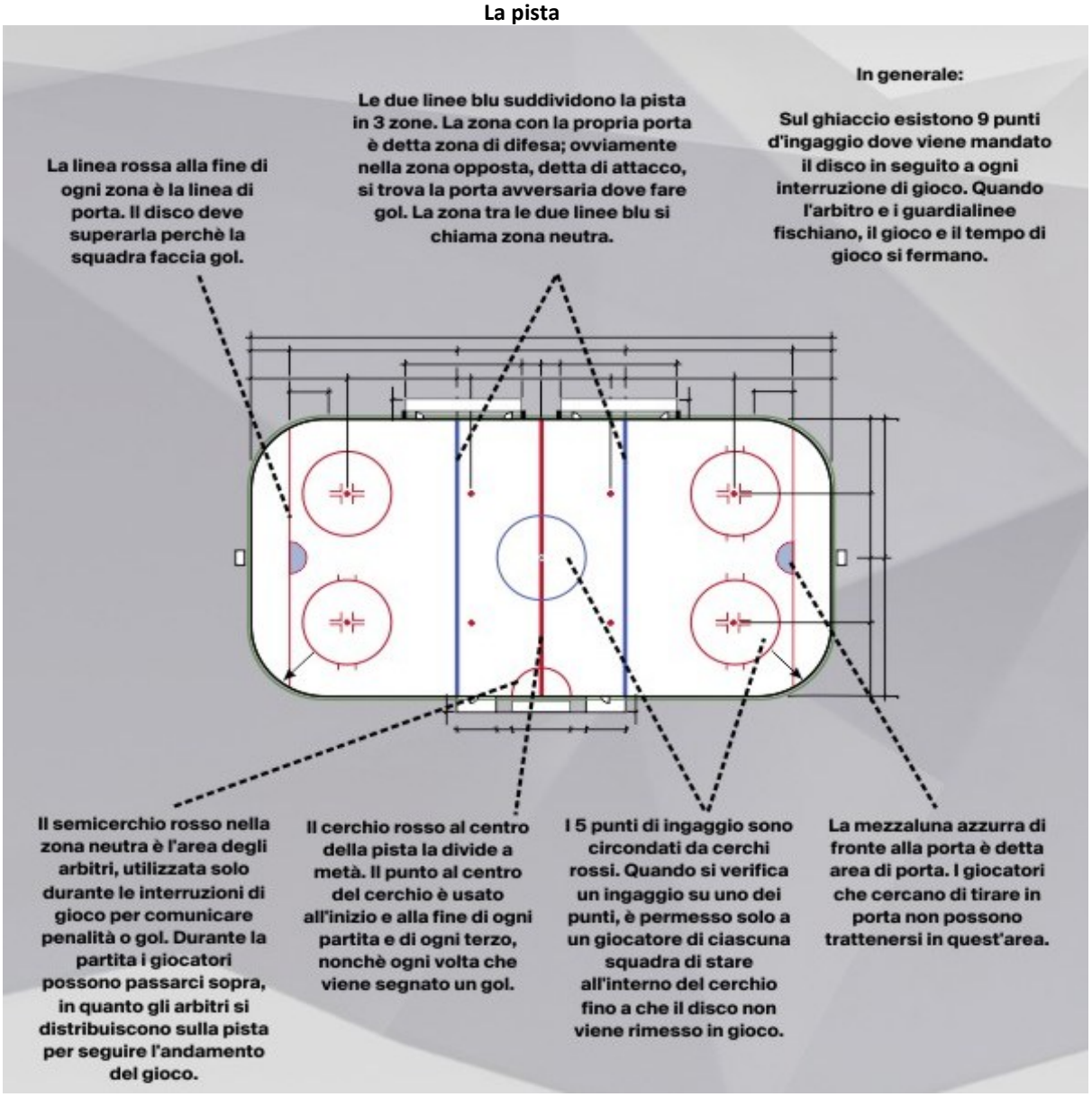
HOCKEY

Le partite di hockey su ghiaccio si svolgono con **6 giocatori**, di cui uno è il portiere. Il portiere può essere sostituito da un altro giocatore. Le squadre di hockey sono di solito formate da 20 o più giocatori che vengono impiegati durante il gioco.
L'hockey su ghiaccio è un gioco dai ritmi molto intensi. Ogni giocatore gioca solo per circa un minuto alla volta. Il cambio di tutti e cinque i giocatori è definito "cambio di linea".
A differenza del pallone nel calcio, il **disco** utilizzato nell'hockey è più piccolo e si sposta più velocemente, cosa che rende spesso difficile agli spettatori seguire tutti i passaggi. Per rendere la visione d'insieme più facile, ci sono delle luci che si attivano dietro alle porte ogni qualvolta viene fatto gol. Cosí facendo tutti riescono a seguire l'andamento della gara.
Un incontro di hockey su ghiaccio dura 60 minuti. La **durata del gioco** è suddivisa in 3 terzi da 20 minuti ciascuno con pause di 15 minuti. Il tempo viene fermato a ogni interruzione, periodo durante il quale si verificano di solito le sostituzioni. Per questo motivo il gioco dura spesso più di 90 minuti.
Al termine di ogni terzo avviene inoltre anche il cambio di linea dei giocatori. Se dopo 60 minuti la situazione è ancora di pareggio, si passa ai tempi supplementari oppure ai tiri di rigore. La durata effettiva della partita è definita 'tempo netto'.

Infrazioni

L'hockey può spesso risultare uno sport duro nel quale non mancano **risse**. Per molti profani queste situazioni possono essere particolarmente d'effetto. Lo scontro fisico è infatti a tutti gli effetti una parte integrante del gioco. È quindi permesso "travolgere" l'avversario.
Affinchè la situazione non sfugga di mano, sono state fissate regole ben precise, così come per qualsiasi altra disciplina sportiva.
Anche nell'hockey su ghiaccio esiste il **fuorigioco**. Il fuorigioco si verifica quando almeno un giocatore della squadra in attacco si trova in area di attacco prima che il disco attraversi la linea blu. Se gli arbitri fischiano il fuorigioco, il gioco viene fatto retrocedere nella zona neutra dove avviene di seguito l'ingaggio (vedi spiegazione più avanti).
Ai giocatori è permesso passare il disco con i piedi, ma non è loro concesso di segnare un gol tirando con i piedi. In realtà i tiri con i piedi non sono molto efficaci.
Un'altra infrazione classica è data dal bastone, che non può mai essere alzato sopra le spalle. In questo caso, infatti, il giocatore incorre in una **penalità di tempo** che va dai 2 ai 5 minuti per il giocatore.
Tra i **falli** si contano inoltre lo sgambetto, il colpo di bastone o l'aggancio, con i quali si incorre in una penalità di squadra che va dai 2 ai 5 minuti. Per tutta la durata della penalità la squadra è costretta a giocare senza un giocatore. Questa situazione di sovrannummero per la squadra avversaria si defnisce **powerplay**. Il giocatore in punizione può rientrare in gioco non appena la squadra con giocatori in sovrannumero segna un gol.
I comportamenti fallosi legati a durezza eccessiva si ricollegano spesso a **penalità a livello personale**. Il giocatore in questione viene sospeso dal gioco per 10 minuti. Se il comportamento è particolarmente brutale, può essere conferita anche una **penalità disciplinare di partita**. In questo caso il giocatore deve lasciare il campo per tutta la durata della partita e può eventualmente essere sospeso anche dalle partite successive.

La pista



La funzione delle linee colorate e dei punti sulla pista da hockey può risultare poco chiaro ai non addetti ai lavori. Ogni segno sulla pista ha un proprio significato.
Le due linee blu suddividono la pista in tre aree. L'area nella quale si trova la porta è la **zona di difesa**, mentra la parte opposta è la **zona di attacco**. Presso le zone di attacco e difesa si trovano anche 'cerchi d'ingaggio'. La zona neutrale è quella di mezzo.
In prossimità delle porta si trovano le **linee** rosse **di porta**.
L'area degli arbitri è delimitata da un semicerchio rosso. Sulla pista si trovano molti punti e alcuni cerchi, definiti **punti d'ingaggio**. In seguito a un'interruzione di gioco, è lì che viene spostato il disco per farlo rientrare nel gioco dopo il cosiddetto 'ingaggio' (vedi sotto).

Tenuto conto che il gioco proviene dal Nordamerica, il gergo dell'hockey è costellato di tecnicismi dall'inglese. Ecco i principali:
Face-off o ingaggio
L'ingaggio avviene nel momento in cui viene fischiato l'inizio del gioco o quando il gioco viene interrotto. Dopo l'interruzione di gioco l'arbitro porta il disco in corrispondenza di un cerchio d'ingaggio e fa ripartire così la partita. In seguito a un gol, dopo il terzo tempo o dopo la liberazione vietata (detta 'icing', vedi sotto), l'ingaggio viene spostato in corrispondenza del cerchio centrale di colore blu. I due giocatori che si contendono il discono cercano di prenderne possesso. Gli altri giocatori si trovano al di fuori dei cerchi d'ingaggio e possono entrarvi solo quando l'ingaggio è stato portato a termine.
Icing o liberazione vietata
Si verifica quando un giocatore porta il disco oltre la linea di centrocampo e la linea di porta avversaria dopo un rinvio dalla difesa. Il gioco viene fatto procedere nell'area di gioco della squadra da sanzionare attraverso un

ingaggio. La squadra che causa un icing non può sostituire i propri giocatori durante l'interruzione di gioco successiva. La regola dell'icing non viene applicata alla squadra che gioca in inferiorità numerica.

Penalty o tiro di rigore

Il giocatore che ha subito il fallo può dirigersi da solo verso il portiere della squadra avversaria partendo dal centro pista e tentare di fare gol. L'arbitro decide di passare al tiro di rigore, se con il fallo è stato compromessa l'azione di tiro in porta. Questo succede nella maggior parte dei casi, quando appunto il giocatore in attacco si dirige da solo verso la porta avversaria. Il tiro di rigore può tuttavia essere adottato solo nei casi seguenti:

- Il fallo non si è verificato nella zona di difesa della squadra che ha subito il fallo
- Il giocatore che ha subito il fallo era in possesso del disco
- È stata compromessa un'occasione per segnare
- Tra il giocatore che ha subito il fallo e il portiere non c'era nessun altro giocatore avversario

Si passa al tiro di rigore per esempio anche quando viene lanciato un bastone. Le regole per l'esecuzione del tiro di rigore sono le seguenti:

- Il tiro di rigore può essere fatto solo dal giocatore che ha subito il fallo, a meno che non si sia infortunato
- Solo il giocatore che esegue il rigore e il portiere possono trovarsi sul ghiaccio.
- Il portiere non può lasciare l'area di porta fino a quando il giocatore non abbia toccato il disco.
- Si può tirare solo una volta.

Overtime o supplementari

Se allo scadere del tempo di gioco le due squadre sono ancora in pareggio, spesso si prolunga la partita di ulteriori 5 minuti (situazione detta "sudden death overtime"). La partita si tiene solo tra 4 giocatori e termina non appena una delle due squadre segna il primo gol. Se i supplementari non sono sufficienti, si passa ai rigori. Le regole dei supplementari possono variare a seconda della categoria (serie) in cui si gioca.

Play-off o eliminazioni

Con i play-off si determina il vincitore di una stagione sportiva come in un torneo. Nei quarti di finale si scontrano tra loro le squadre qualificatesi al 1° e all'8° posto, al 2° e 7°, al 3° e 6°, al 4° e al 5°. Nella semifinale la squadra qualificatasi al primo posto si scontra con l'ultima delle squadre restanti. I play-off si disputano a eliminazione diretta, una squadra per passare deve vincere 4 volte.

Anche per quanto riguarda l'abbigliamento sportivo, i giocatori di hockey devono sottostare a regole ben precise. Tutti i giocatori di una stessa squadra devono portare la stessa divisa, negli stessi colori. E con divisa non si intendono solo le maglie, ma anche i caschi, i copripantaloncini e i calzettoni. Solo il portiere può scegliere il colore del proprio casco.

PALLAMANO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Pallamano a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

La pallamano è uno sport di squadra giocato su campi rettangolari con lati di 40 m e 20 m. Viene definito il più veloce gioco di squadra con la palla oppure anche il più atletico degli sport di squadra.
Le due formazioni, composte da sette giocatori ciascuna, devono realizzare il maggior numero di reti possibili nella porta avversaria. Le partite si disputano in due tempi da trenta minuti.

Le regole

La pallamano è uno sport che contrappone due squadre di sette giocatori. Ciascuna partita si disputa in due tempi di trenta minuti ciascuno. Lo scopo del gioco è segnare il massimo dei goal nella porta avversaria.

Il pallone non può essere tenuto per più di tre secondi in mano se si è fermi, e non si possono fare più di tre passi senza passarlo o farlo rimbalzare al suolo. La squadra attaccante deve tentare di far rete senza entrare in area del portiere o comunque, se tira in corsa, il giocatore può entrare saltando nell'area del portiere, ma rilasciando la palla prima che tocchi con una parte del corpo, il suolo entro l'area di porta.

Vi sono delle sospensioni temporanee dal campo di gioco che consistono in periodi di due minuti. Alla terza esclusione temporanea, il giocatore è squalificato per il resto dell'incontro.

Abbiamo il fallo dai nove metri che viene battuto con la difesa a 3m dalla palla e l'attacco tutto al di fuori della linea dei 9 m e il tiro dai 7 m detto comunemente "rigore" che viene effettuato con un piede sulla linea dei 7 metri (senza toccarla) e con solo il portiere davanti, il quale non può superare i 4 metri della porta.

I giocatori e i loro ruoli

I ruoli dei sette giocatori in campo sono: portiere, centrale, pivot, terzino destro, terzino sinistro, ala destra e ala sinistra. È preferibile che nelle posizioni nelle zone destre del campo (ala destra e terzino destro) giochino giocatori mancini e nella posizione opposta (ala sinistra e terzino sinistro) giocatori destrorsi. Per il centrale la mano di tiro è indifferente. La disposizione degli attaccanti ad attacco schierato è un trapezio che ha per vertici le ali ed i terzini, mentre il pivot va a posizionarsi all'interno del dispositivo difensivo di fianco o di spalle al portiere avversario.

Il portiere ha il ruolo principale in questo sport poiché, oltre che essere il primo dei difensori, dovendo difendere la porta, è anche il primo degli attaccanti, dovendo velocemente lanciare la palla ai suoi compagni sia in caso di gol subito o no.
Il portiere della pallamano utilizza tecniche diverse da quelle del portiere di calcetto. Infatti mentre quest'ultimo si tuffa per parare il tiro il portiere di pallamano si interpone tra il tiratore e la porta in modo da chiudere l'angolo di tiro all'attaccante. Di regola non si lancia quindi verso la palla ma copre la porta con movimenti rapidi delle braccia e delle gambe.
Vi sono poi tecniche particolari come la cosiddetta "pelle d'orso" con la quale il portiere si lancia verso l'attaccante in maniera improvvisa aprendo al massimo le braccia e le gambe, chiudendogli lo specchio di tiro. Questa tecnica è però utilizzata solo per tiri molto ravvicinati o quando si vuole fare un tentativo disperato per evitare di prendere goal. Inoltre esistono delle varianti della pelle d'orso come la mezza pelle d'orso dove si stendono al massimo solo il braccio e la gamba del lato destro del corpo o solo quelle del lato sinistro.

Il centrale è un ruolo base di una formazione di pallamano.
Il centrale deve essere un giocatore dalla grande resistenza fisica, dato che è spesso sottoposto a falli da parte dei giocatori avversari, e deve anche essere molto veloce.
La sua posizione in campo è in genere centrale di fronte al portiere avversario ed al pivot compagno di squadra (che normalmente gioca con le spalle rivolte alla porta avversaria), qualora non si giochi in doppio pivot.
Il ruolo del centrale nella pallamano è simile a quello del playmaker nel basket, in quanto ha la funzione di circolare il pallone e dirigere il gioco a seconda degli schemi, guidando l'attacco della squadra. In genere è anche un giocatore che finalizza molto in gol.

Il pivot è uno dei ruoli di base della pallamano. Questo giocatore, grazie alle posizioni che assume in mezzo alla difesa avversaria, è in grado di creare la superiorità numerica della propria squadra e fare spazio ai compagni. Riceve i palloni dal resto dell'attacco e, ponendosi oltre i difensori avversari, praticamente all'altezza della linea dell'area di rigore 6 metri, può tirare in porta.
Oltre al ruolo, riveste importanza anche l'aspetto atletico di chi ricopre questa posizione, dato che il giocatore deve possedere la prestanza fisica per "bloccare" la difesa avversaria e per questo subisce continuamente fallo.

Il terzino della pallamano è colui che sta alla destra o alla sinistra dei difensori centrali, come i terzini nel gioco del calcio, ed è colui che segue l'azione offensiva stando sempre ai lati del campo, in modo di creare una nuova azione partendo dal lato in cui si trova (destra o sinistra). Il terzino quindi è colui che corre di più, infatti corre avanti e indietro per tutto il campo.

Nella pallamano, le ali giocano alle estremità destra e sinistra del semicerchio contraddistinguente l'area del portiere. In genere, si tratta di giocatori molto veloci, dotati di buone capacità di ripartenza ed un tiro più preciso che potente. Dovendo le ali, infatti, tirare con una visuale piuttosto ristretta dell'angolo di porta, è preferibile che cerchino di "spiazzare" il portiere con tiri imprevedibili.

Il terreno di gioco

Il terreno è di forma rettangolare, comprende una superficie di gioco e due aree di porta, misura 40 metri di lunghezza e 20 metri di larghezza. Il portiere è il solo autorizzato a trovarsi nell'area di rigore eccetto che per uscire al fine di neutralizzare contropiedi o addirittura attaccare per creare superiorità numerica.

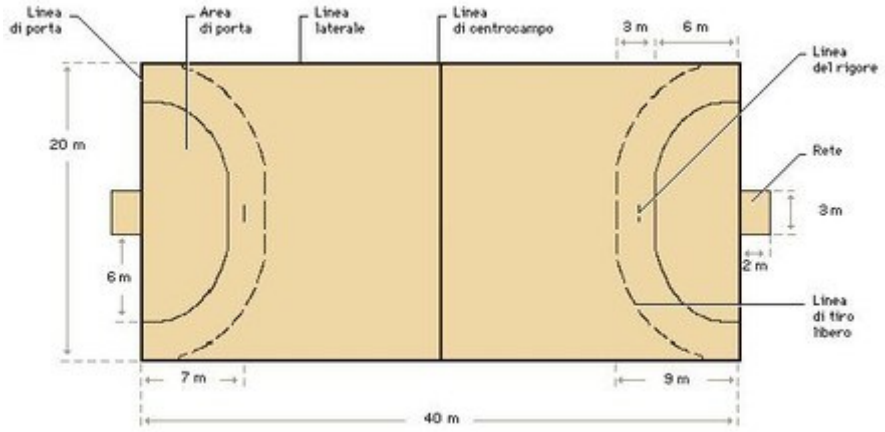
La porta

La porta è posta al centro della linea di fondo e misura all'interno due metri di altezza e tre metri di larghezza.

L'area di porta

L'area di porta è delimitata da una linea lunga tre metri tracciata a sei metri di distanza dalla porta, parallelamente alla linea di fondo, e continuata ad ogni estremità da un quarto di cerchio di sei metri di raggio che ha come centro lo spigolo interno posteriore di ogni montante della porta. La linea che delimita la superficie è definita come linea dell'area di porta e fa parte dell'area stessa. Nessun giocatore tranne il portiere può toccare terra in quest'area in

fase di gioco (ad esempio un difensore mentre sta cercando di fermare un attaccante in fase di tiro della palla in porta o un attaccante in possesso di palla) pena un tiro di punizione contro la sua squadra.



I tiri

Tipologie di tiri adoperate possono essere:

• tiro diretto

• pallonetto/colombella, aspettando l'uscita del portiere

• tiro a "girella", ovvero un tiro ad effetto, che pare uscire dallo specchio della porta, per poi insaccarsi in rete. È un tiro molto debole, ma imprevedibile

• tiro in Erett, dal nome del primo giocatore ad effettuarlo, effettuato in genere dalle ali non di mano, che sfruttano la curvatura del corpo per evitare il portiere

Altre tipologie di tiro

• doppio appoggio

• elevazione

• estensione

• tuffo

Tiro in doppio appoggio

Tiro effettuato in appoggio su tutti e due piedi con una accentuazione del piegamento della gamba anteriore opposta al braccio che tira. È utilizzato quasi esclusivamente dai tre giocatori che giostrano frontalmente alla porta avversaria (il centrale ed i due terzini), molto raramente anche dal pivot, praticamente mai dalle ali.

Tiro in elevazione

Il tiro in elevazione si effettua dalle zone centrali cercando di superare in altezza la difesa avversaria, dalle ali e dal pivot per conferire più slancio e forza alla conclusione a rete.

Tiro in estensione

Il Tiro in estensione (comunemente detto Erett, dal nome del giocatore che per primo si specializzò in questo tiro) si effettua estendendo il corpo lateralmente allo scopo di evitare il più possibile l'intercettazione della palla da parte della difesa avversaria. È uno dei tiri che contraddistingue il ruolo del pivot, ma viene usato spesso anche dal centrale o dall'ala contromano.

Tiro in tuffo

Il tiro a tuffo permette di accorciare la distanza fra il lanciatore e la porta ritardando l'abbandono del pallone, il quale avviene appena prima del contatto col suolo. Lo si effettua sia in tiri da fermo che durante le azioni di gioco: tale tipo di tiro è una caratteristica del giocatore che occupa il ruolo di pivot e che gioca in attacco inserito fra i difensori della squadra avversaria, cercando di ostacolare i movimenti di scorrimento difensivi eseguendo blocchi; quando riesce ad impossessarsi della palla esegue appunto il caratteristico tiro in caduta o in tuffo. Talvolta viene usato anche dalle ali. Spesso usato anche nei tiri dai 7 metri, il rigore, per rallentare il tiro e deconcentrare il portiere

Tiro dai sette metri (rigore)

Il tiro dai sette metri viene accordato per un fallo che impedisca il concretizzarsi di una chiara occasione da rete. Nel tiro dai sette metri, come nel tiro di punizione, almeno una parte di un piede del tiratore deve rimanere a contatto con il suolo e non deve oltrepassare o calpestare la linea del rigore.

Il portiere potrebbe essere fuori dalla porta, per coprirla meglio, ma non può uscire oltre i 4 metri.

RUGBY A 15 E A 7

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Rugby a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

L'obiettivo del gioco è che due squadre da 15 o 7 giocatori ciascuna, nel rispetto del fair play, delle regole e dello spirito sportivo, dovrebbero, portando, passando, calciando e mettendo a terra il pallone, segnare il maggior numero di punti possibile, dove la squadra che segna più punti sarà la vincitrice della partita. Il Rugby è uno sport che comporta il contatto fisico e, in quanto tale, presenta dei rischi. E' molto importante giocare nel rispetto delle regole e fare sempre attenzione alla sicurezza del giocatore.
È responsabilità dei giocatori assicurare di essere fisicamente e tecnicamente preparati per giocare in base alle regole ed impegnarsi a partecipare nel rispetto di un divertimento e pratiche sicuri.
È responsabilità di chi allena o insegna il gioco, garantire che i giocatori siano preparati a rispettare le regole, giocare in modo corretto e osservare una condotta sicura.
È un dovere dell'arbitro applicare equamente tutte le regole in ogni gara, comprese le regole sperimentali.
E' un dovere del settore d'attività assicurare che il gioco, ad ogni livello, si svolga nel rispetto di un comportamento disciplinato e sportivo. Il Rugby è praticato da uomini e donne e da ragazzi e ragazze di età compresa tra i 6 e i 60+ anni.
Il Rugby è forte di valori sociali ed emozionali quali il coraggio, la lealtà, lo spirito sportivo, la disciplina ed il lavoro di squadra. È difficile a prima vista, per un semplice osservatore, comprendere i principi che guidano questo gioco che sembra comportare una serie di contraddizioni. Per esempio, è perfettamente accettabile esercitare una pressione fisica estrema su un avversario, con lo scopo di ottenere la conquista del pallone, ma senza l'intenzione o la malizia di ferire l'avversario.
Questi sono i limiti all'interno dei quali devono operare giocatori e arbitri ed è la capacità di fare questa sottile distinzione, affiancata da autocontrollo e disciplina, sia a livello individuale che collettivo, che si basa il codice di condotta. Una gran parte dell'attrattiva del Rugby risiede nel fatto che viene giocato allo stesso tempo alla lettera e secondo lo spirito delle Regole di Gioco. La responsabilità in questo ambito non dipende da una sola persona ma ricade su allenatori, capitani, giocatori e arbitri. La lotta per il possesso del pallone è una delle caratteristiche fondamentali del Rugby. Queste azioni di contesa sono equilibrate in modo tale da premiare la superiorità tecnica dimostrata nel corso dell'azione precedente. Per esempio, ad una squadra che è stata obbligata a calciare in touche perché non ha saputo conservare il pallone, verrà negato il lancio del pallone nella rimessa laterale. Allo stesso modo, una squadra che commette un passaggio in avanti o un in-avanti non introdurrà il pallone in occasione della mischia che ne consegue. La squadra che introduce il pallone deve sempre beneficiare di un certo vantaggio anche se, ancora una volta, è importante che queste fasi di gioco diano luogo a una contesa equilibrata della palla.
Lo scopo della squadra in possesso del pallone è la continuità, cioè privare gli avversari del pallone e avanzare con il pallone e poi marcare dei punti utilizzando le proprie capacità tecniche. Se una squadra non è in grado di concretizzare questo obiettivo, o a causa delle proprie carenze, o per la qualità della difesa avversaria, essa restituirà il possesso del pallone a quest'ultima: contesa e continuità, guadagno e perdita.
Quando una squadra tenta di conservare la continuità del possesso, la squadra avversaria si sforza di lottare per recuperarlo. È questa la lotta che determina l'equilibrio essenziale fra la continuità del gioco e la continuità del possesso. Questo equilibrio fra la contesa e la continuità si applica alle fasi statiche e al gioco corrente. Le Regole garantiscono la preservazione delle caratteristiche uniche del Rugby attraverso le mischie, le rimesse laterali, le maul, le ruck e i calci di invio e di ripresa del gioco. Gli altri elementi fondamentali legati alla lotta e alla continuità sono l'obbligo di passare il pallone indietro e il placcaggio offensivo.
I giocatori hanno l'obbligo prioritario di osservare il regolamento e rispettare i principi del fair play. Le regole devono essere applicate in modo da assicurare che il gioco del rugby sia praticato conformemente ai principi del gioco. Gli ufficiali di gara raggiungono questo obiettivo tramite correttezza, coerenza, sensibilità e, ove opportuno, gestione delle situazioni. D'altra parte, è responsabilità di allenatori, capitani e giocatori rispettare l'autorità degli ufficiali di gara.

DEFINIZIONI

Abbigliamento dei giocatori Qualsiasi articolo indossato dai giocatori che, per essere consentito, deve essere conforme al presente Regolamento.
Abbigliamento intimo Un articolo di abbigliamento intimo che copre il corpo dall'altezza del bacino, che può estendersi, o meno, su parte delle gambe, che termina sopra le ginocchia e che viene indossato sulla pelle o sotto gli indumenti e non è attaccato alla maglia o ai pantaloncini.
Antigioco Quasiasi azione commessa da un giocatore, all'interno del recinto di gioco, contraria alla Regola 9, che comprende ostruzione, gioco sleale, infrazioni ripetute, gioco pericoloso e scorrettezze.
Area di gioco Il campo di gioco, più le aree di meta. Le linee di touche, le linee di touche di meta e le linee di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

Area di meta L'area compresa tra la linea di meta e la linea di pallone morto e tra le linee di touche di meta. Comprende la linea di meta ma non la linea di pallone morto, né le linee di touche di meta. I pali della porta e le imbottiture circostanti sono collocati in area di meta.
Avanti In direzione della linea di pallone morto della squadra avversaria.
Azione di rucking Utilizzare in modo lecito i piedi per cercare di vincere o mantenere il possesso del pallone in una ruck.
Calciato direttamente in touche Il pallone è calciato in touche senza prima cadere sul terreno nell'area di gioco o toccare un giocatore o l'arbitro.
Calcio Un'azione compiuta colpendo volontariamente il pallone con qualsiasi parte della gamba o del piede, tranne il tallone, dalla punta del piede al ginocchio, ma escluso quest'ultimo. Un calcio deve spostare il pallone di una distanza visibile, in modo che si stacchi dalla mano, o si muova lungo il terreno.
Calcio al volo Un giocatore fa cadere volontariamente il pallone e lo calcia prima che tocchi il terreno.
Calcio d'invio Il modo per iniziare ciascuno dei due tempi di un incontro e ciascun periodo dei tempi supplementari, con un calcio di rimbalzo.
Calcio di punizione Assegnato contro una squadra per un'infrazione grave.
Calcio di rimbalzo (drop) Dopo essere stato fatto cadere intenzionalmente sul terreno dalla mano o dalle mani del giocatore, il pallone è calciato mentre sale dal suo primo rimbalzo.
Calcio di ripresa del gioco Il modo di fare ripartire il gioco con un calcio di rimbalzo dopo una segnatura o un annullato.
Calcio libero Assegnato contro una squadra, per un'infrazione, o a favore di una squadra, per un mark.
Calcio piazzato Il pallone viene calciato dopo che è stato posizionato sul terreno (o su un supporto per i calci approvato) a quel fine.
Campo di gioco L'area delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touche. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.
Capitano Il giocatore nominato da una squadra per guidare la stessa, consultare l'arbitro e selezionare le opzioni in seguito alle decisioni dell'arbitro.
Carica di cavalleria Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco viene assegnato un calcio di punizione o un calcio
libero. Ad un segnale del calciatore, una linea di attaccanti "carica" in avanti da una certa distanza. Quando si avvicinano, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore.
Cartellino giallo Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato ammonito e sospeso temporaneamente.
Cartellino rosso Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato escluso definitivamente dalla gara.
Compagno di squadra Un altro giocatore della stessa squadra.
Cuneo volante Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando la squadra in attacco guadagna un calcio di punizione o un calcio libero. Il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e fa partire l'attacco, dirigendosi verso la linea di meta o passando il pallone ad un compagno di squadra che corre in avanti. Immediatamente, i compagni si legano ai lati del portatore di pallone in una formazione a un cuneo prima di entrare a contatto con l'avversario. Spesso uno o più di questi compagni di squadra si trovano davanti al portatore di pallone.
Espulso Un giocatore riceve un cartellino rosso ed è escluso permanentemente dalla gara.
Fase di gioco Mischia, rimessa laterale, ruck o maul
Ferita sanguinante Emorragia attiva incontrollata.
Frontino Un'azione consentita, compiuta da un portatore di pallone per allontanare un avversario, spingendolo via con il palmo della mano.
Fuorigioco Un fallo di posizione che significa che un giocatore non può partecipare al gioco senza essere passibile di sanzione.
Giocato Il pallone è giocato quando è toccato volontariamente da un giocatore.
Giocatore a terra Si veda "non sui propri piedi".
Giocatore placcato Un portatore di pallone che viene trattenuto e portato a terra da uno o più placcatori.
Giocatori nell'allineamento I giocatori presenti in ciascuna linea di una rimessa laterale.
Giocatori partecipanti ad una rimessa laterale Questi comprendono i giocatori nell'allineamento, un ricevitore per ciascuna squadra (se presente), il giocatore che esegue il lancio e un avversario immediato.
Gioco aperto Il periodo dopo un calcio d'invio, calcio di ripresa del gioco, calcio libero, calcio di punizione o fase statica e prima della fase successiva, o il periodo tra una fase di gioco e l'altra, tranne quando il pallone è pallone morto.
I 22 L'area compresa tra la linea di meta e la linea dei 22 metri, e tra le linee di touche.
Comprende la linea dei 22 metri, ma non la linea di meta o le linee di touche.
Il terreno L'area totale mostrata nell'illustrazione del terreno nella Regola 1.
In-avanti Quando un giocatore perde il possesso del pallone, che va in avanti, oppure quando un giocatore colpisce

il pallone con la mano o il braccio mandandolo in avanti, o quando il pallone colpisce la mano o il braccio di un giocatore e va in avanti e tocca il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore iniziale possa riprenderlo al volo.
Intervallo L'intervallo tra i due tempi di gioco.
Legarsi Afferrare saldamente il corpo di un altro giocatore tra le spalle e il bacino, con l'intero braccio a contatto, dalla mano alla spalla.
Linea di meta La linea alle due estremità (e non facente parte) del campo di gioco.
Linea di pallone morto La linea alle due estremità (e non facente parte) dell'area di gioco.
Linea di rimessa in gioco Una linea immaginaria nel campo di gioco, perpendicolare alla linea di touche, che passa attraverso il punto in cui viene lanciato il pallone. La linea di rimessa in gioco non può essere ad una distanza inferiore a cinque metri da una linea di meta.
Linea passante per il punto o luogo Salvo diverse precisazioni, una linea parallela alla linea di touche.
Maglia Una maglia indossata sulla metà superiore del corpo e che non è attaccata ai pantaloncini o all'abbigliamento intimo.
Mark Un metodo di sospendere il gioco e vincere un calcio libero afferrando direttamente il calcio di un avversario, nei 22 del ricevitore o in area di meta, gridando "mark".
Maul Una fase di gioco che vede coinvolti un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati tra di loro e sui propri piedi.
Meta di punizione Assegnata quando, secondo il parere dell'arbitro, probabilmente sarebbe stata segnata (o segnata in una posizione più vantaggiosa) una meta, se non fosse stato per un'azione di antigioco commessa da un avversario.
Mischia Una fase statica, che normalmente è composta da otto giocatori per ciascuna squadra legati l'uno all'altro nella formazione della mischia.
Mischia senza contesa Una mischia in cui la squadra che introduce il pallone guadagna il possesso senza che ci sia una contesa del pallone e nessuna squadra può spingere dal punto segnato.
Non sui propri piedi Un giocatore non è sui propri piedi quando qualsiasi altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.
Oltre o dietro o davanti a una posizione Significa con entrambi i piedi, salvo i casi in cui il contesto richieda altrimenti.
Organizzazione della gara L'UISP SdA Giochi del livello competente è responsabile della gara e si può avvalere della collaborazione di asd/ssd.
Ostruzione Quando un giocatore che cerca di giocare viene ostacolato in modo irregolare, in modo da impedirgli di giocare.
Pallone morto Il pallone è "morto" quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco o dopo una trasformazione non andata a buon fine.
Pantaloncini Pantaloni che partono all'altezza del bacino e terminano sopra le ginocchia, hanno una fascia elastica e/o un laccetto in vita e non sono attaccati alla maglia o all'abbigliamento intimo.
Passaggio Un giocatore lancia o consegna il pallone ad un altro giocatore.
Passaggio in avanti Quando un giocatore lancia o passa il pallone in avanti, ovvero se le braccia del giocatore che passa il pallone si muovono in avanti.
Piano della touche Lo spazio verticale che si sviluppa immediatamente sopra la linea di touche o di touche di meta.
Piazzatore Un giocatore che tiene il pallone affinché un compagno di squadra possa battere un calcio piazzato.
Placcaggio Il modo di trattenere un portatore di pallone e portarlo a terra.
Placcaggio a braccio rigido Un placcaggio irregolare nel quale un giocatore colpisce il portatore di pallone con un braccio rigido.
Placcatore Un giocatore della squadra avversaria che trattiene il giocatore placcato e va a terra.
Portatore di pallone Un giocatore che ha il possesso del pallone.
Possesso Un individuo o squadra che ha il controllo del pallone o che sta tentando di portarlo sotto il proprio controllo.
Preso direttamente Un pallone preso senza prima aver toccato nessun altro o il terreno.
Punto della rimessa in gioco Si veda "linea di rimessa in gioco".
Recinto di gioco L'area di gioco più uno spazio attorno ad essa, noto come area perimetrale.
Ricevitore Il giocatore in una posizione tale da poter ricevere il pallone se il pallone è colpito o passato all'indietro da un allineamento.
Rimessa in gioco rapida Un lancio dalla linea di touche eseguito prima che si formi l'allineamento. Il pallone è lanciato dalla squadra che avrebbe effettuato il lancio nella rimessa laterale.
Rimessa laterale Una rimessa laterale è una fase statica che consiste in un allineamento di almeno due giocatori per ciascuna squadra che aspettano di ricevere un lancio dalla linea di touche.
Ruck Una fase del gioco in cui uno o più giocatori per ciascuna squadra, che sono sui propri piedi e a contatto fisico tra loro, si chiudono attorno al pallone, che è a terra.
Sanzione Il modo con il quale viene fatto ripartire il gioco dopo un'infrazione o un'interruzione.

Segnatura di una porta Il pallone è calciato, con calcio piazzato o di drop, al di sopra della barra trasversale avversaria, dal campo di gioco.
Sin-bin La zona designata al di fuori dell'area di gioco entro la quale deve rimanere un giocatore sospeso temporaneamente.
Sospeso temporaneamente Escluso dalla partita per un periodo specifico di tempo di gioco, solitamente 10 minuti.
Sostituzione Un giocatore che sostituisce un compagno di squadra a causa di un infortunio o per ragioni tattiche.
Squadra Un gruppo di giocatori, solitamente 15, che iniziano la gara, più eventuali sostituzioni autorizzate.
Squadra in attacco La squadra avversaria della squadra nella cui metà campo si sta giocando.
Squadra in difesa La squadra nella cui metà campo si sta giocando.
Sui propri piedi Un giocatore è sui propri piedi se nessun'altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.
Supporto per i calci Qualsiasi supporto approvato dall'organizzazione della gara per posizionare il pallone quando si batte un calcio piazzato.
Tempo di gioco Il tempo effettivo, escluso il tempo perso per le interruzioni (cfr. tempo effettivo).
Tempo effettivo Tempo continuo trascorso effettivamente (cfr. tempo di gioco)
Tenere il pallone Essere in possesso del pallone, tenendolo nella mano o nelle mani, o nel braccio o nelle braccia.
Touche L'area lungo il campo di gioco che comprende le linee di touche e lo spazio oltre tali linee.
Touche di meta L'area lungo l'area di meta che comprende le linee di touche di meta e lo spazio oltre tali linee.
Ufficiali di gara Chi ha il controllo del gioco: solitamente sono composti da un arbitro e due assistenti dell'arbitro o giudici di linea, ma possono anche comprendere un arbitro video e, nel rugby a sette, due giudici dell'area di meta.
UISP SdA Giochi del rispettivo livello responsabile dell'organizzazione e dello svolgimento delle partite all'interno di un'area geografica specifica.
Ultimo Più vicino alla linea di meta di una squadra.
Vantaggio Un chiaro e reale beneficio, tattico o territoriale, che si verifica dopo un'infrazione commessa dall'avversario.
Verso l'interno del campo Dentro l'area di gioco, in allontanamento dalle linee di touche.
Vicino Entro un metro.
Zona della mischia L'area del campo di gioco in cui può avere luogo una mischia.

Regolamento

Il Terreno

1. La superficie di gioco deve essere sicura per lo svolgimento del gioco.
2. I tipi di superficie consentiti sono: erba, sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale.
3. Le dimensioni dell'area di gioco sono indicate nell'illustrazione del terreno.

Dimensioni	Lunghezza del campo di gioco	Lunghezza dell'area di meta	Larghezza
Massimo (metri)	100	22	70
Minimo (metri)	94	6	68

   a. L'area di gioco è di forma rettangolare.
   b. Eventuali variazioni devono essere approvate dal SdA Giochi.
   c. Se la lunghezza del campo di gioco è inferiore a 100 metri, la distanza tra le linee dei 10 metri e le linee dei 22 metri è ridotta di conseguenza.
   d. Quando la larghezza dell'area di gioco è inferiore a 70 metri, la distanza tra le linee dei 15 metri è ridotta di conseguenza.
   e. L'area perimetrale non dovrebbe avere un'ampiezza inferiore a 5 metri, ove praticabile.

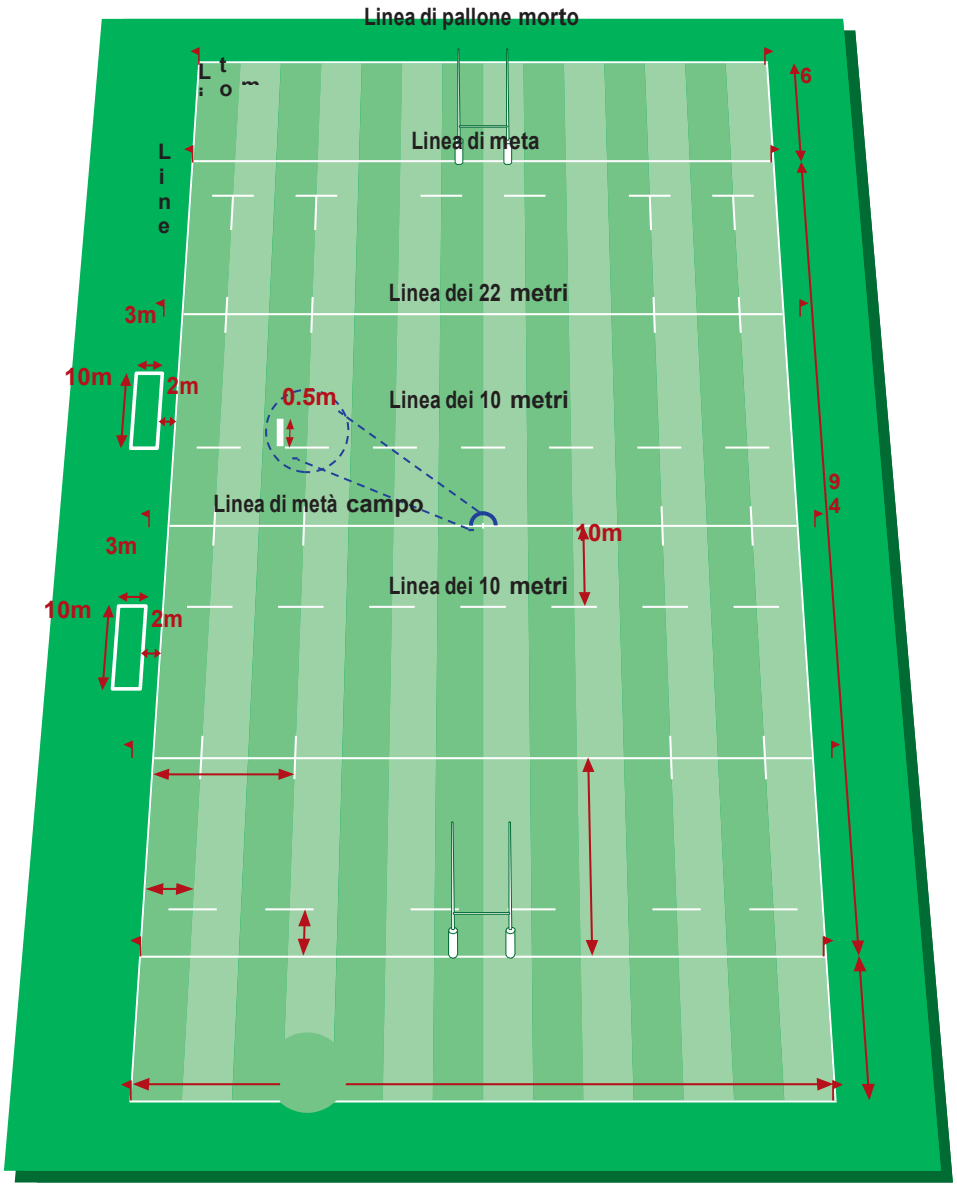
4. Sono presenti delle linee continue configurate come rappresentato nell'illustrazione del terreno. Le linee continue sono:
   a. Le linee di pallone morto e le linee di touche di meta.
   b. Le linee di meta.
   c. Le linee dei 22 metri.
   d. La linea di metà campo.
   e. Le linee di touche.

5. Sono presenti delle linee tratteggiate, configurate come rappresentato nell'illustrazione del terreno. Ciascun

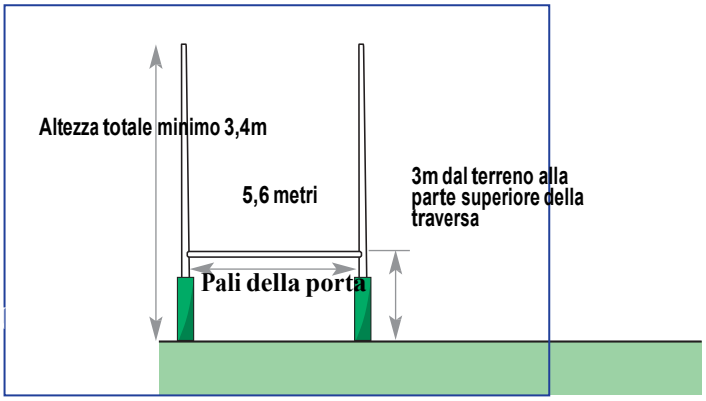
tratto di linea è lungo cinque metri. Le linee tratteggiate si trovano:

a. A 5 metri da, e parallele a, ciascuna linea di touche.
b. A 15 metri da, e parallele a, ciascuna linea di touche.
c. A 10 metri da, e parallele a, ciascun lato della linea di metà campo.
d. A 5 metri da, e parallele a, ciascuna linea di meta.

6. C'è una linea lunga 0,5 metri che attraversa il centro della linea di metà campo.



7. Quando ai pali della porta è applicata un'imbottitura, la distanza tra la linea di meta e il bordo esterno dell'imbottitura non deve superare 0,3 metri.

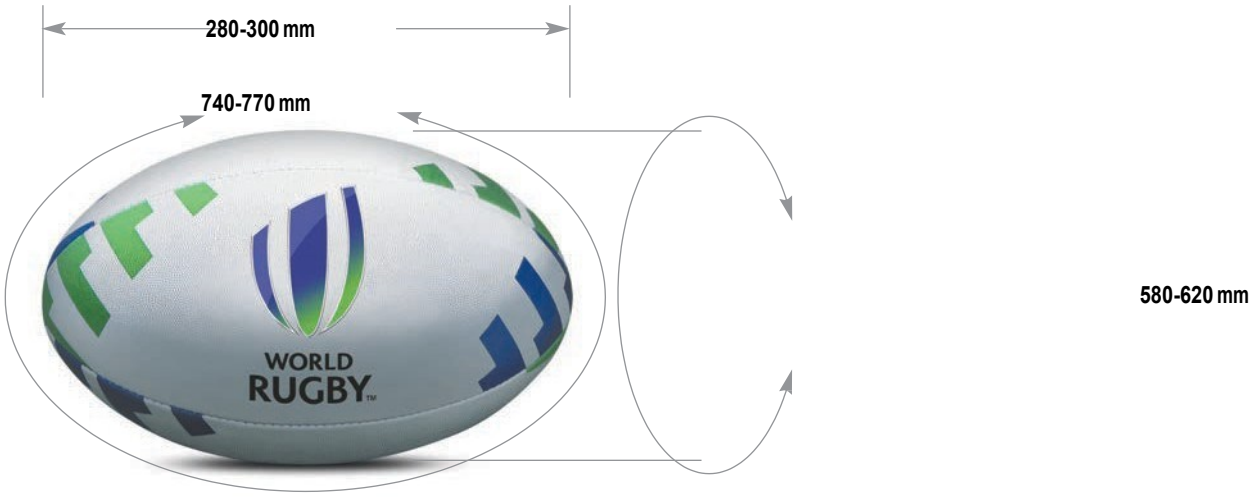


8. Ci sono 14 paletti con le bandierine , ciascuno con un'altezza minima di 1,2 metri.
9. Un paletto delle bandierine è posizionato in corrispondenza di ciascuna intersezione tra le linee di touche di meta e le linee di meta, ed è presente un paletto anche in ogni intersezione tra le linee di touche di meta con le linee di pallone morto (otto paletti delle bandierine in totale).
10. Un paletto delle bandierine è posizionato in allineamento con la linea dei 22 metri e la linea di metà campo, su ciascun lato del campo, due metri fuori dalle linee di touche e dentro il recinto di gioco (sei paletti delle bandierine in totale).

11. Le squadre devono informare l'arbitro di eventuali obiezioni prima dell'inizio della partita.
12. L'arbitro tenterà di risolvere i problemi e non farà iniziare una gara se qualsiasi parte del terreno è considerata non sicura.

Il Pallone

1. Il pallone è ovale ed è composto da quattro pannelli.
2. Le sue dimensioni sono illustrate qui:



3. Pesa 410-460 grammi.
4. Possono essere utilizzati palloni più piccoli per partite tra giocatori più giovani.
5. Il pallone è fatto di cuoio o di un materiale sintetico idoneo. Può essere sottoposto a trattamenti per renderlo resistente all'acqua e più facile da afferrare.
6. La pressione dell'aria all'inizio della gara è 65,71-68,75 kilopascal, 0,67-0,70 chilogrammi per centimetro quadrato o 9,5-10,0 libbre per pollice quadrato.
7. Possono essere disponibili dei palloni di riserva durante una partita.

La Squadra

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.
2. L'organizzazione di una partita può autorizzare lo svolgimento di partite con meno di quindici giocatori in ciascuna squadra.
3. Una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro sul numero di giocatori della squadra avversaria. Se una squadra ha troppi giocatori, l'arbitro ordinerà al capitano di tale squadra di ridurne il numero in modo opportuno. Il punteggio al momento dell'obiezione rimane invariato. Sanzione: Punizione.
4. Per la altre partite, l'organizzazione della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.
5. Le sostituzioni vengono effettuate solo quando il pallone è stato reso pallone morto e solo con il permesso dell'arbitro.
6. Se un giocatore rientra in campo o se una riserva entra in campo senza il permesso dell'arbitro e quest'ultimo ritiene che il giocatore lo abbia fatto per ottenere un vantaggio, il giocatore è colpevole di comportamento scorretto. Sanzione: Punizione.
7. La tabella indica il numero minimo di giocatori di prima linea per dimensione della rosa di giocatori e i requisiti minimi per le sostituzioni. L'organizzazione di una partita può, dopo aver tenuto in opportuna considerazione la sicurezza del giocatore, modificare il numero minimo dei giocatori di prima linea nella rosa e gli obblighi minimi per le sostituzioni, a determinati livelli del gioco.

Dimensione della rosa di giocatori	Numero minimo di giocatori di prima linea nella rosa	Devono essere in grado di sostituire un giocatore alla prima occasione in cui venga richiesto
15 o meno	3	-
16, 17 o 18	4	Un pilone o un tallonatore

19, 20, 21 o 22	5	Un pilone e un tallonatore
23	6	Pilone sinistro, pilone destro e tallonatore

8. Quando l'organizzazione della partita ha stabilito rose di 23 giocatori e una squadra è in grado di nominare solo due sostituzioni per la prima linea, tale squadra può nominare solo 22 giocatori nella propria rosa.
9. Prima della partita, ogni squadra deve comunicare all'ufficiale di gara opportuno i propri giocatori di prima linea, le possibili sostituzioni per la prima linea e in quale ruolo/i in prima linea queste possono giocare. Solo questi giocatori possono giocare in prima linea quando si gioca una mischia con contesa e solo nei ruoli ad essi assegnati.
10. Un giocatore nominato come sostituzione di prima linea può iniziare la gara in un'altra posizione.
11. È responsabilità di una squadra assicurare che tutti i giocatori di prima linea e le riserve di prima linea abbiano un'adeguata preparazione ed esperienza.
12. Le mischie diventeranno senza contesa se una delle due squadre non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato o se lo ordina l'arbitro.
13. L'organizzazione di una gara può stabilire le condizioni in base alle quali una partita può iniziare con mischie senza contesa.
14. Le mischie no-contest che si verificano come conseguenza di un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere giocate con otto giocatori per squadra.
15. Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o sostituzione temporanea o permanente, l'arbitro chiede se in quel momento la squadra in questione può continuare la gara con mischie con contesa. Se all'arbitro viene comunicato che la squadra non può giocare mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra in campo o se entra un altro giocatore di prima linea, possono riprendere le mischie con contesa.
16. In una rosa di 23 giocatori, o a discrezione dell'organizzazione della gara, un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.
17. Solo quando non è disponibile nessun giocatore di prima linea di riserva, qualsiasi altro giocatore è autorizzato a giocare in prima linea.
18. Se un giocatore di prima linea è sospeso temporaneamente e la squadra non può continuare a giocare mischie con contesa con i giocatori già presenti in campo, la stessa squadra nominerà un altro giocatore che uscirà dall'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile. Il giocatore nominato per uscire non può rientrare sino al termine del periodo di sospensione, o come rimpiazzo.
19. Se un giocatore di prima linea viene espulso e la squadra non può continuare a giocare mischie con contesa con i giocatori già presenti in campo, la stessa squadra nominerà un altro giocatore che uscirà dall'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile. Il giocatore nominato per uscire potrà essere utilizzato come rimpiazzo.
20. Un giocatore può essere sostituito, se subisce un infortunio. Un giocatore infortunato non può rientrare in campo dopo essere stato sostituito.
21. Un giocatore è ritenuto infortunato se:
    a. Al livello rappresentativo nazionale, un medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare.
    b. In altre partite, in cui l'organizzazione di una gara ha dato il permesso esplicito, una persona qualificata dal punto di vista medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare. Se questa persona non è presente, il giocatore può essere rimpiazzato, se l'arbitro è d'accordo.
    c. L'arbitro decide (con o senza il parere di un medico) che è sconsigliabile farlo continuare a giocare. L'arbitro ordina al giocatore di abbandonare l'area di gioco.
22. L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di abbandonare l'area di gioco per essere sottoposto alla valutazione di un medico
23. Se, in qualsiasi momento durante una partita, un giocatore subisce una commozione cerebrale o ha una sospetta commozione cerebrale, tale giocatore deve essere fatto uscire immediatamente e permanentemente dall'area di gioco. Questa procedura è nota come "Riconoscere e Rimuovere".
24. Quando un giocatore ha una ferita sanguinante, tale giocatore abbandona il campo di gioco e può essere sostituito temporaneamente. Il giocatore infortunato rientrerà in campo non appena la perdita di sangue sarà tornata sotto controllo e/o coperta. Se il giocatore non è disponibile a rientrare in campo entro 15 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato l'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.
25. Nelle partite il medico di gara decide se un infortunio è una ferita sanguinante per la quale è necessaria una sostituzione temporanea. Nelle partite che sono state preventivamente approvate da UISP SdA, il gioco non può riprendere finché il giocatore con la ferita sanguinante non sia stato temporaneamente sostituito.
26. Nelle partite che sono state preventivamente approvate da UISP SdA del livello competente, un giocatore che deve essere sottoposto ad una valutazione Disciplinare:
    a. Abbandona il campo di gioco;
    b. Deve essere sostituito temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni). Il gioco non

può riprendere finché il giocatore che necessita di una valutazione medica non sia stato temporaneamente sostituito. Se il giocatore non è disponibile a tornare nel campo di gioco dopo 12 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dall'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.

27. Un giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere rimpiazzato temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).
28. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea subisce un infortunio, anche questo giocatore può essere rimpiazzato.
29. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso, il giocatore sostituito originariamente non può rientrare nell'area di gioco, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.
30. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione, salvo per ottemperare alla Regola 19 o 20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.
31. Se il tempo consentito per una sostituzione temporanea scade durante l'intervallo, la sostituzione diventa permanente a meno che il giocatore rimpiazzato non rientri immediatamente nel campo di gioco, all'inizio del secondo tempo.
32. I giocatori sostituiti per ragioni tattiche possono rientrare in campo solo come rimpiazzo di:
    a. Un giocatore di prima linea infortunato.
    b. Un giocatore con una ferita sanguinante.
    c. Un giocatore con un infortunio alla testa.
    d. Un giocatore che ha appena subìto un infortunio conseguentemente ad un'azione di antigioco (come appurato dagli ufficiali di gara).
    e. Il giocatore nominato come descritto alla Regola 19 e 20.
33. L'organizzazione di una gara può applicare delle sostituzioni tattiche continue a determinati livelli del gioco, all'interno della propria giurisdizione. Il numero di intercambi non deve superare i 12. La gestione e le regole relativi alle sostituzioni continue sono una responsabilità dell'organizzazione della gara.

Abbigliamento

1. Tutti gli articoli di abbigliamento devono essere conformi.
2. Un giocatore indossa una maglia, pantaloncini e abbigliamento intimo, calzettoni e scarpe. La manica di una maglia deve arrivare almeno sino a metà tra la spalla e il gomito.
3. Sono permessi articoli di abbigliamento aggiuntivi.
    a. Supporti lavabili in materiale elasticizzato o comprimibile.
    b. Parastinchi.
    c. Protezioni per le caviglie indossate sotto i calzettoni, di altezza non superiore ad un terzo della lunghezza dello stinco e, se rigide, in materiale diverso dal metallo.
    d. Mezzi guanti (guanti senza dita).
    e. Protezioni per le spalle.
    f. Paragengive o protezioni per i denti.
    g. Caschetto.
    h. Bendaggi, fasciature, bendaggi sottili o altro materiale simile.
    i. Maschera da rugby.
    j. Tacchetti, compresi quelli in gomma modellata, sulle suole delle scarpe.
4. Inoltre, le donne possono indossare:
    a. Protezioni per il petto.
    b. Calze lunghe di cotone, con un'unica cucitura sul lato interno della gamba, sotto i pantaloncini e i calzettoni.
    c. Foulad sul capo, purché questo non rappresenti un pericolo per chi lo indossa o per le altre giocatrici.
5. Un giocatore non può indossare:
    a. Qualsiasi articolo contaminato da sangue.
    b. Qualsiasi articolo tagliente o abrasivo.
    c. Qualsiasi articolo contenente fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiale o sporgenze rigidi non diversamente consentiti dal presente regolamento.
    d. Gioielli.
    e. Guanti.
    f. Pantaloncini con imbottitura cucita all'interno.
    g. Qualsiasi articolo normalmente consentito dal regolamento ma che, secondo il parere dell'arbitro, potrebbe causare infortuni.
    h. Dispositivi di comunicazione.
6. L'arbitro ha il potere di decidere in qualsiasi momento che parte dell'abbigliamento di un giocatore è pericolosa o irregolare. In questo caso, l'arbitro deve ordinare al giocatore di togliere l'articolo di abbigliamento in

questione. Il giocatore non potrà partecipare alla gara finché non avrà rimosso, o reso innocuo, l'articolo di abbigliamento.

7. Se, durante un controllo prima della partita, un ufficiale di gara riferisce ad un giocatore che indossa un articolo di abbigliamento proibito dal presente regolamento e, successivamente, il giocatore viene trovato con indosso lo stesso articolo nell'area di gioco, il giocatore viene espulso per scorrettezze. Sanzione: Punizione.
8. L'arbitro non deve permettere a nessun giocatore di abbandonare l'area di gioco per cambiarsi un capo di abbigliamento, a meno che non sia macchiato di sangue.

Tempo

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzazione della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatoria.
2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzazione della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.
3. Nelle partite, l'organizzazione della gara può decidere di ridurre la durata di una partita. Se l'organizzazione della gara non decide in merito, le squadre si accordano sulla durata di una partita. Se non riescono a trovare un accordo, deciderà l'arbitro.
4. L'arbitro tiene il tempo, ma può delegare tale compito ad uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e/o ad un cronometrista ufficiale, e in questo caso l'arbitro segnalerà a questi ultimi eventuali interruzioni. Nelle partite senza un cronometrista ufficiale, se l'arbitro ha dubbi circa il tempo corretto consulterà uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e può consultare altri soggetti, ma solo se gli assistenti dell'arbitro non sono in grado di aiutarlo.
5. L'arbitro può interrompere il gioco e concedere tempo per:
   a. Infortunio di un giocatore, per un periodo di sino a un minuto. Se il giocatore è gravemente infortunato, l'arbitro ha la facoltà di concedere più di un minuto per lasciare che il giocatore sia portato fuori dall'area di gioco.
   b. Consultare altri ufficiali di gara.
6. Quando il pallone è già stato reso pallone morto, l'arbitro può concedere del tempo per:
   a. Sostituire un giocatore.
   b. Sostituire o riparare l'abbigliamento dei giocatori.
   c. Ri-allacciarsi i lacci delle scarpe.
   d. Recuperare il pallone.
7. Un tempo di gioco termina quando il pallone diventa morto dopo che il tempo è scaduto, salvo quando:
   a. Una mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco dopo una meta o un annullato, concessi prima dello scadere del tempo, non sono stati completati e il pallone non è tornato nel gioco aperto. Questo vale anche quando la mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco non vengono eseguiti correttamente.
   b. L'arbitro concede un calcio libero o di punizione.
   c. Un calcio di punizione è calciato direttamente in touche senza che venga prima fatto un tap-and-go e senza che il pallone tocchi un altro giocatore.
   d. È stata segnata una meta e, in questo caso, l'arbitro concede il tempo per battere il calcio di trasformazione.
8. Una squadra che ha segnato una meta può effettuare il tentativo di trasformazione o può rinunciare a tale tentativo.
   a. La decisione di rinunciare al calcio di trasformazione deve essere riferita dal marcatore della meta all'arbitro dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo che è stata assegnata la meta.
   b. A condizione che la trasformazione venga tentata, o rifiutata, prima dello scadere del tempo, l'arbitro ordinerà un calcio di ripresa del gioco.
   c. Se viene effettuato il tentativo di trasformazione, il tempo è calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.
9. Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro ha facoltà di concedere una pausa per l'acqua. Questa pausa di un minuto dovrebbe avere luogo attorno alla metà di un tempo, dopo una segnatura o quando il pallone è stato reso morto, vicino alla linea di metà campo.
10. L'arbitro ha il potere di terminare o sospendere la partita in qualsiasi momento se ritiene che non si possa continuare in condizioni di sicurezza.

Ufficiali di Gara

Ogni partita è sotto il controllo degli ufficiali di gara, che comprendono l'arbitro e due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. Ulteriori persone, secondo quanto autorizzato dall'organizzazione delle gare, possono comprendere l'arbitro di riserva e/o l'assistente dell'arbitro di riserva, il TMO, il cronometrista, il medico di gara, i medici delle squadre, i membri delle squadre che non giocano e i raccattapalle.

Gli assistenti dell'arbitro e i giudici di linea sono di segnalare la touche, la touche di meta e il buon esito, o meno, dei calci in porta. Inoltre, gli assistenti dell'arbitro offrono assistenza, su richiesta dell'arbitro, compreso nella segnalazione dell'antigioco.

1. L'arbitro è designato dall'organizzazione della gara. Se non è stato designato nessun arbitro, le due squadre si accordano su un arbitro. Se non riescono a trovare un accordo, la squadra di casa nomina un arbitro.

2. Se l'arbitro non riesce a completare la gara, il sostituto dell'arbitro viene nominato conformemente alle istruzioni dell'organizzazione della gara. Se quest'ultimo non ha dato istruzioni, l'arbitro nomina un sostituto. Se l'arbitro non è in grado di farlo, la squadra di casa nomina un sostituto.
3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.
4. Gli ufficiali di gara devono ispezionare l'abbigliamento e i tacchetti dei giocatori per verificarne la conformità.
5. All'interno del recinto di gioco:
   a. L'arbitro è l'unico giudice dei fatti e delle regole durante una partita. L'arbitro deve applicare le regole del gioco in modo equo in tutte le partite.
   b. L'arbitro tiene il tempo. Tuttavia, l'organizzazione della gara può nominare un cronometrista, che indicherà il termine di ciascun tempo di gioco.
   c. L'arbitro tiene il punteggio.
6. L'arbitro consente l'accesso all'area di gioco a giocatori e riserve, quando questo può essere fatto nel rispetto della sicurezza.
7. L'arbitro dà ai giocatori il permesso di abbandonare l'area di gioco.
8. L'arbitro porta con sé un fischietto e fischia:
   a. Per indicare l'inizio e la fine di ciascun tempo di gioco della partita.
   b. Per interrompere il gioco. L'arbitro ha il potere di interrompere il gioco in qualsiasi momento.
   c. Per indicare una segnatura o un annullato.
   d. Per ammonire o espellere un giocatore che ha commesso un'infrazione e una seconda volta quando viene concesso il calcio di punizione o la meta di punizione.
   e. Quando il pallone diventa pallone morto, tranne dopo un calcio di trasformazione non andato a buon fine.
   f. Quando il pallone diventa ingiocabile.
   g. Quando viene assegnato un calcio di punizione, un calcio libero o una mischia.
   h. Quando sarebbe pericoloso lasciar continuare il gioco o quando si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.
9. L'arbitro deve considerare che il pallone sia diventato pallone morto quando:
   a. Il pallone è in touche o in touche di meta.
   b. Il pallone viene appoggiato sul terreno in area di meta.
   c. È stato effettuato un tentativo di trasformazione.
   d. È stata segnata una meta, punizione o un drop.
   e. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di pallone morto o qualsiasi cosa oltre tale linea.
   f. Il pallone colpisce qualsiasi cosa al di sopra dell'area di gioco.
10. Se il pallone o il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore, e nessuna squadra guadagna un vantaggio in campo, il gioco continua. Se una delle due squadre guadagna un vantaggio in campo, viene accordata una mischia alla squadra che ha giocato il pallone per ultima.
11. Se il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore in area di meta e una delle due squadre ottiene un vantaggio:
    a. Se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco, l'arbitro assegna una meta nel punto in cui è avvenuto il contatto.
    b. Se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa, l'arbitro assegna un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.
12. Se il pallone è toccato dall'arbitro o da un altro individuo diverso da un giocatore in area di meta, l'arbitro valuta quello che sarebbe accaduto successivamente e assegna una meta o un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.
13. L'arbitro può consultare gli assistenti dell'arbitro su aspetti relativi ai loro compiti, sulla regola dell'antigioco e sul cronometraggio, e può richiedere assistenza in relazione ad altri aspetti legati ai compiti dell'arbitro.
14. L'arbitro può modificare una decisione dopo che un giudice di linea o un assistente dell'arbitro ha alzato la bandierina per segnalare la touche, touche di meta o dopo che un assistente dell'arbitro ha segnalato l'antigioco.
15. L'arbitro comunica il punteggio alle squadre e all'organizzazione della gara.
16. Se un giocatore è stato espulso, l'arbitro deve consegnare all'organizzazione della gara una relazione scritta sull'azione di antigioco il più rapidamente possibile.
17. Ci sono due assistenti dell'arbitro o due giudici di linea per ogni partita. A meno che non siano stati nominati da o in virtù dell'autorità dell'organizzazione di una gara, ogni squadra deve mettere a disposizione un giudice di linea.
18. L'organizzazione della partita può nominare una persona che funga da riserva per gli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. Questa persona è nota come giudice di linea di riserva, o assistente dell'arbitro di riserva, ed è posizionata nell'area perimetrale.

19. L'arbitro ha il controllo degli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. L'arbitro può comunicare loro i rispettivi compiti e può revocare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente, l'arbitro può chiedere la sostituzione del giudice di linea. Se l'arbitro ritiene che un giudice di linea sia colpevole di comportamento scorretto, l'arbitro ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere una relazione all'organizzazione della gara.
20. È presente un assistente dell'arbitro o giudice di linea su ciascun lato del campo. L'assistente dell'arbitro o giudice di linea rimane in touche tranne quando deve giudicare l'esito di un tentativo di porta. Al momento della valutazione dell'esito di un calcio, l'assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in area di meta, dietro ai pali della porta.
21. Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco per segnalare un'azione di antigioco. Questo può essere fatto solo alla successiva interruzione del gioco e quando l'arbitro lo consente.
22. Ciascun assistente dell'arbitro o giudice di linea porta con sé una bandierina, o qualcosa di simile, con la quale segnala le proprie decisioni.
23. Segnalare il risultato dei calci in porta: Un assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in corrispondenza, o dietro, ciascun palo della porta. Se il pallone passa sopra la barra trasversale e in mezzo ai pali, gli assistenti dell'arbitro o i giudici di linea alzano le bandierine per indicare la riuscita del calcio.
24. Segnalazione di touche:
    a. Quando il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche o in touche di meta, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea tiene sollevata la bandierina.
    b. L'assistente dell'arbitro o il giudice di linea si posiziona sul punto del lancio e indica la squadra che ha diritto ad effettuare il lancio.
    c. Quando il pallone è lanciato, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea abbassa la bandierina, con le seguenti eccezioni:
        i. Quando il giocatore che effettua il lancio appoggia qualsiasi parte di uno dei piedi nel campo di gioco.
        ii. Quando la squadra che non aveva diritto al lancio ha lanciato il pallone.
        iii. Quando, in una rimessa in gioco rapida, il pallone che è andato in touche è sostituito da un altro pallone o, dopo che è andato in touche, è stato toccato da qualsiasi persona ad eccezione del portatore di pallone che lo ha portato in touche o dal giocatore che deve effettuare il lancio.
    d. Sta all'arbitro, e non all'assistente dell'arbitro o al giudice di linea, stabilire se il pallone è stato lanciato dal punto corretto.
25. Segnalazione di antigioco:
    a. L'organizzazione di una gara può conferire all'assistente dell'arbitro l'autorità di segnalare l'antigioco.
    b. Un assistente dell'arbitro segnala che è stata vista un'azione di antigioco o una scorrettezza tenendo la bandierina in posizione orizzontale e puntandola verso l'interno del campo, perpendicolarmente alla linea di touche.
    c. Se un assistente dell'arbitro segnala un'azione di antigioco, l'assistente dell'arbitro rimane in touche e continua a svolgere tutti gli altri compiti fino all'interruzione del gioco successiva.
    d. Su invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può entrare in area di gioco per riferire l'infrazione all'arbitro. Quest'ultimo intraprenderà quindi le azioni opportune.
    e. Se la relazione verbale di un asisstente dell'arbitro all'arbitro porta all'espulsione di un giocatore, l'assistente dell'arbitro dovrà presentare all'arbitro una relazione scritta sull'incidente il prima possibile dopo la partita e l'arbitro la consegnerà all'organizzazione della gara.
26. Persone adeguatamente formate e accreditate per i ruoli di primo soccorso o assistenza immediata (a bordo campo) possono entrare nell'area di gioco per soccorrere i giocatori infortunati in qualsiasi momento sia possibile farlo in sicurezza.
27. Le persone seguenti possono entrare nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro, purché non interferiscano con il gioco o non facciano commenti agli ufficiali di gara:
    a. I portatori di acqua, durante un'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore o quando è stata segnata una meta.
    b. Una persona che porta un supporto per i calci dopo che una squadra ha indicato la propria intenzione di calciare tra i pali o dopo la segnatura di una meta.
    c. Gli allenatori che si recano dalle proprie squadre durante l'intervallo tra i due tempi.
28. La gestione delle riserve può essere delegata agli ufficiali a bordo campo nominati dell'organizzazione della gara.

Vantaggio

Se una squadra guadagna un vantaggio dopo un'infrazione commessa dalla squadra avversaria, l'arbitro può far continuare il gioco nel tentativo di mantenerlo fluido.

1. Il vantaggio:
    a. Può essere tattico. La squadra che non ha commesso l'infrazione è libera di giocare il pallone come desidera.
    b. Può essere territoriale. Il gioco si è spostato verso la linea di pallone morto della squadra che ha commesso l'infrazione.
    c. Può essere una combinazione di vantaggio tattico e territoriale.
    d. Deve essere chiaro e reale. Una mera opportunità di guadagnare un vantaggio non è sufficiente.

2. Il vantaggio termina quando:
   a. L'arbitro ritiene che la squadra che non ha commesso l'infrazione abbia guadagnato un vantaggio. L'arbitro lascia continuare il gioco; o
   b. L'arbitro ritiene che è improbabile che la squadra che non ha commesso l'infrazione guadagni un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per l'infrazione a partire dalla quale si stava giocando il vantaggio; o
   c. La squadra non colpevole dell'infrazione commette un'infrazione prima di aver guadagnato un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per la prima infrazione. Se una o entrambe le infrazioni sono per antigioco, l'arbitro applica la sanzione appropriata per l'infrazione (o le sanzioni appropriate per le infrazioni); o
   d. La squadra che ha commesso l'infrazione commette una seconda o successiva infrazione, dalla quale non può essere ottenuto nessun vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e consente al capitano della squadra che non ha commesso l'infrazione di scegliere la sanzione più vantaggiosa.
3. Il vantaggio non deve essere applicato e l'arbitro deve fischiare immediatamente quando:
   a. Il pallone o un giocatore in suo possesso, tocca l'arbitro e una delle due squadre ottiene un vantaggio.
   b. Il pallone esce da una delle due estremità del tunnel in una mischia.
   c. Una mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi.
   d. Un giocatore in mischia è sollevato o "stappato" verso l'alto in modo da non essere più a contatto con il terreno.
   e. Una rimessa rapida, calcio libero o di punizione non è effettuato correttamente.
   f. Il pallone è stato reso pallone morto.
   g. Sarebbe pericoloso far continuare il gioco.
   h. Si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.

Computo Punteggio

1. Metodi e valore dei punti di una segnatura:
   a. Meta. Cinque punti.
   b. Trasformazione. Due punti.
   c. Meta di punizione. Sette punti.
   d. Calcio di punizione. Tre punti.
   e. Calcio di rimbalzo. Tre punti.
2. Una meta è segnata quando un giocatore in attacco:
   a. È il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone nell'area di meta avversaria, contro il palo della porta in area di meta avversaria o contro l'imbottitura che lo riveste.
   b. È il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone quando una mischia, ruck o maul raggiunge la linea di meta.
   c. Con il pallone, viene placcato vicino alla linea di meta e lo slancio del giocatore lo porta, in un movimento continuo lungo il terreno, in area di meta avversaria, e lo stesso giocatore è il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone.
   d. Viene placcato vicino alla linea di meta avversaria e lo stesso giocatore si allunga immediatamente e fa un toccato a terra con il pallone.
   e. Che è in touche o in touche di meta, fa un toccato a terra con il pallone in area di meta avversaria, purché il giocatore non abbia il possesso del pallone.
3. Una meta di punizione viene assegnata tra i pali della porta se un'azione di antigioco commessa dalla squadra avversaria impedisce la segnatura di una probabile meta o se ne impedisce la segnatura in una posizione più vantaggiosa. Un giocatore responsabile di questa azione deve essere ammonito e sospeso temporaneamente o espulso. Non viene effettuato il tentativo di trasformazione.
4. Perché qualsiasi tentativo in porta abbia successo, il pallone deve essere calciato sopra la barra trasversale e in mezzo ai pali della porta, senza prima toccare un compagno di squadra o il terreno.
5. Se il pallone passa sopra la barra trasversale e al di sopra dell'altezza dei pali della porta, il calcio ha esito positivo se si ritiene che il pallone sarebbe passato in mezzo ai pali se questi fossero stati più alti.
6. Se il pallone supera la barra trasversale e il vento lo respinge all'interno del campo di gioco, la segnatura della porta è convalidata.
7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.
8. Il calciatore:
   a. Deve utilizzare il pallone che era in gioco, a meno che non sia difettoso.
   b. Deve eseguire il calcio dentro il campo di gioco, lungo una linea che passa per il punto in cui è stata concessa la meta e parallela alle linee di touche.
   c. Deve posizionare il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore.

d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato. Sanzione: Il calcio non è più permesso.

9. La squadra del calciatore, a parte un compagno di squadra che tiene il pallone, deve rimanere dietro il pallone quando questo è calciato e non deve fare nulla per indurre gli avversari a caricare anticipatamente. Sanzione: Il calcio non è più permesso.
10. Se il pallone cade prima che il calciatore inizi la rincorsa per calciare, l'arbitro permette al calciatore di rimetterlo in posizione. Mentre il pallone viene riposizionato, gli avversari devono rimanere dietro la loro linea di meta.
11. Se il pallone cade dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per calciare, il calciatore può ancora calciare oppure tentare un calcio di rimbalzo.
12. Se il pallone cade e rotola via dalla linea passante per il punto in cui è stata segnata la meta e il calciatore calcia il pallone sopra la barra trasversale della porta, la trasformazione ha avuto esito positivo.
13. Se il pallone cade e rotola in touche dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per battere il calcio, il calcio non è più permesso.
14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.
15. La squadra non deve gridare durante un tentativo di trasformazione.
    Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.
16. Se il pallone cade dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per calciare, gli avversari posono continuare a caricare.
17. Se la squadra avversaria tocca il pallone e il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata.
18. La segnatura di una punizione può avvenire solo da un calcio di punizione.
19. La squadra che calcia deve indicare la propria intenzione di calciare in porta senza ritardo.
20. Se la squadra indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, deve realmente tentare la porta. L'intenzione di calciare può essere comunicata all'arbitro o segnalata dall'arrivo del supporto per i calci o della sabbia, o quando il giocatore fa un segno sul terreno.
21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.
    Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.
22. Se il calciatore indica all'arbitro l'intenzione di calciare in porta, i giocatori della squadra avversaria devono rimanere fermi, con le mani lungo i fianchi, dal momento in cui il calciatore si appresta a calciare sino a quando il pallone è calciato.
23. Se il calciatore non ha indicato l'intenzione di tentare una porta, ma effettua un calcio di rimbalzo e segna, la segnatura è accordata.
24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore. Sanzione: Mischia.
25. Qualsiasi giocatore tocchi intenzionalmente il pallone nel tentativo di impedire la segnatura di un calcio di punizione, sta toccando il pallone in modo irregolare.
26. Un giocatore della squadra in difesa non deve gridare mentre viene eseguito un calcio di punizione.
27. Se la squadra avversaria commette un'infrazione mentre viene eseguito il calcio, ma il tentativo di porta ha esito positivo, la segnatura è convalidata e non viene assegnata un'ulteriore punizione. Se il calcio non ha esito positivo, la squadra che non ha commesso l'infrazione guadagna un calcio di punizione 10 metri più avanti rispetto al punto in cui è stato battuto il primo calcio. Sanzione: Punizione.
28. Un giocatore segna una porta con un calcio di rimbalzo calciando in porta con un calcio di rimbalzo durante il gioco aperto.
29. La squadra che ha ottenuto un calcio libero (anche quando opta per una mischia o rimessa laterale in alternativa) non può segnare con un calcio di rimbalzo fino alla successiva occasione in cui il pallone diventa morto o fino a che un avversario ha giocato il pallone, lo ha toccato o ha placcato il portatore di pallone. Qualsiasi calcio effettuato in questo modo non è ritenuto valido e il gioco continua.

Antigioco

Un giocatore che commette un'azione di antigioco deve essere richiamato o sospeso temporaneamente o espulso.

1. Quando un giocatore e un avversario stanno correndo per il pallone, nessuno dei due giocatori può caricare o spingere l'altro, ad eccezione di spalla contro spalla.
2. Un giocatore in fuorigioco non deve esercitare volontariamente ostruzione su un avversario o interferire con il gioco.
3. Un giocatore non deve volontariamente impedire ad un avversario di placcare o di tentare di placcare il portatore di pallone.

4. Un giocatore non deve impedire volontariamente ad un avversario di avere la possibilità di giocare il pallone, tranne se sta lottando per il possesso.
5. Un portatore di pallone non deve scontrarsi volontariamente con un compagno di squadra in fuorigioco per ostacolare la squadra avversaria.
6. Un giocatore non deve esercitare ostruzione, o interferire in alcun modo con un avversario, quando il pallone è morto. Sanzione: Punizione.
7. Un giocatore non deve:
   a. Infrangere volontariamente nessuna regola del gioco.
   b. Mandare, posare, spingere o lanciare volontariamente il pallone, con il braccio o la mano, fuori dall'area di gioco.
   c. Fare qualsiasi cosa che possa indurre gli ufficiali di gara a ritenere che un avversario abbia commesso un'infrazione.
   Sanzione: Punizione.
   d. Perdere tempo. Sanzione: Calcio libero.
8. Una squadra non deve commettere ripetutamente la stessa infrazione.
9. Un giocatore non deve violare ripetutamente il regolamento. Sanzione: Punizione.
10. Quando diversi giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro dà un avvertimento generale alla squadra e se, successivamente, i giocatori ripetono la stessa infrazione, l'arbitro sospende temporaneamente il giocatore colpevole (o i giocatori colpevoli).
11. I giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri.
12. Un giocatore non deve esercitare alcun abuso fisico o verbale nei confronti di nessuno. L'abuso fisico comprende, tra le altre cose, le azioni di mordere, dare pugni, il contatto con gli occhi o con l'area degli occhi, colpire un avversario con qualsiasi parte del braccio (compreso il placcaggio a braccio rigido), spalla, testa o ginocchio/a, pestare con i piedi, calpestare, fare inciampare o dare calci.
13. Un giocatore non deve placcare un avversario in anticipo, in ritardo o in modo pericoloso.
    I placcaggi pericolosi comprendono, tra gli altri, il placcaggio (o il tentativo di placcaggio) di un avversario sopra la linea delle spalle, anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle.
14. Un giocatore non deve placcare un avversario che non ha il possesso del pallone.
15. Tranne in una mischia, ruck o maul, un giocatore che non è in possesso del pallone non deve tenere, spingere, caricare od ostacolare un avversario che non è in possesso del pallone.
16. Un giocatore non deve caricare o buttare a terra un avversario che porta il pallone, senza tentare di afferrare quel giocatore.
17. Un giocatore non deve placcare, caricare, tirare, spingere o afferrare un avversario i cui piedi non sono sul terreno.
18. Un giocatore non deve sollevare un avversario da terra e lasciarlo cadere o portarlo a terra in modo che la testa e/o la parte superiore del corpo di quest'ultimo entri a contatto con il terreno.
19. Gioco pericoloso in mischia.
    a. La prima linea di una mischia non deve formarsi a distanza dai propri avversari e scagliarsi contro di essi.
    b. Un giocatore di prima linea non deve tirare un avversario.
    c. Un giocatore di prima linea non deve sollevare intenzionalmente un avversario dal terreno o forzarlo verso l'alto, stappandolo dalla mischia.
    d. Un giocatore di prima linea non deve far crollare volontariamente una mischia.
20. Gioco pericoloso in una ruck o maul.
    a. Un giocatore non deve entrare in spinta in una ruck o in una maul. L'azione di entrare in spinta comprende qualsiasi contatto avvenuto senza legarsi ad un altro giocatore partecipante alla ruck o alla maul.
    b. Un giocatore non deve entrare in contatto con un avversario sopra la linea delle spalle.
    c. Un giocatore non deve far crollare intenzionalmente una ruck o una maul.
21. Un giocatore non deve vendicarsi di un'azione subìta.
22. Le squadre non devono compiere le azioni definite come "carica di cavalleria" o "cuneo volante".
23. Un giocatore non deve tentare di calciare il pallone dalle mani del portatore di pallone.
24. Un giocatore portatore di pallone può respingere un avversario con la mano aperta, purché non lo faccia con una forza eccessiva. Sanzione: Punizione.
25. Un giocatore non deve caricare od ostacolare volontariamente un avversario che ha appena calciato il pallone.
    Sanzione: Calcio di punizione. La squadra che non ha commesso l'infrazione sceglie se battere la punizione:
    a. Sul punto dell'infrazione; o
    b. Dove il pallone cade sul terreno o viene giocato successivamente, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche; o
    c. Se il pallone è calciato direttamente in touche, sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche; o
    d. Se il pallone cade sul terreno in area di meta, touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touche; o

e. Se il pallone tocca un palo della porta o la barra trasversale, sul punto in cui il pallone cade sul terreno.

26. Nel gioco aperto, qualsiasi giocatore può sollevare o sostenere un compagno di squadra. I giocatori che lo fanno, devono riportare a terra quel giocatore in sicurezza appena il pallone è stato vinto da una delle due squadre. Sanzione: Calcio libero.
27. Un giocatore non deve commettere alcuna azione che sia contraria allo spirito sportivo.
28. I giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro; non devono contestare le decisioni dell'arbitro e devono smettere immediatamente di giocare quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco. Sanzione: Punizione.
29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.
30. Quando un giocatore è espulso, l'arbitro gli mostrerà un cartellino rosso e il giocatore non potrà più partecipare alla gara. Un giocatore espulso non può essere sostituito.

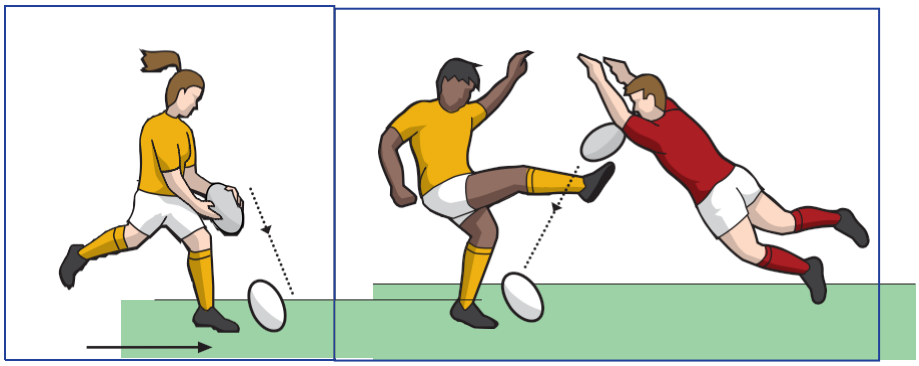
Fuorigioco e in-gioco nel gioco aperto

1. Un giocatore è in posizione di fuorigioco, nel gioco aperto, se si trova davanti ad un compagno di squadra che è portatore di pallone o che ha giocato il pallone per ultimo. Un giocatore in fuorigioco non deve interferire con il gioco. Ciò comprende:
   a. Giocare il pallone.
   b. Placcare il portatore di pallone.
   c. Impedire alla squadra avversaria di giocare come desidera.
2. Un giocatore può essere in fuorigioco in qualsiasi punto dell'area di gioco.
3. Un giocatore che riceve un passaggio in avanti involontario, non è in fuorigioco.
4. Un giocatore in posizione di fuorigioco può essere penalizzato, se:
   a. Interferisce con il gioco; o
   b. Si sposta avanzando verso il pallone; o
   c. Era davanti ad un compagno di squadra che ha calciato il pallone e non si ritira immediatamente dietro un compagno di squadra in posizione di in-gioco od una linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri, verso il proprio lato del campo, dal punto in cui il pallone viene afferrato o cade sul terreno, anche se prima tocca un palo della porta o la barra trasversale. Se l'azione coinvolge più di un giocatore, il giocatore che si trova più vicino al punto in cui il pallone cade sul terreno o viene afferrato, è il giocatore penalizzato. Questa è nota come la regola dei 10 metri e rimane valida se il pallone tocca o è giocato da un avversario, ma non quando il calcio è contrato. Sanzione: La squadra che non ha commesso l'infrazione può scegliere tra:
      i. Calcio di punizione sul punto dell'infrazione; o
      ii. Mischia sul punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.
5. Un giocatore è in fuorigioco involontario quando non può evitare di essere toccato dal pallone o da un compagno di squadra che sta portando il pallone. Solo se la squadra in attacco guadagna un vantaggio il gioco deve essere interrotto. Sanzione: Mischia.
6. Qualsiasi giocatore in fuorigioco può essere rimesso in gioco quando quel giocatore:
   a. Si sposta dietro un compagno di squadra che ha giocato per ultimo il pallone;
   b. Si sposta dietro un compagno di squadra che è in posizione di in-gioco.
7. A parte quanto stabilito dalla regola 10.4c, un giocatore in fuorigioco può essere rimesso in-gioco quando:
   a. Un suo compagno di squadra in posizione di in-gioco, si sposta davanti al giocatore in fuorigioco e si trova, o è rientrato, dentro l'area di gioco.
   b. Un avversario del giocatore:
      i. Percorre cinque metri portando il pallone; o
      ii. Passa il pallone; o
      iii. Calcia il pallone; o
      iv. Tocca volontariamente il pallone senza guadagnarne il possesso.
8. Un giocatore in fuorigioco secondo la regola 10.4c non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione di un avversario, tranne se il pallone è contrato.
9. Un giocatore che è in fuorigioco in una ruck, maul, mischia o rimessa laterale, rimane in fuorigioco, anche dopo che la ruck, maul, mischia o rimessa laterale si è conclusa.
10. Il giocatore può essere rimesso in-gioco solo se:
    a. Tale giocatore si ritira immediatamente dietro la linea di fuorigioco applicabile; o
    b. Un avversario che porta il pallone percorre cinque metri con il pallone, in qualsiasi direzione; o
    c. Un avversario calcia il pallone.
11. Un giocatore in fuorigioco può essere penalizzato se:
    a. Non si ritira senza inutile ritardo e trae vantaggio dal fatto di essere rimesso in- gioco in una posizione più favorevole; o
    b. Interferisce con il gioco; o
    c. Si muove verso il pallone.

    Sanzione: Punizione.

Avanti o passaggio in Avanti

1. Un in-avanti può verificarsi in qualsiasi punto dell'area di gioco.
2. Si è verificato un in-avanti quando un giocatore, placcando o tentando di placcare un avversario, entra a contatto con il pallone, che va in avanti. Sanzione: Mischia (se il pallone va in touche, la squadra che non ha commesso l'infrazione può optare, in alternativa, per una rimessa in gioco rapida o una rimessa laterale).
3. Un giocatore non deve mandare volontariamente in avanti il pallone toccandolo con la mano o il braccio. Sanzione: Punizione.
4. Non si è verificato un in-avanti volontario se, nell'azione di cercare di afferrare il pallone, un giocatore manda il pallone in avanti, purché fosse ragionevole aspettarsi che il giocatore potesse ottenere il possesso del pallone.
5. Non si è verificato un in-avanti, e il gioco continua, se:
   a. Un giocatore manda in avanti il pallone immediatamente dopo che un avversario lo ha calciato (calcio contrato).
   b. Un giocatore sottrae o fa cadere il pallone da un avversario e il pallone va in avanti rispetto alla mano o al braccio dell'avversario.



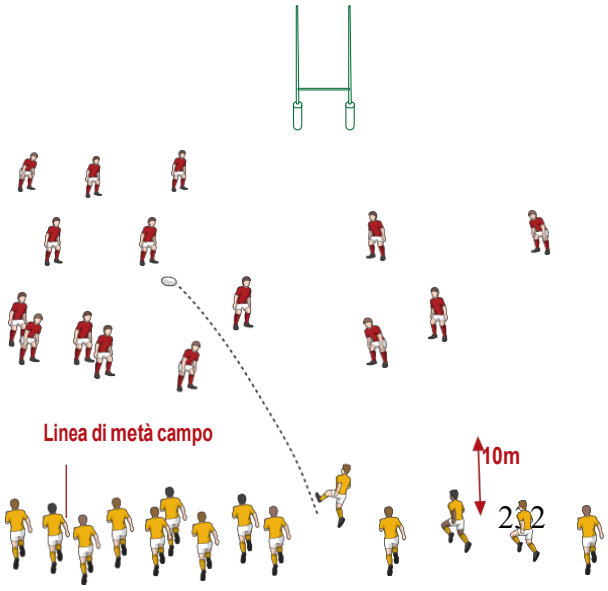
In-avanti Contrato

6. Un passaggio in avanti può verificarsi in qualsiasi punto dell'area di gioco. Sanzione: Mischia.
7. Un giocatore non deve lanciare o passare volontariamente il pallone in avanti. Sanzione: Punizione.

Calcio di Invio e Ripresa Gioco

I calci d'invio sono utilizzati per iniziare ciascun tempo di gara o tempo supplementare. I calci di ripresa del gioco fanno riprendere il gioco dopo una segnatura o un annullato.

1. Tutti i calci d'invio e i calci di ripresa del gioco si eseguono con un calcio di rimbalzo. Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
2. I calci d'invio sono battuti su o dietro il centro della linea di metà campo. Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
3. La squadra avversaria della squadra che ha battuto il calcio d'inizio della gara, batterà il calcio d'invio del secondo tempo.
4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.



Calcio di invio

5. Quando il pallone è calciato:
   a. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone. Sanzione: Mischia.
   b. I giocatori della squadra avversaria devono essere su o dietro la linea dei 10 metri.
   Sanzione: Il calcio viene ripetuto.
6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri.
   Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
7. Se il pallone raggiunge la linea dei 10 metri ma poi è respinto indietro dal vento, o se un avversario gioca il pallone prima che raggiunga la linea dei 10 metri, il gioco continua.
8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
   a. Far ripetere il calcio.
   b. Mischia.
   c. Rimessa laterale.
   d. Rimessa in gioco rapida.
9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
10. Se il pallone è calciato nell'area di meta della stessa squadra che ha battuto il calcio ed è reso pallone morto da un difensore, o se diventa pallone morto dopo avere attraversato l'area di meta, la squadra che non ha calciato guadagna una mischia a cinque metri.
11. Tranne in un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco, se il pallone è giocato o portato in area di meta da un giocatore in attacco e viene reso pallone morto da un avversario, il gioco riprende con un calcio di rinvio dai 22 metri.
12. Un calcio di rinvio dai 22 metri:
    a. Deve essere eseguito in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri della squadra in difesa. Sanzione: Mischia.
    b. Deve essere eseguito senza ritardo. Sanzione: Calcio libero.
    c. Deve superare la linea dei 22 metri. Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
    d. Non deve andare direttamente in touche. Sanzione: La squadra avversaria sceglie una delle opzioni seguenti:
       i. Far ripetere il calcio di rinvio; o
       ii. Una mischia; o
       iii. Una rimessa laterale; o
       iv. Una rimessa rapida.
13. Un avversario non deve caricare oltre la linea dei 22 metri prima che il pallone sia calciato. Sanzione: Calcio libero.
14. Un avversario, che è dentro i 22 metri del calciatore, non può ritardare od ostacolare il calcio di rinvio. Sanzione: Punizione.
15. Se il pallone supera la linea dei 22 metri, ma poi viene respinto indietro dal vento, il gioco continua.
16. Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, può essere applicato il vantaggio.
17. Se un calcio di rinvio dai 22 metri raggiunge l'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato senza ritardo o il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
18. I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone quando questo è calciato. I giocatori che si trovano davanti al pallone quando è calciato possono essere sanzionati, tranne se si ritirano e non interferiscono con il gioco finché non sono rimessi in-gioco dalle azioni di un compagno di squadra. Sanzione: Mischia.

Giocatori a Terra nel gioco aperto

Al gioco partecipano solo giocatori che sono sui propri piedi.

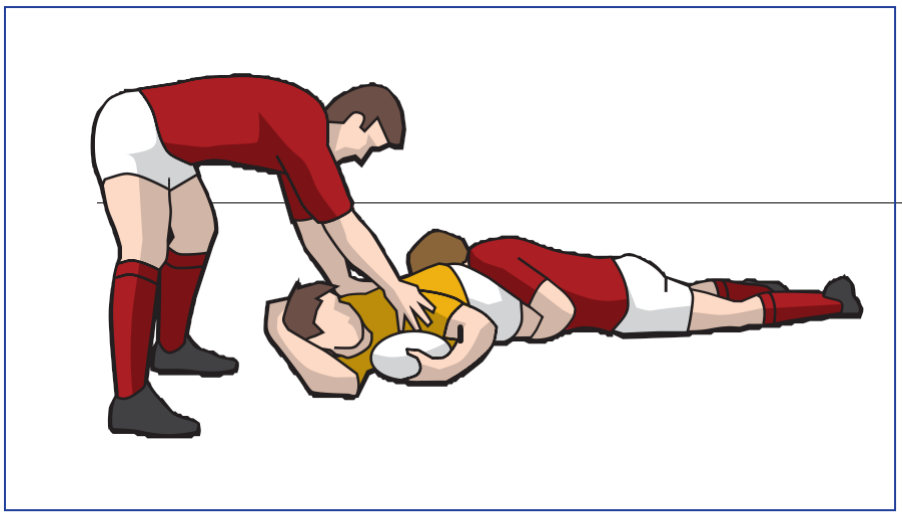
1. I giocatori che vanno a terra per prendere il pallone o che vanno a terra con il pallone, devono immediatamente:
   a. Alzarsi con il pallone; o

b. Giocare (ma non calciare) il pallone; o
c. Lasciare il pallone.
Sanzione: Punizione.

2. Quando il pallone è stato giocato o lasciato, i giocatori a terra devono immediatamente allontanarsi dal pallone o alzarsi.
Sanzione: Punizione.
3. Un giocatore a terra senza il pallone è fuori dal gioco e deve:
a. Permettere agli avversari che non sono a terra di giocare o di ottenere il possesso del pallone.
b. Non giocare il pallone.
c. Non placcare o tentare di placcare un avversario.
Sanzione: Punizione.
4. I giocatori sui propri piedi e senza il pallone non devono cadere su od oltre i giocatori sul terreno che hanno il pallone o che sono vicini ad esso. Sanzione: Punizione.

Placcaggio

Un placcaggio può verificarsi in qualsiasi punto del campo di gioco. Le azioni dei giocatori coinvolti in un placcaggio devono garantire una lotta equilibrata e fare sì che il pallone sia disponibile per essere giocato immediatamente.



Placcaggio

1. Affinché un placcaggio si concretizzi, il portatore di pallone deve essere trattenuto e portato a terra da uno o più avversari.
2. "Portato a terra" significa che il portatore di pallone è disteso, seduto o che ha almeno un ginocchio sul terreno o su un altro giocatore che è sul terreno.
3. "Essere trattenuto" significa che un placcatore deve continuare a tenere il portatore di pallone finché quest'ultimo non si trova a terra.
4. I giocatori in un placcaggio sono:
a. Giocatore placcato.
b. Placcatore/i.
c. Altri:
i. Giocatore/i che tengono il portatore di pallone durante un placcaggio ma non vanno a terra.
ii. Giocatore/i che arrivano per cercare di ottenere il possesso nel placcaggio.
iii. Giocatore/i che sono già a terra.
5. I placcatori devono:
a. Liberare immediatamente il pallone e il portatore di pallone dopo che entrambi i giocatori sono andati a terra.
b. Allontanarsi immediatamente dal giocatore placcato e dal pallone o alzarsi.
c. Essere sui propri piedi prima di tentare di giocare il pallone.
d. Permettere al giocatore placcato di lasciare o giocare il pallone.
e. Permettere al giocatore placcato di allontanarsi dal pallone.
Sanzione: Punizione.
6. I placcatori possono giocare il pallone dalla direzione della propria linea di meta, purché abbiano rispettato le responsabilità sopra elencate e non si sia formata una ruck.
7. I giocatori placcati devono immediatamente:
a. Rendere disponibile il pallone, in modo che il gioco possa continuare, lasciando, passando o spingendo il pallone in qualsiasi direzione tranne in avanti. Possono posare il pallone in qualsiasi direzione.

b. Allontanarsi dal pallone o alzarsi.
c. Assicurarsi di non giacere su, oltre o vicino al pallone per impedire ai giocatori avversari di guadagnarne il possesso.
Sanzione: Punizione.

8. Gli altri giocatori devono:
   a. Rimanere sui propri piedi e lasciare immediatamente il pallone e il portatore di pallone.
   b. Rimanere sui propri piedi quando giocano il pallone.
   c. Arrivare al placcaggio dalla direzione della propria linea di meta prima di giocare il pallone.
   d. Non giocare il pallone o tentare di placcare un avversario mentre sono a terra vicino al placcaggio.
   Sanzione: Punizione.
9. Qualsiasi giocatore che conquista il possesso del pallone:
   a. Deve giocarlo immediatamente, allontanandosi con esso o passando o calciando il pallone.
   b. Deve rimanere sui propri piedi e non andare a terra su o vicino al placcaggio, a meno che non sia placcato da un avversario.
   c. Può essere placcato, purché il placcatore lo faccia dalla direzione della propria linea di meta.
   Sanzione: Punizione.
10. Le linee di fuorigioco in un placcaggio si creano quando almeno un giocatore è sui propri piedi e sopra il pallone, che è sul terreno. La linea di fuorigioco di ciascuna squadra è parallela alla linea di meta e passa per il punto in posizione più arretrata di qualsiasi giocatore nel placcaggio o sui propri piedi e sopra il pallone. Se quel punto si trova su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.
11. Il placcaggio si conclude quando:
    a. Si forma una ruck.
    b. Un giocatore di una delle due squadre, sui propri piedi, guadagna il possesso del pallone e si allontana con esso, o passa o calcia il pallone.
    c. Il pallone abbandona l'area del placcaggio.
    d. Il pallone è ingiocabile. Se c'è un dubbio su quale giocatore non abbia rispettato il regolamento, l'arbitro ordina una mischia. L'introduzione è per la squadra che stava avanzando prima dell'interruzione o, se non stava avanzando nessuna squadra, per la squadra in attacco.

Ruck

Lo scopo di una ruck è di consentire ai giocatori di competere per la conquista del pallone, che è a terra.

Ruck

1. Una ruck può verificarsi solo nel campo di gioco.
2. Una ruck si forma quando almeno un giocatore per ciascuna squadra è a contatto con l'altro, sui propri piedi e sopra il pallone che è a terra.
3. I giocatori partecipanti a tutte le fasi della ruck devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.
   Sanzione: Calcio libero.

4. Ciascuna squadra ha una linea di fuorigioco, che è parallela alla linea di meta e passa per il punto più arretrato di qualsiasi partecipante alla ruck. Se quel punto è su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella

squadra è la linea di meta. In una ruck, la linea di fuori-gioco passa per il punto più arretrato del giocatore in posizione più arretrata di una squadra. Il giocatore con la maglia gialla, sulla parte destra, è in fuori-gioco.

5. Un giocatore che si aggiunge ad una ruck deve essere sui suoi piedi e farlo da dietro la propria linea di fuorigioco.
6. Un giocatore può aggiungersi a fianco del giocatore in posizione più arretrata, ma non davanti a quest'ultimo.
7. Un giocatore deve legarsi a un compagno di squadra o a un giocatore avversario. L'azione di legarsi deve precedere o avvenire simultaneamente al contatto con qualsiasi altra parte del corpo.
8. I giocatori devono aggiungersi alla ruck o ritirarsi immediatamente dietro la propria linea di fuorigioco.
9. I giocatori che hanno precedentemente partecipato alla ruck possono ri-aggiungersi alla ruck, purché lo facciano da una posizione di in-gioco. Sanzione: Punizione.
10. Il possesso può essere vinto esercitando l'azione di rucking o spingendo la squadra avversaria lontano dal pallone.
11. Quando si è formata una ruck, nessun giocatore può giocare il pallone con le mani a meno che non sia riuscito a mettere le mani sul pallone prima che si formasse la ruck e rimanga sui propri piedi.
12. I giocatori devono cercare di rimanere sui loro piedi durante tutta la ruck.
13. Tutti i giocatori in una ruck devono essere inglobati o legati ad essa e non restare semplicemente ai suoi lati.
14. I giocatori possono giocare il pallone con i propri piedi, purché lo facciano nel rispetto della sicurezza.
15. I giocatori a terra devono cercare di allontanarsi dal pallone e non devono giocare il pallone nella ruck o appena emerge.
16. I giocatori non devono:
    a. Prendere il pallone con le gambe.
    b. Far crollare intenzionalmente una ruck o saltarci sopra.
    c. Camminare volontariamente sopra un altro giocatore.
    d. Cadere sopra il pallone mentre esso sta uscendo da una ruck.
    e. Calciare, o tentare di calciare, il pallone fuori da una ruck.
    Sanzione: Punizione.
    f. Fare rientrare il pallone nella ruck.
    g. Compiere qualsiasi azione volta a far credere agli avversari che la ruck sia finita, quando non lo è.
    Sanzione: Calcio libero.
17. Quando il pallone è stato chiaramente conquistato da una squadra in ruck ed è a disposizione per essere giocato, l'arbitro chiamerà "use it" (= usalo), dopodiché il pallone dovrà essere giocato, fuori dalla ruck, entro cinque secondi. Sanzione: Mischia.
18. Una ruck si conclude e il gioco continua quando il pallone esce dalla ruck o quando il pallone nella ruck è su od oltre la linea di meta.
19. Una ruck si conclude quando il pallone diventa ingiocabile. Se l'arbitro decide che il pallone probabilmente non emergerà entro un tempo ragionevole, viene assegnata una mischia.

Maul

Lo scopo di una maul è consentire ai giocatori di competere per conquistare il pallone, che è tenuto non a terra.

1. Una maul può verificarsi solo nel campo di gioco.
2. È formata da un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati insieme e sui propri piedi.
3. Una volta formatasi, una maul deve spostarsi verso una linea di meta.
4. Ogni squadra ha una linea di fuorigioco che è parallela alla linea di meta e passa per l'ultimo piede dei giocatori partecipanti alla maul, che è più vicino alla linea di meta di quella squadra. Se l'ultimo piede è su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.
5. Un giocatore deve aggiungersi ad una maul da una posizione di in-gioco, oppure ritirarsi immediatamente dietro la propria linea di fuorigioco. Sanzione: Punizione.
6. I giocatori che si staccano da una maul devono ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuorigioco. Questi giocatori possono ri-aggiungersi alla maul. Sanzione: Punizione.
7. I giocatori che si aggiungono ad una maul devono:
    a. Farlo da una posizione di in-gioco.
    b. Legarsi all'ultimo giocatore nella maul.
    Sanzione: Punizione.
    c. Avere la testa e le spalle non più basse del bacino. Sanzione: Calcio libero.
8. Il portatore di pallone in una maul può andare a terra purché renda immediatamente disponibile il pallone.
    Sanzione: Mischia.
9. Tutti gli altri giocatori in una maul devono cercare di rimanere sui propri piedi.
10. Tutti i giocatori in una maul devono essere inglobati o legati alla maul e non restare semplicemente ai suoi lati.
11. I giocatori non devono:
    a. Far crollare intenzionalmente una maul o saltarci sopra.
    b. Tentare di trascinare un avversario fuori da una maul.
    Sanzione: Punizione.

c. Compiere alcuna azione volta a far credere agli avversari che la maul sia terminata, quando non lo è.
Sanzione: Calcio libero.

12. Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente la maul così che non rimangano più giocatori di quella squadra nella maul, la maul continua.
13. Quando tutti i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente la maul, possono ri-aggiungersi alla maul purché il primo giocatore si leghi al primo giocatore della squadra in possesso del pallone. Sanzione: Punizione.
14. Quando una maul ha smesso di avanzare verso una linea di meta per oltre cinque secondi, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro lo vede, l'arbitro indica ai giocatori di usare il pallone. La squadra in possesso del pallone deve quindi giocare il pallone entro un tempo ragionevole. Sanzione: Mischia.
15. Quando una maul ha smesso di avanzare verso una linea di meta, può riprendere a spostarsi verso una linea di meta purché ciò avvenga entro cinque secondi. Se si ferma una seconda volta, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro lo vede, l'arbitro indica alla squadra di usare il pallone. La squadra in possesso del pallone deve quindi giocare il pallone entro un tempo ragionevole. Sanzione: Mischia.
16. Una maul si conclude e il gioco continua quando:
    a. Il pallone, o il portatore di pallone, lascia la maul.
    b. Il pallone è a terra.
    c. Il pallone è su od oltre la linea di meta.
17. Una maul non si conclude correttamente quando:
    a. Il pallone diventa ingiocabile.
    b. La maul crolla (non per un'azione di antigioco).
    c. La maul non si sposta verso una linea di meta per oltre cinque secondi e il pallone non emerge.
    d. Il portatore di pallone va a terra e il pallone non è immediatamente disponibile.
    e. Il pallone è disponibile per essere giocato, l'arbitro ha chiamato "use it" e non è stato giocato entro cinque secondi dalla chiamata.
    Sanzione: Mischia.
18. Se una maul si forma immediatamente dopo che un giocatore ha preso il pallone direttamente dal calcio di un avversario nel gioco aperto, una mischia che viene concessa per una qualsiasi delle ragioni sopra elencate, sarà a favore della squadra del giocatore che ha preso il pallone al volo.

Mark

Un mezzo per interrompere il gioco, dentro i 22 metri di un giocatore, afferrando direttamente il calcio di un avversario.

1. Per effettuare un mark, un giocatore deve:
    a. Avere almeno un piede su o dietro la propria linea dei 22 metri quando afferra il pallone o quando va a terra dopo averlo afferrato in aria; e
    b. Afferrare un pallone, che ha raggiunto il piano della linea dei 22 metri, direttamente dal calcio di un avversario, prima che tocchi il terreno o un altro giocatore; e
    c. Chiamare contemporaneamente "mark".
2. Un giocatore può effettuare un mark anche se il pallone tocca un palo della porta, o la barra trasversale, prima di essere afferrato.
3. Quando un mark viene chiamato correttamente, l'arbitro interrompe immediatamente il gioco e assegna un calcio libero alla squadra in possesso del pallone.
4. Non si può effettuare un mark da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.
5. Il giocatore che ha effettuato il mark batte il calcio libero (conformemente alla Regola 20).
6. Se il giocatore non è in grado di battere il calcio libero entro un minuto, sarà concessa una mischia alla squadra in possesso del pallone.
7. Il calcio libero viene effettuato nei punti seguenti:

Dove è stato chiamato il mark	Dove si effettua il calcio libero
Dentro i 22	Sul punto del mark, ma ad almeno cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto del mark.
Dentro l'area di meta	Sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto del mark.

Touche, rimessa in gioco rapida e laterale

Il campo di gioco ha confini laterali noti come linee di touche. Quando il gioco raggiunge una linea di touche, il pallone è in touche e diventa pallone morto.

Le rimesse in gioco rapide e le rimesse laterali sono metodi per riprendere il gioco con un lancio dopo che il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche.

1. Il pallone è in touche o in touche di meta quando:
   a. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee.
   b. Un giocatore, che sta già toccando la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee, afferra o tiene il pallone.
      i. Se il pallone ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato, non si ritiene che il giocatore che lo afferra abbia portato il pallone in touche.
      ii. Se il pallone non ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato o raccolto, si ritiene che il giocatore che afferra il pallone lo abbia portato in touche, indipendentemente dal fatto che il pallone fosse in movimento o fermo.
2. Il pallone non è in touche o in touche di meta se:
   a. Il pallone raggiunge il piano della touche ma viene afferrato, colpito o calciato da un giocatore che è dentro l'area di gioco.
   b. Un giocatore salta, da dentro o fuori dell'area di gioco, afferra il pallone e poi atterra nell'area di gioco, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.
   c. Un giocatore salta dall'area di gioco e spinge (o afferra e poi lascia) il pallone riportandolo dentro l'area di gioco, prima di atterrare in touche o in touche di meta, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.
   d. Un giocatore, che è in touche, calcia o colpisce il pallone, ma non lo tiene, purché il pallone non abbia raggiunto il piano della touche.
3. Un giocatore che porta il pallone in touche deve lasciare il pallone immediatamente per permettere di effettuare una rimessa in gioco rapida. Sanzione: Punizione.
4. In una rimessa in gioco rapida, il pallone è lanciato:
   a. Tra la linea di rimessa in gioco e la linea di meta del lanciatore; e
   b. Parallelamente o in direzione della linea di meta del lanciatore; e
   c. In modo tale che raggiunga la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o un giocatore; e
   d. Da un giocatore con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco.
   Sanzione: Scelta tra rimessa laterale e mischia.
5. Una rimessa in gioco rapida non è concessa e viene assegnata una rimessa laterale alla stessa squadra se:
   a. Era già stato formato l'allineamento; o
   b. Il pallone è stato toccato, dopo essere andato in touche, da qualsiasi altra persona oltre al giocatore che sta effettuando il lancio o al giocatore che ha portato il pallone in touche; o
   c. Viene utilizzato un pallone diverso da quello che è andato originariamente in touche.
6. Il pallone deve raggiungere la linea dei cinque metri prima di essere giocato e un giocatore non deve impedire al pallone di percorrere cinque metri.
   Sanzione: Calcio libero.
7. Se la linea di rimessa in gioco è fuori dai 22, la squadra in difesa può eseguire la rimessa in gioco rapida dentro i 22, ma si riterrà che abbia portato il pallone nei 22.
8. Dove il gioco riprende con una rimessa laterale, e quale squadra effettua il lancio, è stabilito come segue:
   a. Il pallone è calciato da un calcio di punizione

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone in touche (direttamente o dopo che il pallone è rimbalzato nel campo di gioco o ha toccato un giocatore o l'arbitro).	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Un giocatore, che è in touche, afferra il pallone, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia attraversato la linea di touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, se il pallone non ha raggiunto la linea di touche, il punto in cui si trova il giocatore che afferra il pallone.	La squadra che ha calciato.

Un giocatore, che è in touche, raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra che ha calciato.

b. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il portatore di pallone va in touche o calcia il pallone indirettamente in touche.	Il punto in cui il giocatore, o il pallone, tocca la linea di touche o il terreno oltre tale linea.	La squadra avversaria.
Un giocatore manda, passa o lancia involontariamente il pallone in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Il pallone colpisce un giocatore e va direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o il punto, sulla linea di touche, più vicino al punto in cui il pallone ha toccato il giocatore, se questo è più vicino alla linea di meta di quel giocatore.	La squadra avversaria.
Il pallone colpisce un giocatore e rimbalza in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato il piano della touche.	La squadra del giocatore che ha afferrato o raccolto il pallone.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra avversaria.

c. Il pallone è calciato direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il pallone va direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea di metà campo, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.

Il pallone va direttamente in touche da un calcio di rinvio dai 22.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea dei 22 metri, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.

d. Pallone calciato direttamente in touche dai propri 22 o area di meta.

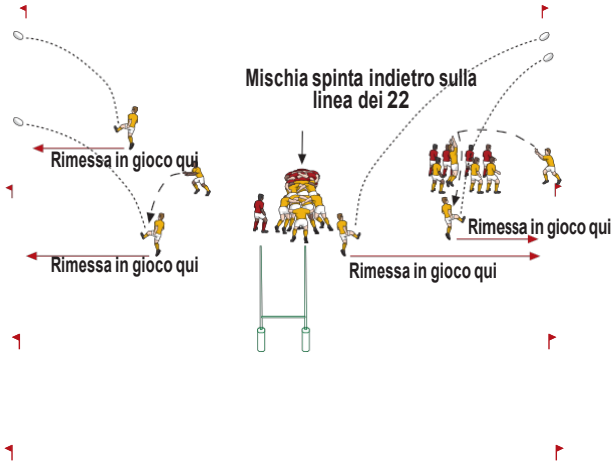
Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE.		
La squadra in difesa ha portato il pallone nei propri 22, non si è verificato nessun placcaggio, ruck o maul e nessun avversario ha toccato il pallone dentro i 22. Se un giocatore, che è dentro i propri 22, raccoglie il pallone quando questo è fuori dai 22, o afferra il pallone prima che questo raggiunga il piano della linea dei 22 metri, e lo calcia direttamente in touche da dentro i 22, quel giocatore ha riportato il pallone nei 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
GUADAGNO TERRITORIALE		
La squadra in difesa non ha portato il pallone nei propri 22 oppure si è verificato un placcaggio, ruck o maul nei 22, o un avversario ha toccato il pallone dentro i 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore calcia il pallone da un calcio libero concesso dentro i 22.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.

e. Opzioni in una rimessa laterale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Dopo un lancio non eseguito correttamente.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.
Dopo una rimessa in gioco rapida annullata.	Il punto in cui si sarebbe formata la rimessa laterale se non fosse stata eseguita la rimessa in gioco rapida.	La stessa squadra.
Dopo una rimessa in gioco rapida non effettuata correttamente.	Il punto in cui è stato effettuato il lancio non corretto.	La squadra avversaria.
Dopo che il pallone è andato in touche da un in-avanti o da un passaggio in avanti.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche.	La squadra avversaria.
Da un calcio di punizione o calcio libero assegnato per un'infrazione in una rimessa laterale.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.

f. Pallone calciato direttamente in touche da fuori dei 22

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche dal gioco aperto o da un calcio libero.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se è più vicino alla linea di meta del giocatore. Nessun guadagno territoriale.	La squadra che non ha calciato.



Nessun guadagno di terreno

9. L'allineamento si forma lungo la linea di rimessa in gioco.
10. Ogni squadra forma una linea distinta, parallela e a mezzo metro dalla linea di rimessa in gioco, sul proprio lato dell'allineamento, tra le linee dei 5 e dei 15 metri. Il corridoio tra le linee deve essere mantenuto libero fino al momento in cui il pallone è lanciato. Sanzione: Calcio libero.
11. Per formare un allineamento occorrono minimo due giocatori per ciascuna squadra.
12. Le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo. Sanzione: Calcio libero.
13. La squadra che effettua il lancio determina il numero massimo di giocatori che ciascuna squadra può schierare nell'allineamento.
14. A meno che il lancio non venga effettuato appena si è formato l'allineamento, la squadra che non effettua il lancio non può schierare più giocatori (ma può schierare meno giocatori) nell'allineamento rispetto alla squadra che effettua il lancio. Sanzione: Calcio libero.
15. La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore tra la linea di touche e la linea dei cinque metri. Il giocatore deve posizionarsi a due metri dalla linea di rimessa in gioco, sul lato dell'allineamento della propria squadra, e a due metri dalla linea dei cinque metri. Sanzione: Calcio libero.
16. Se una squadra sceglie di avere un ricevitore, quest'ultimo deve posizionarsi tra la linea dei 5 metri e la linea dei 15 metri, a due metri di distanza dai propri compagni di squadra nell'allineamento. Ogni squadra può avere solo un ricevitore. Sanzione: Calcio libero.
17. Quando l'allineamento è formato, i giocatori:
    a. Della squadra che lancia il pallone, non possono lasciare l'allineamento, salvo per cambiare posizione con altri giocatori partecipanti.
    b. Della squadra che non effettua il lancio, possono lasciare l'allineamento solo per accertarsi di non avere più giocatori della squadra avversaria.
    Sanzione: Calcio libero.
18. I giocatori partecipanti possono cambiare posizione nell'allineamento prima che sia lanciato il pallone.
19. I giocatori nell'allineamento che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra, che salterà per conquistare il pallone, possono afferrare in anticipo tale compagno di squadra, purché ciò non avvenga sotto i calzoncini, se dietro, o sotto le cosce, se davanti. Sanzione: Calcio libero.
20. I giocatori non devono saltare o farsi sollevare o sostenere prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore.
    Sanzione: Calcio libero.
21. I giocatori non devono entrare a contatto con un avversario prima che il pallone sia stato lanciato. Sanzione: Punizione.
22. Il giocatore che lancia il pallone deve essere posizionato sulla linea di rimessa in gioco, con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco. Il lanciatore non deve mettere un piede dentro il campo di gioco finché non sarà stato lanciato il pallone. Sanzione: Scelta tra rimessa laterale e mischia.
23. Il pallone deve:
    a. Essere lanciato diritto, lungo la linea di rimessa in gioco; e
    b. Raggiungere la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o di essere giocato.
    Sanzione: Possibilità di scegliere tra una rimessa laterale e una mischia. Se viene scelta la rimessa laterale e il pallone non è lanciato dritto ancora una volta, viene assegnata una mischia alla squadra che aveva originariamente lanciato il pallone.
    c. Essere lanciato senza ritardo dopo che si è formato l'allineamento.

Sanzione: Calcio libero.

24. Il lanciatore non deve fare finta di lanciare il pallone. Sanzione: Calcio libero.
25. Gli avversari non devono bloccare il lancio. Sanzione: Calcio libero.
26. La rimessa laterale inizia appena il pallone lascia le mani del lanciatore.
27. Una volta iniziata la rimessa laterale, il lanciatore e l'avversario immediato del lanciatore possono:
    a. Unirsi all'allineamento.
    b. Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco dei giocatori non partecipanti della propria squadra.
    c. Rimanere entro cinque metri dalla linea di touche.
    d. Spostarsi nella posizione del ricevitore, se quella posizione è libera.
28. Se quei giocatori si spostano in qualsiasi altro punto, sono in fuorigioco.
    Sanzione: Punizione.
29. Quando è iniziata la rimessa laterale, qualsiasi giocatore nell'allineamento può:
    a. Competere per ottenere il possesso del pallone.
    b. Conquistare o deviare il pallone. Un saltatore può conquistare o deviare il pallone con il braccio esterno solo se ha entrambe le mani sopra la testa.
       Sanzione: Calcio libero.
    c. Sollevare o sostenere un compagno di squadra. I giocatori che lo fanno, devono riportare quel giocatore a terra in sicurezza appena il pallone è stato vinto da una delle due squadre. Sanzione: Calcio libero.
    d. Staccarsi dall'allineamento per mettersi in una posizione per ricevere il pallone, purché rimanga entro 10 metri dalla linea di rimessa in gioco e che continui a muoversi fino alla conclusione della rimessa laterale. Sanzione: Calcio libero.
    e. Afferarre e portare a terra un avversario in possesso del pallone, purché tale giocatore non sia staccato da terra. Sanzione: Punizione.
30. Tutti i giocatori partecipanti all'allineamento sono in posizione di in-gioco se rimangono sul proprio lato della linea di rimessa in gioco finché il pallone non è stato lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno.
31. I giocatori che saltano per conquistare il pallone e oltrepassano la linea di rimessa in gioco e non prendono il pallone, devono immediatamente tornare sul proprio lato della linea.
32. Finché il pallone non è lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno, la linea di fuorigioco per i giocatori partecipanti all'allineamento è la linea di rimessa in gioco. Dopodiché, la linea di fuorigioco per tali giocatori è una linea che passa per il pallone.
33. Quando si forma una ruck o una maul lungo la linea di rimessa in gioco, un giocatore partecipante può:
    a. Aggiungersi alla ruck o alla maul; o
    b. Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco, che passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante alla ruck o alla maul.
34. Dopo che il pallone è stato lanciato, un giocatore partecipante all'allineamento può spostarsi oltre la linea dei 15 metri. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, il giocatore deve immediatamente tornare nell'allineamento.
35. I giocatori che non partecipano all'allineamento devono rimanere ad almeno 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, dal lato della propria squadra, o dietro la linea di meta, se è più vicina. Se il pallone è lanciato prima che un giocatore sia in posizione di in-gioco, al giocatore non sarà applicata una sanzione se si ritira immediatamente nella posizione di in-gioco. Il giocatore non può essere rimesso in-gioco dalle azioni di un altro giocatore.
36. Dopo che il pallone è stato lanciato da un compagno di squadra, i giocatori che non partecipano all'allineamento possono avanzare. Se ciò accade, anche i loro avversari possono avanzare. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, i giocatori non saranno penalizzati se si ritirano immediatamente dietro le rispettive linee di fuorigioco.
    Sanzione: Punizione.
37. La rimessa laterale termina quando:
    a. Il pallone o un giocatore in possesso del pallone:
        i. lascia l'allineamento; o
        ii. entra nell'area compresa tra la linea di touche e la linea dei cinque metri; o
        iii. oltrepassa la linea dei 15 metri.
    b. Si forma una ruck o una maul e tutti i piedi di tutti i giocatori nella ruck o nella maul si spostano oltre la linea di rimessa in gioco.
    c. Il pallone diventa ingiocabile.
38. Salvo per spostarsi nella posizione del ricevitore, se questa posizione è libera, nessun giocatore partecipante all'allineamento può lasciare l'allineamento finché la rimessa laterale non si è conclusa. Sanzione: Punizione.

Mischia

Lo scopo di una mischia è di far ripartire il gioco con una lotta per il possesso del pallone dopo un'infrazione minore

o un'interruzione.

1. Quando il gioco riprende con una mischia, e chi introduce il pallone, è determinato nel modo seguente:

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
In-avanti o passaggio in avanti, tranne in una rimessa laterale.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo dell'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
In-avanti o passaggio in avanti in una rimessa laterale; lancio non eseguito correttamente in una rimessa laterale; rimessa in gioco rapida non eseguita correttamente.	15 metri, verso l'interno del campo, dal punto della rimessa in gioco.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Fuorigioco nel gioco aperto (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Calcio di punizione o calcio libero (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificata l'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Il pallone è portato in area di meta dalla squadra in difesa ed è reso pallone morto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui il pallone è stato reso pallone morto.	La squadra in attacco.
Un placcaggio o ruck ingiocabile.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificato il placcaggio o la ruck.	La squadra che stava avanzando per ultima. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.
Una maul che non si conclude correttamente.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui si è conclusa la maul.	La squadra che non era in possesso del pallone all'inizio della maul. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra aveva il possesso, la squadra che stava avanzando prima che si interrompesse la maul. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.
Una maul ingiocabile dopo un calcio nel gioco aperto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino alla zona della maul.	La squadra in possesso del pallone all'inizio della maul.
Un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco non eseguito correttamente (opzione della mischia).	Sul punto centrale della linea di metà campo o della linea dei 22 metri, se il calcio di ripresa del gioco era un calcio di rinvio dai 22 metri.	La squadra che non ha calciato.
Comando "use it" non rispettato in una mischia, ruck o maul.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificata la mischia, ruck o maul.	La squadra non in possesso del pallone.

Il pallone o portatore di pallone tocca l'arbitro e una squadra ottiene un vantaggio.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificato l'incidente.	La squadra che ha giocato il pallone per ultima.
Interruzione per infortunio.	Nella zona della mischia, nel punto in cui il pallone è stato giocato l'ultima volta.	La squadra in possesso del pallone per ultima.
Reset della mischia – nessuna infrazione.	Il punto in cui si è svolta la mischia in origine.	La squadra a cui è stata accordata la mischia in origine.
Tentativo di porta da calcio di punizione non eseguito entro il tempo limite.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui è stato assegnato il calcio di punizione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Un giocatore non è in grado di eseguire un calcio libero dopo un mark entro un minuto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui è stato accordato il calcio libero.	La squadra del giocatore a cui è stato assegnato il calcio libero.
L'arbitro assegna una mischia per qualsiasi altra ragione non prevista dal regolamento.	Nella zona della mischia sul punto più vicino al luogo dell'interruzione.	La squadra che stava avanzando per ultima o, se non stava avanzando nessuna squadra, la squadra in attacco.

2. Una mischia si forma nella zona della mischia, su un punto indicato dall'arbitro.
3. L'arbitro segna il punto per creare la linea mediana della mischia, che è parallela alle linee di meta.
4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. Sanzione: Calcio libero.
5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia. Sanzione: Punizione.
6. Quando una squadra, per qualsiasi ragione, si trova con meno di 15 giocatori, il numero di giocatori per ciascuna squadra in mischia può essere similmente ridotto. Quando una squadra applica la riduzione dei giocatori concessa, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi applicando una riduzione simile. Tuttavia, una squadra non deve avere meno di cinque giocatori in una mischia.
7. I giocatori in mischia devono legarsi nel modo seguente:
   a. I piloni si legano al tallonatore.
   b. Il tallonatore si lega con entrambe le braccia. Questo può avvenire sopra o sotto le braccia dei piloni.
   c. Le seconde linee si legano ai piloni immediatamente davanti a loro e tra di loro.
   d. Tutti gli altri giocatori in mischia si legano al corpo di una seconda linea con almeno un braccio.
   Sanzione: Punizione.

Mischia

8. I due gruppi sono posizionati uno di fronte all'altro, su ciascun lato della linea mediana e parallelamente ad essa.
9. Le due prime linee devono stare ad una distanza tra loro non superiore ad un braccio, con i tallonatori in corrispondenza del segno.
10. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "bassi".
    a. A quel punto le prime linee devono flettersi in posizione raccolta, se non lo hanno già fatto. Le loro teste e spalle non devono essere più basse del bacino e questa posizione deve essere mantenuta per tutta la durata della mischia.
    b. Le prime linee devono flettersi, con la testa posizionata sulla sinistra del proprio avversario immediato, in modo che nessun giocatore abbia la testa che tocca il collo o le spalle di un avversario.
    Sanzione: Calcio libero.
11. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "legati".
    a. Ciascun pilone sinistro si lega posizionando il braccio sinistro all'interno del braccio destro del pilone destro avversario.
    b. Ciascun pilone destro si lega posizionando il braccio destro all'esterno della parte superiore del braccio sinistro del pilone sinistro avversario.
    c. Ciascun pilone si lega afferrando la maglia del proprio avversario sulla schiena o sul fianco.
    d. Tutti i giocatori devono rimanere legati per tutta la durata della mischia
    Sanzione: Punizione.
12. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "via".
    a. Solo a quel punto le squadre possono passare all'ingaggio, completando la formazione della mischia e creando un tunnel nel quale verrà lanciato il pallone.
    b. Tutti i giocatori devono essere in posizione e pronti a spingere in avanti.
    c. Ciascun giocatore di prima linea deve avere entrambi i piedi a terra, con il peso ben scaricato su almeno un

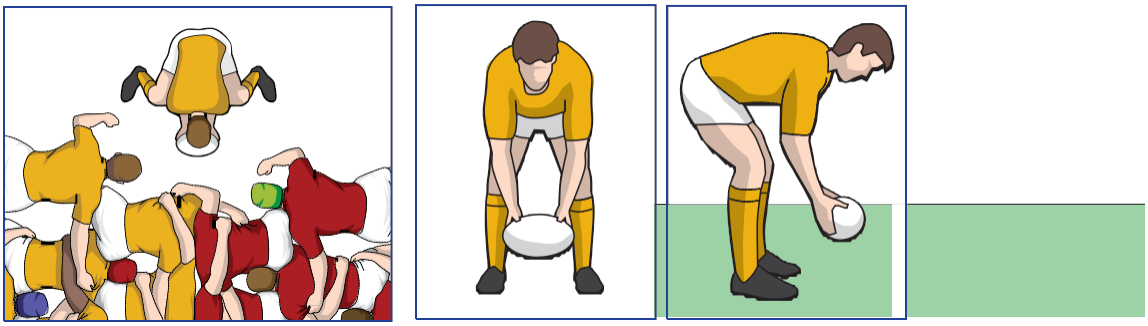
piede.

d. I piedi di ciascun tallonatore devono essere allineati, o dietro, il piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

Sanzione: Calcio libero.

13. Il mediano di mischia sceglie da quale lato della mischia introdurre il pallone.
14. Il mediano di mischia tiene il pallone come mostrato nell'illustrazione.
15. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, il mediano di mischia introduce il pallone:
    a. Dal lato scelto.
    b. Da fuori dal tunnel.
    c. Senza ritardo.
    d. Con un singolo movimento in avanti.
    e. Rapidamente.
    f. Diritto. Il mediano di mischia può allineare la spalla lungo la linea mediana della mischia, posizionandosi in tal modo con una spalla più vicina al proprio lato della mischia.
    g. In modo che tocchi prima il terreno nel tunnel.

    Sanzione: Calcio libero.



Introduzione in Mischia

16. La mischia inizia quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia.
17. Le squadre possono spingere solo quando è iniziata la mischia. Sanzione: Calcio libero.
18. Il possesso può essere ottenuto spingendo la squadra avversaria all'indietro e lontano dal pallone.
19. I giocatori possono spingere purché spingano in modo dritto e parallelamente al terreno.
    Sanzione: Punizione.
20. I giocatori di prima linea possono ottenere il possesso tentando di conquistare il pallone con i piedi, ma solo una volta che il pallone ha toccato il terreno nel tunnel. Sanzione: Calcio libero.
21. Un giocatore di prima linea che sta tentando di ottenere il possesso del pallone può farlo usando un piede, ma non entrambi i piedi contemporaneamente. Sanzione: Punizione.
22. Il tallonatore della squadra che ha introdotto il pallone deve tentare di conquistare il pallone con i piedi. Sanzione: Calcio libero.
23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel nella direzione da cui è stato introdotto. Sanzione: Calcio libero.
24. Qualsiasi giocatore in mischia può giocare il pallone ma solo con i piedi o con la parte inferiore delle gambe e non deve sollevare il pallone. Sanzione: Punizione.
25. Se una mischia crolla, o se un giocatore nella mischia è sollevato o "stappato" fuori dalla mischia, l'arbitro deve fischiare immediatamente per far sì che i giocatori smettano di spingere.

26. Quando la mischia è stazionaria e il pallone è disponibile in fondo alla mischia da 3-5 secondi, l'arbitro chiama "use it". La squadra deve quindi giocare immediatamente il pallone fuori dalla mischia. Sanzione: Mischia.
27. I giocatori devono rimanere in posizione di in-gioco per tutta la durata della mischia.
28. Prima che inizi il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non introduce il pallone deve posizionarsi:
    a. Sul lato della propria squadra della linea mediana, accanto al mediano di mischia avversario; o
    b. Almeno cinque metri dietro l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra in mischia e deve rimanervi sino alla conclusione della mischia.
29. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che ha il possesso del pallone deve avere almeno un piede allineato con, o dietro il pallone.
30. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non ha il possesso del pallone:
    a. Deve posizionarsi con entrambi i piedi dietro il pallone e vicino alla mischia ma non nello spazio tra il flanker e

il numero otto o
b. Deve ritirarsi definitivamente dietro un punto, sulla linea di fuorigioco, all'altezza del piede più arretrato della propria squadra, o
c. Deve ritirarsi definitivamente almeno cinque metri dietro il piede più arretrato.

31. Tutti i giocatori non partecipanti alla mischia devono rimanere almeno cinque metri dietro il piede in posizione più arretrata della propria squadra.
32. Quando il piede più arretrato di una squadra è in area di meta o entro cinque metri dalla linea di meta della stessa squadra, la linea di fuorigioco per i giocatori non partecipanti di quella squadra, è la linea di meta. Sanzione: Punizione.
33. Appena la mischia si conclude, le linee di fuorigioco non sono più valide.
34. Quando non vengono commesse infrazioni, l'arbitro interromperà il gioco e ordinerà di riformare la mischia se:
    a. Il mediano di mischia introduce il pallone e questo esce da una delle due estremità del tunnel.
    b. La mischia crolla o si disfa prima che possa diversamente terminare.
    c. La mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi, in modo che la linea mediana oltrepassi una posizione parallela alla linea di touche.
    d. Nessuna squadra vince il possesso.
    e. Il pallone è calciato involontariamente fuori dal tunnel. Eccezione: se il pallone è ripetutamente calciato fuori, l'arbitro deve trattare tale azione come volontaria. Sanzione: Punizione.
35. Quando una mischia è riformata, il pallone è introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto precedentemente.
36. La mischia si conclude:
    a. Quando il pallone esce dalla mischia, in qualsiasi direzione ad eccezione del tunnel.
    b. Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.
    c. Quando il numero otto raccoglie il pallone dai piedi di un giocatore di seconda linea.
    d. Quando l'arbitro fischia per segnalare un'infrazione.
    e. Quando il pallone in una mischia è su od oltre la linea di meta.
37. Il gioco pericoloso in una mischia comprende:
    a. Una prima linea che carica, scagliandosi contro l'avversario.
    b. Tirare un avversario.
    c. Sollevare volontariamente un avversario dai suoi piedi o forzarlo verso l'alto,"stappandolo" fuori dalla mischia.
    d. Far crollare volontariamente una mischia.
    e. Cadere o inginocchiarsi intenzionalmente.
    Sanzione: Punizione.
38. Altre pratiche non consentite in mischia comprendono:
    a. Cadere su od oltre il pallone immediatamente dopo che questo è uscito dalla mischia.
    b. Il mediano di mischia che calcia il pallone mentre quest'ultimo è nella mischia.
    c. Un giocatore che non è di prima linea tiene o spinge un avversario.
    Sanzione: Punizione.
    d. Far rientrare il pallone nella mischia dopo che è uscito.
    e. Giocatori che non sono di prima linea giocano il pallone nel tunnel.
    f. Mediano di mischia che tenta di indurre un avversario a credere che il pallone sia uscito dalla mischia quando questo non è avvenuto.
    Sanzione: Calcio libero.

Calci di punizione e calci liberi

I calci di punizione e i calci liberi sono accordati per far riprendere il gioco dopo un'infrazione del re regolamento.

1. Il punto per battere un calcio di punizione o un calcio libero deve essere dentro il campo di gioco e non deve essere a meno di cinque metri di distanza dalla linea di meta, come descritto nella tabella seguente:

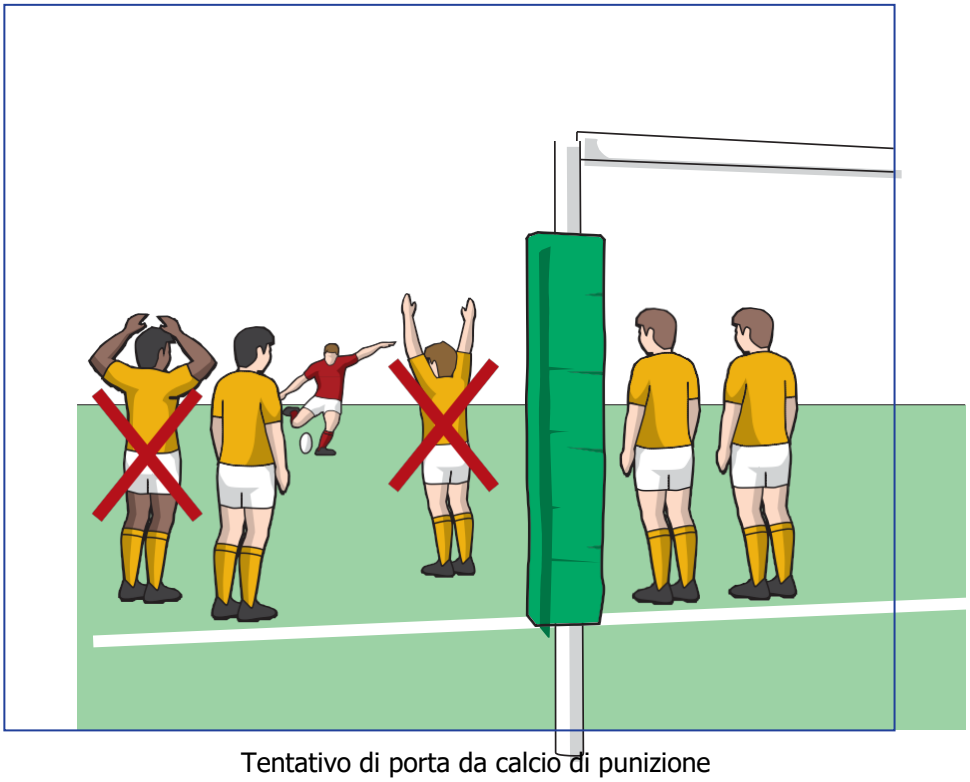
Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero
Quando il pallone è in gioco, tranne per l'azione di caricare tardi dopo un calcio.	Sul punto dell'infrazione.

Mentre il pallone è pallone morto.	- Sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso o, se quel punto è sulla linea di touche o entro 15 metri dalla stessa, il punto del calcio è sulla linea dei 15 metri, in linea con quel punto. - Nel caso in cui il gioco sarebbe ripreso con un calcio di rinvio dai 22, il punto del calcio è in qualsiasi punto lungo la linea dei 22 metri (la squadra che non ha commesso l'infrazione decide).
Qualsiasi infrazione verificatasi fuori dall'area di gioco mentre il pallone è in gioco.	Sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui si è verificata l'infrazione o, se l'infrazione ha avuto luogo in touche di meta od oltre la linea di pallone morto, sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto dell'infrazione, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche.
Qualsiasi infrazione in una rimessa laterale.	15 metri dalla linea di touche lungo la linea di rimessa in gioco.
Fuorigioco durante una fase di gioco.	Sulla linea di fuorigioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
Qualsiasi infrazione successiva, da parte della squadra che ha commesso l'infrazione in origine, commessa dopo che è stato accordato il primo calcio di punizione o calcio libero, ma prima che sia stato battuto.	10 metri più avanti rispetto al punto segnato in origine.
Lanciare o mandare intenzionalmente il pallone in touche.	Se il pallone è lanciato o mandato: - In touche o touche di meta od oltre la linea di pallone morto, dall'area di gioco, il punto del calcio è dove si è verificata l'infrazione, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche e a cinque metri dalla linea di meta. - In touche o touche di meta, dall'area di meta, il punto è sulla linea dei cinque metri ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Oltre la linea di pallone morto, dall'area di meta, il punto è sulla linea cinque metri, in linea con il punto in cui si è verificata l'infrazione.
Qualsiasi infrazione in area di meta o entro cinque metri da una linea di meta.	Nel campo di gioco, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.
Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero

Caricare tardi sul calciatore.	La squadra avversaria sceglie tra il punto dell'infrazione, il punto in cui il pallone è caduto sul terreno o il punto in cui il pallone è stato successivamente giocato. - Se l'infrazione si verifica nell'area di meta del calciatore, il calcio di punizione deve essere battuto a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione ma ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - La squadra che non ha commesso l'infrazione può anche scegliere di battere il calcio di punizione dal punto in cui il pallone cade sul terreno o dove viene giocato successivamente prima di toccare il terreno, ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Se il pallone cade sul terreno in touche, il calcio di punizione opzionale deve essere sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui il pallone è andato in touche. - Se il pallone cade sul terreno, o se è successivamente giocato prima di cadere sul terreno, entro 15 metri dalla linea di touche, il punto è sulla linea dei 15 metri, di fronte al punto in cui il pallone è caduto sul terreno o è stato giocato. - Se il pallone cade sul terreno in area di meta, in touche di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, il calcio di punizione opzionale sarà a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Se il pallone tocca un palo della porta o la barra trasversale, il calcio di punizione opzionale viene accordato nel punto in cui il pallone cade sul terreno.

2. Un calcio di punizione o calcio libero deve essere battuto dal punto in cui è stato accordato o in qualsiasi punto dietro di esso, lungo una linea che passa per il punto e parallela alle linee di touche. Quando un calcio di punizione o calcio libero è battuto dal punto sbagliato, deve essere ripetuto.
3. Una squadra a cui è stato accordato un calcio di punizione o un calcio libero può scegliere, in alternativa, una mischia.
4. Una squadra a cui è stato accordato un calcio di punizione o un calcio libero in una rimessa laterale può scegliere, in alternativa, una rimessa laterale o una mischia nello stesso punto.
5. Un calcio di punizione o un calcio libero deve essere eseguito senza ritardo.
6. Qualsiasi giocatore della squadra non responsabile dell'infrazione può battere il calcio, tranne nel caso di un calcio libero accordato per un mark.
7. Il calciatore deve utilizzare il pallone che era in gioco, a meno che l'arbitro non decida che è difettoso.
8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).
9. Il calciatore può calciare il pallone in qualsiasi direzione.
10. Ad eccezione del piazzatore in un calcio piazzato, la squadra del calciatore deve rimanere dietro il pallone finché il pallone non è stato calciato.
11. Il pallone deve essere calciato a distanza visibile. Se il calciatore lo sta tenendo, il pallone deve staccarsi chiaramente dalle sue mani. Se il pallone è sul terreno, deve chiaramente spostarsi dal segno. Quando il calcio è stato eseguito con successo, il calciatore può giocare nuovamente il pallone.
12. Quando viene accordato un calcio di punizione o un calcio libero, la squadra avversaria deve immediatamente ritirarsi di 10 metri verso la propria linea di meta o finché non avrà raggiunto la propria linea di meta, se questa è più vicina.
13. Anche se il calcio di punizione o il calcio libero viene effettuato rapidamente e la squadra del calciatore sta giocando il pallone, i giocatori avversari devono continuare a ritirarsi sino alla distanza necessaria. Finché non lo avranno fatto, non potranno partecipare al gioco.
14. Se il calcio è effettuato così rapidamente da non lasciare agli avversari la possibilità di ritirarsi, non saranno penalizzati per questo. Tuttavia, essi non potranno partecipare al gioco finché non si saranno ritirati di 10 metri dal punto o finché un compagno di squadra che era a 10 metri dal punto non li avrà superati.
15. La squadra avversaria non può compiere nessuna azione per ritardare il calcio od ostacolare il calciatore, compreso portare, lanciare o calciare volontariamente il pallone lontano dalla squadra che ha guadagnato il calcio. Sanzione: Secondo calcio di punizione o calcio libero, 10 metri più avanti rispetto al punto iniziale. Il secondo calcio di punizione o calcio libero non deve essere eseguito prima che l'arbitro abbia segnato il punto.

16. Appena il calciatore inizia il movimento per calciare, la squadra avversaria può caricare e cercare di impedire l'esecuzione del calcio libero, placcando il calciatore, o di bloccare il calcio.
17. Se la squadra avversaria carica correttamente e impedisce l'esecuzione del calcio libero, il calcio non è più concesso. Il gioco riprende con una mischia sul punto, con introduzione per la squadra avversaria.



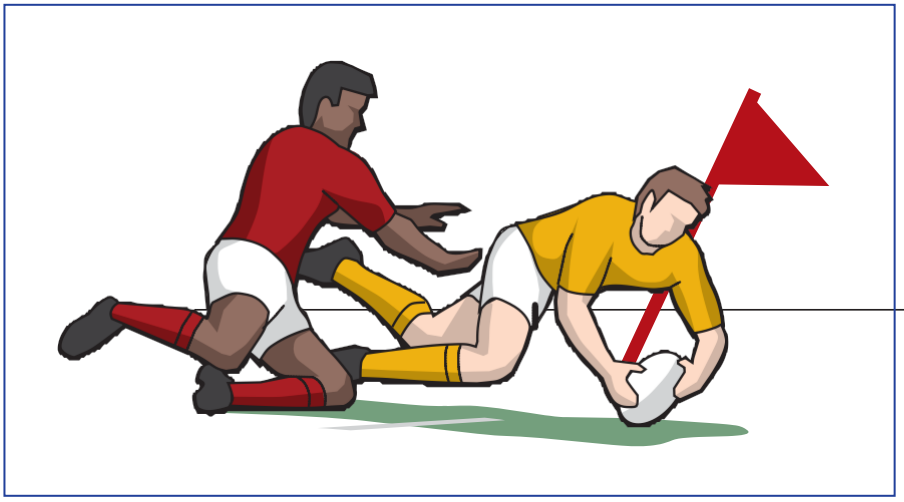
Tentativo di porta da calcio di punizione

Area di Meta

1. Un toccato a terra con il pallone può essere realizzato in area di meta:
   a. Tenendo il pallone e toccando il terreno con il pallone; o
   b. Schiacciando il pallone sul terreno con una mano o con le mani, con un braccio o con le braccia, o con la parte anteriore del corpo del giocatore, dalla vita al collo.
2. Raccogliere un pallone da terra non significa realizzare un toccato a terra. Un giocatore può raccogliere da terra il pallone in area di meta ed effettuare un toccato a terra in un altro punto dell'area di meta.
3. Un giocatore in attacco che realizza un toccato a terra con il pallone in area di meta, segna una meta.
4. Quando un giocatore in attacco che sta tenendo il pallone fa un toccato a terra in area di meta e, contemporaneamente, tocca la linea di touche di meta o la linea di pallone morto (o qualsiasi punto oltre tali linee), viene accordato un calcio di rinvio dai 22 metri alla squadra in difesa.
5. Quando il portatore di pallone fa un toccato a terra con il pallone in area di meta e, contemporaneamente, tocca la linea di touche (o il terreno oltre tale linea), il pallone è in touche nel campo di gioco e viene accordata una rimessa laterale alla squadra avversaria.
6. Un giocatore in difesa che fa un toccato a terra in area di meta, ha effettuato un annullato.
7. Se la continuità dello slancio di un giocatore placcato lo porta nella propria area di meta, il giocatore può effettuare un annullato.
8. Un giocatore placcato vicino alla propria linea di meta può allungare il braccio ed effettuare un toccato a terra con il pallone in area di meta per fare un annullato, purché lo faccia immediatamente. Sanzione: Punizione.
9. Se un giocatore in difesa appoggia il pallone a terra contro un palo della porta o contro l'imbottitura che lo riveste, il risultato è un annullato.
10. Se un giocatore è in touche o in touche di meta, può fare un annullato o segnare una meta effettuando un toccato a terra con il pallone in area di meta, a condizione che non stia portando il pallone.
11. Se un giocatore placcato sta allungando le braccia per effettuare un toccato a terra con il pallone, per segnare una meta o fare un annullato, i giocatori possono strappare il pallone dal possesso del giocatore ma non devono calciare o tentare di calciare il pallone. Sanzione: Punizione.
12. Se una squadra calcia il pallone attraverso l'area di meta avversaria, dal campo di gioco, in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra in difesa può scegliere:
    a. Un calcio di rinvio in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri; o

b. Una mischia nel punto in cui è stato calciato il pallone.
Eccezione: un tentativo di porta o di drop non riuscito. In questi casi la squadra in difesa fa ripartire il gioco con un calcio di rinvio dai 22 metri.

13. Se qualsiasi parte del corpo di un giocatore in difesa è in area di meta, il giocatore è considerato in area di meta, a patto che non sia anche in touche o su od oltre la linea di pallone morto.
14. Se un giocatore, che è in area di meta, afferra o raccoglie un pallone che è ancora nel campo di gioco, quel giocatore ha portato il pallone in area di meta.
15. Se un giocatore che è su od oltre la linea di pallone morto o che è in touche di meta, afferra o raccoglie un pallone che è dentro l'area di meta, quel giocatore ha reso il pallone morto.
16. Se il pallone o il portatore di pallone tocca una bandierina d'angolo o il paletto di una bandierina d'angolo, senza essere altrimenti in touche o in touche di meta, il gioco continua a meno che il pallone non venga messo a terra contro il paletto.



Giocatore tocca il paletto d'angolo prima di fare un toccato a terra

17. Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in modo che non riesca ad appoggiare il pallone a terra o a giocarlo, il pallone diventa morto. Il gioco riprende con una mischia sui cinque metri, in linea con il punto in cui il giocatore è stato tenuto sollevato. La squadra in attacco ha diritto all'introduzione.
18. Se c'è un dubbio su quale squadra abbia effettuato per prima un toccato a terra con il pallone in area di meta, il gioco riprende con una mischia sui cinque metri, in linea con il punto in cui è stato effettuato il toccato a terra. La squadra in attacco ha diritto all'introduzione.

RUGBY A 7

Diffrenze del regolamento rispetto al gioco del rugby a 15.

Il campo ha le stesse dimensioni di quello del rugby a 15; i giocatori in azione sul campo sono 7 e altri 5 sono pronti a sostituirli; alle mischie ordinate e alle rimesse laterali partecipano 3 giocatori. La partita si divide in 2 tempi di 10 minuti l'uno con intervallo di 2 minuti quando si tratta della partita finale di un torneo o campionato altrimenti ogni tempo dura 7 minuti con intervallo di 1 minuto. Nel caso di parità alla fine dei tempi regolamentari la partita continua fino a quando una squadra segni per prima dei punti. La trasformazione di una meta avviene calciando in drop e non è prevista la possibilità del calcio piazzato, mentre la squadra a riprendere il gioco dopo la realizzazione di una meta è quella che l'ha realizzata (a differenza del rugby a 15 in cui inizia il gioco la squadra che subisce la meta). Ogni cartellino giallo implica la sospensione temporanea di un giocatore per 2'. Le squadre sono composte da 3 avanti, il mediano di mischia, e 3 trequarti.

BEACH RUGBY

Il beach rugby è un'attività sportiva che si pratica sulla sabbia. Il campo di gioco deve essere lungo 30 metri (aree di meta comprese) e largo circa 25 metri. i giocatori in azione sul campo sono 5, mentre 7 sono i giocatori che potranno entrare in campo di gara a gioco fermo senza l'autorizzazione dell'arbitro dal centrocampo mentre i giocatori che escono possono farlo da qualsiasi parte del campo di gioco; se una squadra ha in campo più di 5 giocatori l'arbitro interromperà il gioco che riprenderà con un calcio libero contro la squadra che ha commesso l'infrazione, inoltre l'arbitro potrà annullare gli

effetti dell'azione precedente all'interruzione del gioco, a meno che la squadra in inferiorità numerica non ne abbia conseguito un vantaggio. Il pallone che si utilizzerà sarà il numero 4.
La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione. Il giocatore che entra con il pallone nell'area di meta avversaria deve segnare la meta entro 3 secondi, altrimenti la segnatura non sarà concessa e il gioco riprenderà con un calcio libero per la squadra in difesa posizionando il pallone a 5 metri dalla linea di meta. Il pallone deve essere lasciato nel punto esatto in cui avviene la segnatura. Eventuali allontanamenti del pallone dal punto di segnatura, da parte di chi ha effettuato il toccato a terra o da parte dei suoi compagni di squadra, saranno sanzionati con il provvedimento di espulsione temporanea (cartellino giallo). È vietato fermare o calciare volontariamente il pallone durante il gioco; l'uso del piede è consentito solo per riprendere il gioco e senza guadagno territoriale. Non sono previste rimesse laterali/touch e mischie ordinate. Il gioco riprenderà in questi casi con un calcio libero.
Quando il portatore del pallone viene fermato da un avversario, placcandolo o bloccando la sua corsa impedendogli di avanzare, indipendentemente se il pallone sia libero o meno si potranno verificare i seguenti casi:
- in caso di fase statica, "bloccaggio in piedi del portatore del pallone", quindi, con placcato/placcatore in piedi, il portatore del pallone dovrà liberare/passare il pallone entro 2 secondi dal conteggio dell'arbitro o ne perderà il possesso. Il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over);
- in caso di placcato/placcatore a terra, il pallone dovrà essere disponibile per un suo utilizzo entro 2 secondi, altrimenti la squadra in attacco ne perderà il possesso. Il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over).
In caso di ruck ci sono due secondi per giocare il pallone, altrimenti la squadra in attacco ne perderà il possesso e il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over);

Dopo la segnatura di una meta, il gioco riprenderà al centro del campo (in un semicerchio ideale di raggio pari a circa 5 metri) con l'effettuazione di un calcio libero. Il giocatore che effettuerà il calcio libero giocherà il pallone per sé stesso. La ripresa del gioco potrà avvenire anche velocemente, ma tale ripresa del gioco potrà essere effettuata solamente dal giocatore che effettua il recupero del pallone dal punto di segnatura nella propria area di meta; in tutti gli altri casi il giocatore che effettuerà la ripresa del gioco dovrà attendere il ripiazzamento della squadra avversaria;
In tutte le situazioni di ripresa del gioco la squadra, non in possesso del pallone, dovrà posizionarsi a non meno di 5 metri. II non rispetto della distanza sarà sanzionato con un calcio libero spostato 5 metri in avanti rispetto al precedente punto di ripresa del gioco. Il gioco non potrà mai riprendere, sia per la squadra in attacco sia per la squadra in difesa, a meno di 5 metri dall'area di meta;
I tempi di una partita sono due della durata di 5 minuti ciascuno con 3 minuti d'intervallo. Ciascuna squadra potrà richiedere, durante l'incontro, un unico time out di un minuto, solo quando si troverà in possesso del pallone. Durante il time out il tempo effettivo di gioco viene fermato dall'arbitro.
Nel caso in cui una partita termina in parità si giocherà un tempo supplementare senza limite di durata e vincerà l'incontro la squadra che segna per prima; prima di tale tempo supplementare si effettuerà un sorteggio per stabilire a quale squadra sarà assegnato il possesso del pallone per iniziare il gioco e all'altra verrà data la possibilità di scegliere la metà campo in cui schierarsi.
In caso di squadre a pari punti nei gironi di qualificazione, per determinare la classifica finale del girone si terrà conto del numero di mete segnate, in caso di ulteriore parità si calcolerà la differenza fra mete segnate e mete subite, persistendo la situazione di parità verrà preferita la squadra più giovane (somma degli anni di nascita dei giocatori iscritti ad elenco diviso 12);
Le maglie dei giocatori dovranno essere di tessuto resistente, con maniche lunghe e recare sul retro dei numeri o nomi di riconoscimento dei singoli giocatori.
Per tutte le regole non previste si rimanda al Regolamento del Rugby a 15.

SNOW RUGBY

Lo Snow Rugby è un'attività sportiva che si pratica sulla neve. Il campo di gioco deve essere lungo 30 metri (aree di meta comprese) e largo 25 metri. i giocatori in azione sul campo sono 5, altri 5 sono pronti a sostituirli e potranno entrare sul campo di gara a gioco fermo senza l'autorizzazione dell'arbitro dal centrocampo mentre i giocatori che escono possono farlo da qualsiasi parte del campo di gioco; se una squadra ha in campo più di 5 giocatori l'arbitro interromperà il gioco che riprenderà con un calcio libero contro la squadra che ha commesso l'infrazione, inoltre l'arbitro potrà annullare gli effetti dell'azione precedente all'interruzione del gioco, a meno che la squadra in inferiorità numerica non ne abbia conseguito un vantaggio. Il pallone che si utilizzerà sarà il numero 4. Per tutte le altre regole si applica il regolamento previsto dal Beach Rugby.

TOUCH RUGBY

Il Touch Rugby nasce in Australia tra gli anni '50 e '60 come gioco sociale nei parchi e come propedeutico al rugby. Il Touch Rugby è uno sport di squadra nel quale l'azione del placcaggio classico del rugby è sostituito da un semplice tocco di mano sull'avversario, dunque con contatti fisici molto limitati. È un gioco dinamico che richiede doti di agilità dei movimenti e precisione coordinativa nella gestione della palla in ricezione e durante il passaggio. Esalta qualità motorie come la velocità e la potenza ma anche quelle mentali e le capacità tattiche. Può essere praticato in contesti diversi come sui prati, nelle palestre, sulle spiagge ed è fortemente inclusivo, sia per sesso che per età.

Il gioco

Il Touch Rugby si gioca su un campo lungo 80 metri comprese le zone di meta (5+5) e largo 50 m; una partita dura 40 minuti divisi in 2 tempi da 20 minuti con intervallo di 5 minuti; in caso di parità si disputa un tempo supplementare ad oltranza sin quando una squadra realizza una meta. I giocatori disponibili sono 14 ma solo 6 sono attivi nel campo di gioco. La realizzazione della meta vale un punto e vince chi fa più mete. Per fermare l'avversario portatore di palla si deve effettuare un tocco a una mano su qualsiasi parte del corpo o sulla palla. È vietata ogni azione di calcio sulla palla e non è possibile passarla in avanti; non si placca, non si fanno mischie o rimesse laterali e la palla non deve cadere.

Palla

Esiste un tipo di palla appositamente studiato per il Touch Rugby. Una palla da rugby numero 4 (quella da minirugby) può andare bene.

Il Touch

Consiste in un tocco leggero e mai attraverso una spinta. Si esegue con una mano su qualsiasi parte del corpo incluso il pallone. Il touch non deve essere considerato un'interruzione del gioco ma soltanto il momento di passaggio da una fase di gioco alla successiva. L'azione da meta va gestita sui 6 tentativi.

Tentativi

Sono 6. Dopo il sesto *touch* il possesso di palla passa alla squadra avversaria.

Palla Caduta

Se la palla cade a terra si perde il possesso di palla. Il gioco riprende con il *roll ball* da parte della squadra avversaria sul punto di caduta della palla.

Roll Ball (palla sotto le gambe)

Si usa per riprendere il gioco dopo il cambio di possesso e dopo il touch. Gli avversari si posizionano a 5 metri di distanza (altrimenti sono in fuorigioco e non possono eseguire il touch). Dopo aver eseguito il roll ball il giocatore avanza per lasciare lo spazio al mediano di raccogliere agevolmente la palla. In situazione di attacco, dopo aver eseguito il roll ball, ci si può riposizionare velocemente dietro al mediano per rimettersi in gioco; in questo modo si rende possibile la ripresa del gioco con 2 giocatori anziché 3.

Tap Ball (tocco con il piede alla palla a terra)

Viene utilizzato per riprendere il gioco ad inizio partita, all'inizio del secondo tempo, dopo un fallo volontario o a seguito di "in-avanti". Gli avversari dovranno posizionarsi ad una distanza di 10 metri.

Punto di incontro

L'attaccante in possesso di palla andrà lui stesso a determinare il punto del campo più conveniente ove ricevere il touch e nel momento stesso del touch eseguirà rapidamente il roll ball, consentendo la continuità dell'azione avanzante della propria squadra. L'attaccante avrà cura di ricevere il touch in modo da favorire l'azione del proprio compagno di squadra in posizione di mediano.
A differenza del rugby non è conveniente oltrepassare il punto di incontro (touch) per i seguenti motivi:
1. per non rischiare il fallo di overstepping;
2. per evitare di dover indietreggiare verso il punto di incontro, fermando l'avanzamento del fronte di attacco;
3. per non mettere in difficoltà il compagno di squadra che si troverà nella posizione di mediano.

Mediano

Se viene toccato fa perdere alla sua squadra il possesso di palla. Nella propria metà campo, per prudenza, il mediano passa la palla da fermo a un compagno in avanzamento. Nella metà campo avversaria, il mediano si prende il rischio di raccogliere la palla in corsa e di avanzare lui stesso. Il mediano non può segnare la meta; se entra in area di meta deve cercare un compagno a cui scaricare la palla per la segnatura.

Freccia
Utile azione da eseguire per portarsi fuori dalla propria metà campo.

Cambi volanti
I sostituti si trovano nel rettangolo posto a lato del centro campo. Chi entra lo può fare solo dopo che il compagno è uscito. Usualmente i cambi si fanno dopo una meta o durante il gioco, facendo avanzare la freccia nella direzione del box per effettuare cambi rapidi e ravvicinati mentre si ha il possesso di palla. Se la squadra è composta da 12 giocatori, è molto utile formare coppie di giocatori di pari ruolo e caratteristiche. I giocatori "gemelli" si alternano tra loro semplificando l'operazione di sostituzione.

Tempi
2 tempi da 20 minuti con 5 minuti di pausa per partite singole. Usualmente 2 tempi da 10 minuti e 5 minuti di pausa nei tornei con molte partite.

Giocatori
6 in campo e 8 nel box a lato del centro campo. Cambi volanti (normalmente in possesso palla).

Area dei 5 metri
Entro i 5 metri dalla linea di meta si può (non è obbligatorio) rimettere in gioco la palla dalla linea dei 5 metri.

Fallo laterale
Si rimette in gioco con roll ball a 5 metri dalla linea laterale all'altezza del punto di uscita del pallone.

Off the Mark
Fallo compiuto dal giocatore che rimette in gioco la palla più avanti del punto ove è stato toccato.

Touch and pass
Fallo compiuto dal giocatore che passa la palla dopo essere stato toccato.

FLOORBALL

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Floorball a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Il floorball nasce negli Stati Uniti negli anni '50 come floorhockey, nome che diventa poi floorball per la presenza di una pallina al posto del disco. Il floorball è un gioco molto veloce.
Per iniziare a giocare a floorball basta anche un semplice campetto da basket o volley all'aperto, o ancora meglio una palestra con fondo liscio. Serve un abbigliamento normale: pantaloncini, maglietta e scarpe da ginnastica. Si usano delle stecche e una pallina di materiale sintetico estremamente leggero, tipicamente fibra di carbonio o di vetro.

Il campo da gioco
I campi ufficialmente sono di due misure: 24x14 il Campo Piccolo e 40x20 il Campo Grande. Sul primo partecipano 3 giocatori (detti di movimento) più un portiere, sul secondo 5 giocatori di movimento più un portiere. Data l'intensità del gioco si hanno cambi volanti. Tipicamente una squadra schiera in panchina 2 o 3 linee. Una linea è un quintetto di giocatori di movimento (su Campo Grande) o un terzetto di giocatori di movimento (su Campo Piccolo). Al massimo sul referto partita possono essere schierati 20 giocatori e 5 membri di staff. Le porte misurano 115 centimetri di altezza x 160 centimetri di larghezza.

Le due aree del portiere
Nell'area grande del portiere (4x5 metri su Campo Grande, 3x4.5 su Campo Piccolo) possono entrare anche i giocatori, ed indica il limite entro cui il portiere deve avere almeno una parte del corpo per poter toccare la pallina con le mani. L'area protetta, invece, è destinata solo al portiere: nessun altro giocatore può entrarci con il corpo: è però possibile in quest'area giocare la pallina con la stecca.

Squadra
Una squadra è formata da più giocatori di campo e da un portiere. Per squadra possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo tre giocatori (Campo Piccolo) o cinque giocatori (Campo Grande) di movimento e un portiere. Il portiere può essere sostituito da un giocatore di movimento (ciò succede quando una squadra ha l'urgente bisogno di segnare una rete, di solito quella del pareggio. Questa sostituzione si effettua nella maggior parte dei casi negli ultimi minuti di una partita).

Durata della partita
Le partite vengono giocate in 3 tempi da 20 minuti effettivi (Campo Grande) o 2 tempi da 20 minuti non effettivi (Campo Piccolo). Nelle categorie giovanili si effettuano 2 tempi da 20 o da 15 minuti. L'inizio del gioco avviene a centro campo tramite ingaggio.

Sostituzione dei giocatori
Un giocatore, portiere compreso, può essere sostituito in ogni momento. Il giocatore può entrare in campo solo dopo che l'altro è uscito dal terreno di gioco. Una cambio scorretto viene punito con 2 minuti di penalità.

Ingaggio
Un ingaggio può essere effettuato al centro del campo (ad inizio gara o in seguito ad una rete) oppure in uno degli altri 6 punti d'ingaggio (4 negli angoli, 2 lungo la linea di metà campo). Due giocatori avversari si posizionano sul punto d'ingaggio faccia a faccia, con la pallina che giace sul punto d'ingaggio e con le mani sulle rispettive stecche. Le palette dei bastoni devono appoggiare sul pavimento parallele nonché perpendicolari alla linea di metà campo, senza però toccare la pallina. Tutti gli altri giocatori devono trovarsi almeno a due metri dal punto d'ingaggio. Con un fischio dell'arbitro la pallina viene messa in gioco.

Palla fuori campo
Se la pallina esce dal campo oppure viene a contatto con un oggetto sopra il campo, viene assegnata una punizione alla squadra che ha toccato per ultima la pallina. Questa ha luogo sul posto ad una distanza di 1 metro dalla balaustra.

Regole del gioco
A livello di contrasti, è consentito soltanto il contatto spalla a spalla. La stecca non va alzata dopo il tiro oltre l'altezza dell'anca. La pallina va sempre controllata con la paletta sotto l'altezza del ginocchio. Toccare la pallina con le mani o con la testa comporta un'infrazione. Non è inoltre ammesso colpire, bloccare, sollevare o calciare la stecca dell'avversario, e naturalmente non si possono colpire nemmeno gambe o piedi.

Per infrazioni gravi i giocatori vengono espulsi per alcuni minuti (2'-5') di gioco costringendo così la squadra a giocare in inferiorità numerica. In generale tutte le situazioni che creano pericolo ai giocatori sono vietate. Le infrazioni vengono punite con un tiro di punizione dal luogo in cui vengono commesse e gli avversari devono restare almeno a 3 metri (per il Campo Grande) o 2 metri (per il Campo Piccolo) di distanza dal punto in cui viene battuta la punizione. Se l'infrazione viene commessa dietro le porte si batte dai punti d'ingaggio laterali. Ogni volta che la pallina esce lateralmente (sopra le balaustre) viene rimessa in gioco con un tiro di punizione dal punto più vicino a dove essa è uscita, fatta eccezione per il caso in cui esce dietro le porte, nel quale si procede come nelle infrazioni.

Punizione
Viene effettuata direttamente dal luogo dell'infrazione commessa. Le punizioni per le infrazioni effettuate dietro la linea prolungata della porta vengono eseguite dal punto d'ingaggio più vicino. L'avversario, compreso il bastone, deve allontanarsi subito di almeno 2 metri (campo grande 3 metri). Qualora non lo facesse, egli riceverà una penalità di 2 minuti.

Tiro di rigore
Quando un'infrazione ostacola una chiara occasione di rete, la squadra danneggiata potrà usufruire di un tiro di rigore. Il tiratore parte da centrocampo. Il portiere potrà abbandonare la linea di porta dopo che il giocatore avrà toccato la pallina, la quale deve sempre muoversi in avanti durante l'esecuzione del rigore. Un tiro supplementare non è permesso. In caso di mancata segnatura avrà luogo un ingaggio da metà campo.

Infrazioni con la stecca
Non è ammesso colpire con il proprio bastone il bastone o il corpo dell'avversario. Infrazioni ripetute oppure entrate dure vengono puniti con una penalità di 2 o 5 minuti.

Stecca alta
Il bastone non può essere alzato oltre l'altezza dell'anca e la pallina non può essere colpita con il bastone oltre l'altezza del ginocchio. Dopo un tiro il bastone può essere alzato in avanti oltre l'altezza dell'anca se nelle immediate vicinanze non vi è alcun giocatore avversario, in caso contrario è prevista una sospensione momentanea.

Utilizzo del corpo
Durante la competizione è ammesso coprire la pallina con il corpo, come pure una leggera spinta con le spalle. È invece proibito: trattenere, spingere con le mani, colpire con il gomito, fare ostruzione o dure entrate da tergo. Trattenere o attaccare rudemente un avversario è punito sempre con 2 o 5 minuti di penalità.

Gioco con il piede
La pallina può essere toccata o passata di piede ad un compagno una sola volta. Colpire più di tre volte la pallina con il piede, senza che il bastone la tocchi, è vietato.

Gioco con la mano, il braccio e la testa
Non è ammesso giocare intenzionalmente la pallina con la mano o il braccio. Questa infrazione è punita con 2 minuti di penalità. Gioco con la testa comporta invece una punizione per la squadra avversaria. È vietato anche saltare e toccare la pallina senza avere un piede sul pavimento.

Gioco a terra
Un giocatore può avere contatto con il pavimento solo con i suoi piedi e con un ginocchio. Se viene a contatto con il pavimento con qualsiasi altra parte del suo corpo, e gioca intenzionalmente la pallina, commette un'infrazione: è punito con 2 minuti di penalità. È particolarmente vietato gettarsi durante un tiro avversario.

Pallina regolamentare

Vantaggio
Se una squadra in possesso della pallina subisce una infrazione, ma mantiene il controllo della pallina, il gioco non viene interrotto (vantaggio), dopo il terzo vantaggio il gioco viene immediatamente interrotto, viene comminata una penalità, e si riprende con una punizione a favore della squadra che ha subito il fallo. Se l'azione si svolge poi correttamente e l'avversario non si impossessa immediatamente della palla e la situazione è effettivamente vantaggiosa il gioco prosegue. Il vantaggio è dato anche in caso di infrazioni che portano a una penalità (penalità differita), in questo caso il portiere può abbandonare la porta per andare in panchina e dare la possibilità di far entrare un giocatore di movimento in più, appena la situazione di vantaggio termina (quando il giocatore avversario si impossessa della palla), il gioco è interrotto e la penalità sanzionata.

Fuorigioco
Il fuorigioco nel floorball segue le stesse regole dell'hockey su ghiaccio: l'entrata simultanea od anticipata del disco (o della pallina,in questo caso) rispetto a quella del giocatore in zona d'attacco è obbligatoria per il proseguimento dell'azione. Il fuorigioco viene annullato nel caso in cui tutti gli attaccanti lascino la zona senza aver toccato la pallina. Viene segnalato con l'alzata del braccio da parte dell'arbitro.

Il portiere
Il portiere gioca senza bastone. Nella sua azione di difesa della porta è libero di muoversi finché l'azione è finalizzata sulla pallina. Egli può trattenere la pallina solo se almeno una parte del suo corpo si trova all'interno dell'area di porta. Se egli blocca la pallina per oltre 3 secondi, l'avversario ha diritto ad una punizione indiretta da 3,5 metri dell'area protetta. Il portiere non può essere ostacolato durante la rimessa della pallina. La pallina, lanciata dal portiere, non può superare la linea centrale senza che abbia toccato il pavimento prima di metà campo, o un giocatore di movimento, o il suo equipaggiamento. Il portiere non può toccare con le mani un passaggio ricevuto da un compagno di squadra.

PALLAPUGNO (HIT BALL)

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Pallapugno a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

ARTICOLO 1 – CLASSIFICAZIONE DELL'ATTIVITÀ

La UISP organizza, attraverso il proprio SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le proprie affiliate , attività di Pallapugno (HIT BALL).

Sono previste le seguenti categorie:

CATEGORIA A1	M/F/Misto da 14 anni in poi
CATEGORIA A2	M/F/Misto da 14 anni in poi
CATEGORIA B1	M/F/Misto da 14 anni in poi
CATEGORIA B2	M/F/Misto da 14 anni in poi
CATEGORIA C1	M/F/Misto da 14 anni in poi
MASTER	M/F/Misto da 14 anni in poi
CATEGORIA FEMMINILE	F da 14 anni in poi
UNDER 14	M/F/Misto da 10 a 14 anni
UNDER 17	M/F/Misto da 14 a 17 anni
COPPA NAZIONALE	M/F/Misto da 14 anni in poi
TROFEO DELLE REGIONI	M/F/Misto da 14 anni in poi

COMUNICAZIONI

ARTICOLO 2 – COMUNICATO UFFICIALE

Il Comunicato ufficiale è il documento nel quale devono essere pubblicati, a pena di nullità, tutti gli atti, le delibere e le disposizioni emanate dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello.

La conoscenza del Comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni/Società partecipanti all'attività, tramite:

a) la pubblicazione dello stesso sul sito web del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente;
b) l'invio direttamente alle Associazioni/Società tramite e-mail;
c) nel caso di impossibilità a recepire il documento con le modalità descritte nel presente Art. comma 2 lettere a e b, il ritiro dello stesso, da parte dei Soci delle Associazioni/Società, presso la Segreteria del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente.

I Comunicati ufficiali si ritengono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione.

ARTICOLO 3 – DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE ANNUALI (D.O.A.)

Entro il 31 Agosto di ogni anno, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) Nazionale diramerà le "Disposizioni Organizzative Annuali" contenenti tutte le disposizioni e le informazioni utili all'organizzazione dell'attività per la stagione sportiva nonché le "Norme di partecipazione" relative ai campionati e ai tornei nazionali.
Le D.O.A. saranno trasmesse a tutti i SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) Regionali e Territoriali e pubblicate sui canali ufficiali UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Le D.O.A. entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) Nazionale mediante la pubblicazione delle stesse integrazioni o modifiche in apposito Comunicato ufficiale.

ARTICOLO 4 – NORME DI PARTECIPAZIONE

Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano l'organizzazione e lo svolgimento di ogni singolo Campionato, Torneo o Coppa. Le stesse devono essere elaborate da un gruppo di lavoro che deve valutare la loro compatibilità con le altre dell'ordinamento.
Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) deve pubblicare le Norme di partecipazione sul proprio Comunicato Ufficiale.
Le Norme di partecipazione devono essere approvate dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di livello superiore prima della loro pubblicazione e devono come minimo indicare:

a) la tipologia dell'attività (competitiva/non competitiva);
b) la categoria (maschile/femminile/misto/giovanile);
c) le modalità e i termini per l'iscrizione delle squadre ai Campionati, ai Tornei o alle Coppe; la tempistica di

svolgimento dei Campionati, dei Tornei o delle Coppe;
d) la formula di svolgimento dei Campionati, dei Tornei o delle Coppe;
e) le eventuali limitazioni per la partecipazione relativi ai singoli Campionati, Tornei e Coppe;
f) le eventuali deroghe al presente R.T.N., indicando anche l'articolo derogato; il recapito presso il quale devono essere inoltrati eventuali ricorsi e/o istanze;
g) qualsiasi altra informazione il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente ritenga opportuno pubblicare.

Le Norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sui canali UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dallo stesso SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito Comunicato ufficiale.

ARTICOLO 5 – ATTIVITÀ E CALENDARIO

Le manifestazioni organizzate e riconosciute dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) sono inserite nel calendario ufficiale, nella specifica piattaforma web UISP-CONI a tutti i livelli e su tutti gli altri canali ufficiali UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).

Le manifestazioni si suddividono in:

- Campionati
- Torni Coppe
- Manifestazioni

ARTICOLO 6 – CAMPIONATI

Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a stabilire una graduatoria tra le squadre partecipanti; la vincitrice sarà nominata Campione del relativo livello.

I Campionati possono altresì prevedere più categorie di merito. Le categorie di merito non devono essere necessariamente collegate fra loro da meccanismi di promozione e retrocessione.

Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Campionato" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

ARTICOLO 7 – TORNEI/CAMPIONATI

Sono classificati Tornei/Campionati le manifestazioni sportive competitive.

E' organizzata tramite "Campionati" l'attività a carattere competitivo per cui è previsto l'accesso alle fasi finali.

E' organizzata tramite "Tornei promozionali" l'attività competitiva a carattere promozionale per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello.

I "Tornei e Campionati" possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzati dai rispettivi SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.

Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Torneo/Campionato" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

ARTICOLO 8 - COPPE

Sono classificate come Coppe le manifestazioni sportive competitive.

E' organizzata tramite "Coppe" l'attività competitiva che può articolarsi in più fasi e prevedere l'accesso a eventuali fasi Finali.

E' organizzata tramite "Coppe promozionali" l'attività competitiva a carattere promozionale per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello.

Le "Coppe" possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzate dai rispettivi SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.

Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Coppa" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

ARITCOLO 9 - MANIFESTAZIONI PROMOZIONALI

Sono "Manifestazioni promozionali" tutte le attività a carattere non competitivo a mero scopo promozionale.

Tutte le "Manifestazioni promozionali" devono essere regolamentate da uno specifico "Regolamento" e possono essere organizzate dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.

ARTICOLO 10 – AUTORIZZAZIONI ALLO SVOLGIMENTO DI "TORNEI", "COPPE" E "MANIFESTAZIONI PROMOZIONALI"

Nel caso di "Tornei", "Coppe" o "Manifestazioni promozionali" organizzati in collaborazione con Associazioni/Società affiliate alla UISP, le stesse sono soggette a preventiva *valutazione* da parte del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente per livello di attività.

La richiesta deve essere formalizzata al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente almeno 15 gg. prima dell'inizio del torneo o della manifestazione e deve come minimo contenere:

a) La programmazione ufficiale della manifestazione o del torneo, con evidenziato il giorno, la data, l'orario, la località e l'impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara;
b) Le Norme regolamentari di partecipazione alla manifestazione o al torneo;
c) Il nominativo ed i riferimenti della manifestazione o del torneo;
d) Se presente, L'elenco dei nominativi che compongono il l'Organizzazione.

Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente ha facoltà di apportare tutte le variazioni ritenute opportune e può non autorizzare la disputa della manifestazione o del torneo.
In tutte le manifestazioni e in tutti i tornei organizzati con il coinvolgimeento delle Associazioni/Società affiliate alla UISP, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente ha comunque sempre il compito di provvedere in maniera esclusiva a:

a) effettuare il sorteggio per l'abbinamento delle squadre partecipanti secondo lo schema esposto nelle Norme di partecipazione;
b) designare gli arbitri e gli eventuali ufficiali di campo;
c) effettuare, prima dell'inizio delle gare, il controllo delle posizioni dei giocatori, compresa la verifica dei tesseramenti, controllandone la regolarità attraverso il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea;
d) omologare le gare e procedere alla compilazione delle classifiche;
e) emettere, tramite il proprio organo di giustizia competente, tutti i provvedimenti disciplinari che si rendano necessari ai sensi del Regolamento Disciplinare e comminare tutte le sanzioni le ammende eventualmente previste nelle Norme di partecipazione;
f) emettere gli eventuali Comunicati Ufficiali.

Tutte le spese sostenute dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) per l'espletamento delle suddette funzioni sono totalmente a carico dell'organizzazione.

ARTICOLO 11 – ISCRIZIONI AI CAMPIONATI, TORNEI E COPPE

Le iscrizioni ai Campionati, ai Tornei e alle Coppe di qualsiasi livello, debbono essere presentate ai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competenti, nelle modalità e nei termini previsti nelle specifiche "Norme di partecipazione".
Ogni squadra avente diritto, in base alla classifica a squadre della stagione precedente, può iscriversi alle competizioni organizzate dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball). La società o il dirigente responsabile di squadra, inderogabilmente entro i tempi stabiliti dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), deve consegnare via mail al responsabile di serie ed alla segreteria il modulo d'iscrizione debitamente compilato e la ricevuta del versamento della quota richiesta a seconda di quanto sancito dalle "Norme di partecipazione" pubblicate precedentemente all'inizio di ogni competizione.
Il responsabile o rappresentante della squadra o della società a cui appartiene la squadra, firmatario del modulo di iscrizione al campionato, si impegna a:

a) mettere a disposizione o fornire copia ai componenti della squadra del Regolamento di Gioco e del Regolamento Disciplinare;
b) dare tempestiva notizia ai componenti della squadra riguardo a tutte le informazioni provenienti dal Responsabile/Coordinatore del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), dal responsabile del campionato, dal responsabile di serie, dal Giudice e/o dalla Commissione Disciplinare, relative al calendario delle partite, ad eventuali spostamenti delle partite, alle omologazioni, ai verbali del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), ai provvedimenti disciplinari, ecc.;
c) informare i componenti della squadra per quanto riguarda i premi, le nomination per i premi e l'eventuale partecipazione all'All Star Game;
d) ritirare a fine campionato la cauzione versata ad inizio anno secondo le indicazioni del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball);
e) delegare altra persona rappresentante la squadra, informando il responsabile del campionato e il responsabile di serie, qualora non sia possibile ottemperare a quanto sopra in prima persona.

Le squadre vengono iscritte al Campionato Assoluto nella categoria Alla quale hanno diritto a seguito dei risultati conseguiti la stagione precedente. Esse possono cambiare sia nome che la totalità dei giocatori purché venga rispettato uno dei seguenti punti:

a) il responsabile di squadra e/o la società sportiva alla quale la squadra appartiene siano gli stessi;
b) la società o il responsabile di squadra, se questa non dovesse far parte di alcuna società, abbia ceduto la squadra a terzi (sia società che nuovi responsabili di squadra) previa comunicazione da ambe le parti al Responsabile del Campionato.

Entro la scadenza delle iscrizioni dei vari tornei ogni società sportiva deve inviare alla Commissione Disciplinare e per conoscenza al Responsabile del Campionato e di Serie l'elenco delle squadre iscritte appartenenti alla Società stessa,

completo dei nomi dei giocatori. Quindi colui che firma il modulo di adesione al momento dell'iscrizione verrà considerato delegato dalla Società.
Una squadra di nuova formazione o che decide di cambiare nome non può:

a) scegliere un nome già adottato in passate edizioni del Campionato Assoluto da un'altra squadra senza il consenso della società alla quale questa apparteneva o del responsabile di squadra se la stessa era indipendente;
b) adottare il nome di una squadra già iscritta in una qualunque Serie del Campionato Assoluto precedente

ARTICOLO 12 – LIMITI PER LA PARTECIPAZIONE A CAMPIONATI, TORNEI E COPPE

Le "Norme di partecipazione" ai singoli Campionati, ai singoli Tornei e alle singole Coppe dovranno specificare le eventuali limitazioni.
Ogni qualsivoglia eccezione a queste limitazioni dovrà essere valutato e approvato dal SDA Giochi Settore Pallapugno (Hit Ball) di competenza.

ARTICOLO 13 – VIOLAZIONI DELLE NORME SUI LIMITI PER LA PARTECIPAZIONE A CAMPIONATI, TORNEI E COPPE

La violazione delle norme sui limiti per la partecipazione a Campionati, Tornei e Coppe definite nell'Art. 045 del presente R.T.N. o comunque, la partecipazione a gare di atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascuna manifestazione, la falsità nelle dichiarazioni o attestazioni richieste anche da specifiche disposizioni, costituiscono infrazioni disciplinari sanzionabili ai sensi dell'Art. 165 del presente R.T.N.

ARTICOLO 14 – SQUADRE DELLA STESSA ASSOCIAZIONE/SOCIETÀ NELLO STESSO CAMPIONATO

Nei Campionati e nei Tornei è ammessa la partecipazione di più squadre di una stessa Associazione/Società, ma è vietato agli atleti il passaggio ad altra squadra della stessa Associazione/Società per tutta la durata del Campionato, Torneo o Coppa.

ARTICOLO 15 – GIRONI, CALENDARI, ORARI

I SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) che organizzano i singoli Campionati, Tornei o Coppe definiscono, secondo le modalità stabilite nelle Norme di partecipazione, i gironi, il calendario e l'orario delle gare di tutte le fasi del Campionato o del Torneo.
La formazione dei gironi, i calendari e gli orari delle gare devono essere pubblicati sul Comunicato ufficiale e diventano definitivi ed inappellabili dal momento della loro pubblicazione.

ARTICOLO 16 – DEPOSITO CAUZIONALE

Le Associazioni/Società che si iscrivono ad un Campionato, Torneo o Coppa organizzato dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello, sono obbligate a portare a termine il predetto Campionato, Torneo o Coppa.
A garanzia di tale obbligo le Associazioni/Società sono tenute al versamento di un deposito cauzionale, nei termini e nell'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato, Torneo o Coppa.
Nel caso in cui un'Associazione/Società iscriva più di una squadra alla stessa manifestazione è tenuta al versamento di un deposito cauzionale pari all'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato, Torneo o Coppa per ogni squadra iscritta.
Nel caso in cui un'Associazione/Società si iscriva a più manifestazioni deve rispettare quanto disposto dai commi 1) e 2) del presente Art.
Nel caso in cui un'Associazione/Società veda il suo deposito cauzionale iniziale diminuito di almeno il 50% a seguito delle sanzioni comminate durante l'anno, l'Associazione/Società stessa è tenuta a versare nuovamente il 50% della somma depositata inizialmente. Questo succederà ogni volta che si raggiungerà la soglia del 50%.
A manifestazione terminata, una volta emesso il Comunicato ufficiale definitivo con gli ultimi provvedimenti disciplinari relativi al Campionato, Torneo o Coppa, il deposito cauzionale al netto di quanto eventualmente dovuto dall'Associazione o Società verrà reso all'Associazione o Società medesima.

ARTICOLO 17 – INGIUNZIONE DI PAGAMENTO

Le Associazioni/Società partecipanti ai Campionati e ai Tornei sono tenute ad adempiere, nei termini fissati dalle specifiche "Norme di partecipazione", ai versamenti delle somme dovute, per qualsiasi ragione o causa al Comitato UISP competente.
Nel caso di mancato pagamento nei termini, i SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) tramite il competente Comitato UISP, ingiungeranno all'Associazione/Società inadempiente di produrre, entro 15 gg. dalla data di ingiunzione del pagamento, la documentazione attestante l'avvenuto versamento di quanto dovuto.
Qualora un'Associazione/Società, nonostante la preventiva ingiunzione di pagamento, non si attenga a quanto sopra, verrà considerata a tutti gli effetti esclusa dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione, a seconda dei casi, di quanto previsto dagli Artt. 38, 39 e 40 del presente R.T.N..

IMPIANTI DI GIOCO

ARTICOLO 18 – IMPIANTI DI GIOCO

Per impianto di gioco si intende la struttura, nella sua interezza, in cui vengono disputate le gare previste nei campionati, nei tornei e nelle coppe organizzate dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello o da Associazioni/Società affiliate.

L'impianto di gioco è costituito almeno da:

a) Un campo di gioco (Art. 188, Art. 189, Art. 190, Art. 191, Art. 192, Art. 193, Art. 194,
b) Art. 195, Art. 196, Art. 197, Art. 199, Art. 200);
c) Le attrezzature obbligatorie (Art. 198); Idonei spogliatoi per gli atleti (Art. 201)

Il campo di gioco, in generale, deve avere le caratteristiche indicate nel Regolamento Idoneità Impianti al Libro Sesto del presente R.T.N.

ARTICOLO 19 – EFFICIENZA DELL'IMPIANTO DI GIOCO

Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, è responsabile della regolarità dell'impianto sportivo ed in particolare del campo di gioco e delle sue attrezzature, dell'agibilità del medesimo. Essa, deve inoltre garantire la buona efficienza degli spogliatoi per gli arbitri, ufficiali di campo e per gli atleti.

Prima di ogni gara, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare deve verificare in tempo utile lo stato di efficienza dell'impianto di gioco.

Nel caso in cui il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) non fosse la diretta responsabile, ma lo fosse l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, e si riscontrassero gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, tali da rendere lo stesso indisponibile, la stessa Associazione/Società deve dare comunicazione di detta indisponibilità almeno 24 ore prima dell'inizio della gara, al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente ed all'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendario gare.

Nel caso di indisponibilità dell'impianto di gioco di cui al precedente comma 3, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente può:

a) In caso di fondati e comprovati motivi non imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, concedere il rinvio della gara;
b) sanzionare l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare con quanto previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N.

ARTICOLO 20 – ATTREZZATURE DEL CAMPO DI GIOCO

Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve consegnare agli arbitri 15 minuti prima dell'orario di inizio della gara, le attrezzature obbligatorie previste dall'Art. 196, Art. 197, Art. 198 del presente R.T.N.

Se le attrezzature indispensabili ed in via subordinata le corrispondenti attrezzature di riserva, mancano o presentano rilevanti irregolarità, la gara non potrà iniziare o proseguire con le conseguenze previste dall'Art. 164 del presente R.T.N.

Per irregolarità rilevanti devono intendersi quelle che possono incidere sul regolare svolgimento della gara.

ARTICOLO 21 – MANCANZA O IRREGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE OBBLIGATORIA PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA

Qualora al momento della consegna delle attrezzature, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro) accerti la mancanza o l'irregolare funzionamento di quelle indispensabili, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve provvedere alla sostituzione o alla necessaria riparazione per l'ora fissata quale inizio della gara.

Se non si è provveduto entro tale termine la gara deve avere regolarmente inizio con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.

Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolare funzionamento dell'attrezzatura si verifichi dopo la consegna agli arbitri, ma prima dell'inizio della gara.

Se mancano o non funzionano regolarmente anche le attrezzature di riserva la gara non verrà disputata e, qualora la responsabilità del campo non sia del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), alla squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, saranno applicate le sanzioni previste dall'Art. 164 del presente R.T.N.

ARTICOLO 22 – IRREGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE INDISPENSABILI DOPO L'INIZIO DELLA GARA

Se l'irregolare funzionamento delle attrezzature indispensabili si verifica dopo l'inizio della gara, quest'ultima deve

proseguire con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
Se mancano o presentano irregolarità anche le attrezzature di riserva, la gara non può proseguire e deve essere omologata come disposto dall'Art. 164 del presente R.T.N.
Qualora l'irregolare funzionamento delle attrezzature di riserva si verifichi dopo la ripresa della gara, questa non può proseguire e verrà ripetuta secondo le disposizioni del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente per l'organizzazione del Campionato o del Torneo.
Se nel corso della partita viene riparata l'attrezzatura principale, alla prima sospensione di gioco, i dirigenti lo segnaleranno agli arbitri e la gara continuerà con tale apparecchiatura.

ARTICOLO 23 – IRREGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO
Qualora prima dell'orario di inizio di una gara gli arbitri accertino l'esistenza di irregolarità immediatamente eliminabili, gli arbitri sono tenuti a fissare un termine perentorio, entro il quale il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare possa eliminare le irregolarità riscontrate.
Se non si è provveduto entro tale termine, la gara non verrà disputata.
In caso il campo non sia di responsabilità del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) e di appurata negligenza da parte dell'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, potranno essere applicate eventuali sanzioni come dall'Art. 164 del presente R.T.N.

ARTICOLO 24 – IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO (PRIMA E DURANTE LA GARA)
Si ha impraticabilità del campo di gioco nel caso in cui il regolare svolgimento della gara venga ad essere alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fatti esterni comunque non imputabili al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, non darà inizio alla gara o la sospenderà qualora ritenga vi sia pericolo per l'incolumità delle persone a seguito di condizioni avverse, come terreno scivoloso, scarsa illuminazione, strutture pericolanti o comunque non vi sia garanzia dello svolgimento della gara per atleti e pubblico in completa sicurezza.
Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare ha l'obbligo di provvedere, su richiesta dell'arbitro, ad eliminare lo stato di impraticabilità del campo di gioco nei limiti delle sue possibilità e responsabilità.
Qualora sussistano condizioni tali da far prevedere l'impossibilità di disputare o di riprendere la gara sospesa, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non farà disputare la gara o la sospenderà in via definitiva.
La gara non disputata o non proseguita e comunque non portata a termine verrà recuperata ex-novo. Il Giudice/Commissione Disciplinare si riserva di prendere decisioni diverse in caso di situazioni particolari o di eventuali richieste delle squadre.

ARTICOLO 25 – RECLAMO AVVERSO LE DECISIONI ARBITRALI SULLA REGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO E DELLE ATTREZZATURE E SULLA PRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO
L'Associazione/Società che non condivida la decisione adottata dagli arbitri prima dell'inizio della gara in ordine alla regolarità del campo e delle attrezzature o alla impraticabilità del terreno di gioco, deve, a pena di inammissibilità, presentare agli arbitri immediato reclamo scritto e sinteticamente motivato, indicando in calce al reclamo l'autorizzazione all'addebito di un contributo di importo uguale a quello previsto per la presentazione del reclamo alla competente UISP SdA Giochi – Settore Pallapugno (Hit Ball).
Il reclamo è immediatamente esaminato e risolto, dopo aver sentito l'Associazione/Società contro interessata.
Se il reclamo è accolto, non verrà addebitato alcun contributo per la presentazione del ricorso.
La presentazione di questo speciale reclamo non è consentita quando l'impraticabilità del terreno di gioco, l'irregolarità del campo e delle attrezzature si siano verificate dopo l'inizio della gara.
Avverso la decisione adottata secondo quanto previsto nei precedenti capoversi, l'Associazione/Società che si ritiene danneggiata può presentare, al competente Organo di giustizia.
La gara può essere annullata d'ufficio soltanto se disputata senza utilizzazione delle attrezzature indispensabili o delle corrispondenti attrezzature di riserva.

ARTICOLO 26 – INGRESSO AGLI IMPIANTI DI GIOCO
Le Associazioni/Società devono favorire l'accesso al pubblico per assistere a gare dei Campionati o dei Tornei.
L'ingresso del pubblico alle gare è di norma regolamentato dalle norme emanate dagli Enti proprietari degli impianti o dai gestori degli stessi. Detta regolamentazione non è in alcun modo condizionante dell'andamento delle attività organizzate dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
E' facoltà delle Associazioni/Società, qualora l'impianto di gara lo permetta, di porsi in regime di ingresso a pagamento per tutte le gare indette dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) ad esclusione di manifestazioni riguardanti tutte le categorie giovanili.

ARTICOLO 27 – ACCESSO AL CAMPO DI GIOCO

Possono accedere al campo di gioco soltanto i Soci iscritti sulle liste di partecipazione alla gara e gli Ufficiali UISP designati dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente.
Possono prendere posto sulla panchina riservata a ciascuna squadra i soli Soci iscritti nel referto Ufficiale di Gara.
Le violazioni di cui ai precedenti commi saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N.
All'interno del terreno di gioco può essere consentita la presenza di persone addette a varie funzioni (custode dell'impianto, videomaker ufficiali, pulitori, incaricati del servizio d'ordine, etc) anche se non tesserate. Di qualsiasi loro comportamento non consono ai principi generali di lealtà e correttezza o in violazione di norme regolamentari, risponde l'Associazione/Società ospitante.
Nel caso l'impianto di gioco sia sprovvisto di tribune o aree deputate al contenimento del
pubblico, sarà consentita la presenza degli spettatori a bordo campo, esclusivamente nella zona tra le due linee di difesa e in posizione seduta. Il pubblico che non riuscirà a sedersi nella zona preposta non potrà rimanere sul terreno di gioco.

TESSERAMENTO

ARTICOLO 28 – TESSERAMENTO DEGLI ATLETI

Gli Atleti che intendono partecipare all'attività UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) devono tesserarsi all'UISP, rispettando le modalità previste dalle Norme di partecipazione emanate in ottemperanza alle Norme di tesseramento nazionale.
Il tesseramento di Atleti tesserati anche con altre Organizzazioni sportive è regolato dalle relative Convenzioni stipulate dalla UISP Nazionale. In mancanza di Convenzioni, il tesseramento degli Atleti già tesserati per altre Organizzazioni sportive è regolato dalle Norme di partecipazione emanate dal SdA Giochi Settore Pallapugno (Hit Ball) nazionale UISP.
Nell'ambito competitivo, (Art. 016, comma 1, lettera c e d) è vietato il tesseramento, nel corso di una stagione sportiva, per più di una Associazione o Società sportiva aderente all'UISP, nella medesima disciplina sportiva.
Gli Atleti possono partecipare contemporaneamente con Associazioni differenti all'attività competitiva purché in discipline diverse, a manifestazioni di ambito non competitivo e ad attività non istituzionale, regolarizzando la propria posizione mediante la sottoscrizione dell'apposita scheda d'attività per ogni Associazione o Società sportiva con la quale partecipano a ogni manifestazioni.
Nel caso in cui un'Associazione o Società sportiva partecipi con due o più squadre alla stessa manifestazione, il Tesserato mantiene il rapporto sportivo e può giocare con una sola squadra. In tal caso l'Associazione o Società sportiva deve contraddistinguere in modo chiaro le sue diverse squadre, specificando altresì con quale di queste il singolo Tesserato abbia contratto il rapporto sportivo.
In nessun caso gli Atleti possono partecipare con più di una squadra nella stessa manifestazione.

ARTICOLO 29 – TESSERAMENTO DEI DIRIGENTI E DEI QUADRI TECNICI

Per il tesseramento dei Dirigenti e dei Quadri Tecnici valgono le stesse modalità previste per gli Atleti. In ogni caso è ammesso:

a) il loro tesseramento anche se sono già tesserati per altre Organizzazioni sportive e hanno preso parte effettiva all'attività;
b) il loro tesseramento in ogni momento della stagione sportiva.

ARTICOLO 30 – TESSERAMENTO DEGLI UFFICIALI DI GARA E DI CAMPO

Agli Ufficiali di Gara e di Campo è rilasciata la tessera UISP prevista per i Dirigenti. Senza tale tessera, è loro vietato svolgere attività nell'ambito del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
È consentito agli Ufficiali di Gara e di Campo di partecipare alle manifestazioni sportive come Atleti, Dirigenti e/o Allenatori: in tal caso non possono dirigere in qualità di Ufficiali di Gara o di Campo le partite in cui è coinvolta la loro squadra di appartenenza.

ARTICOLO 31 – SCIOGLIMENTO DEL RAPPORTO SPORTIVO CON L'ASSOCIAZIONE O SOCIETÀ SPORTIVA D'APPARTENENZA DA PARTE DEI TESSERATI DURANTE LA STAGIONE SPORTIVA

I Soci che svolgono attività UISP di competenza del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) possono ottenere lo scioglimento del rapporto sportivo dall'Associazione o Società Sportiva di appartenenza nei seguenti casi:

a) Scioglimento dell'Associazione o Società Sportiva
    - In caso di scioglimento dell'Associazione o Società Sportiva, quest'ultima deve comunicare al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) territoriale di competenza l'avvenuto scioglimento e l'elenco dei nominativi dei suoi Soci.
    - A seguito del ricevimento di tale comunicazione, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) deve ufficializzare sul proprio Comunicato ufficiale tale scioglimento.

- Dal giorno successivo alla pubblicazione del Comunicato ufficiale, i relativi Soci risolvono di diritto il loro rapporto sportivo con detta Associazione o Società sportiva.

b) Risoluzione del rapporto sportivo per cambio della Provincia di residenza del Tesserato
   - I Tesserati che abbiano cambiato la Provincia di residenza, rispetto a quanto risulta all'atto del tesseramento, possono ottenere la risoluzione del rapporto sportivo dall'Associazione o Società Sportiva di appartenenza.
   - Per ottenere la risoluzione del rapporto sportivo, il Tesserato deve presentare al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) la documentazione attestante il cambio della Provincia di residenza.
   - Nel Campionato e nella Coppa è vietato il tesseramento nella stagione sportiva per più di una Società/Associazione Sportiva, aderente alla UISP, nella medesima disciplina.

ARTICOLO 32 – CONGEDO TEMPORANEO DEGLI UFFICIALI DI GARA E DI CAMPO

Ogni Ufficiale di Gara e di Campo in attività può richiedere, per iscritto, il congedo temporaneo al Responsabile del Settore arbitrale territorialmente competente. Il diniego deve obbligatoriamente essere motivato in forma scritta e ricettizia.

GARE

ARTICOLO 33 – PARTECIPAZIONE

Ai Campionati, Tornei e Coppe organizzati dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di tutti i livelli possono partecipare solamente Associazioni affiliate, atleti e persone tesserate con l'UISP. La regolarità del tesseramento viene effettuata attraverso il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.

ARTICOLO 34 – LIMITI ALLA PARTECIPAZIONE DI ATLETI A GARE

È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti sprovvisti di tessera UISP in corso di validità.
È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti che non rispettino le norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP (es. Certificato Medico assente o scaduto).
È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti Soci di un'altra Associazione/Società.
È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti colpiti da provvedimenti di squalifica.

ARTICOLO 35 – POSIZIONE IRREGOLARE DI ATLETA ED ALLENATORE

La violazione delle norme previste dall'Art. 062 del presente R.T.N. determinano la posizione irregolare di atleti, di allenatori o di aiuto allenatore.
Qualora il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente accerti d'ufficio o su ricorso di una Associazione, prima della omologazione della gara, che un'Associazione/Società vi ha partecipato con uno o più atleti, o con l'allenatore e/o l'aiuto allenatore in posizione irregolare, procederà alla omologazione della gara stessa come previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N., nonché con l'applicazione nei confronti dell'Associazione/Società in difetto, di sanzioni disciplinari a carico dei dirigenti e degli atleti soggettivamente ed oggettivamente responsabili della violazione.
Per tutte le violazioni alle norme di tesseramento degli allenatori od in tutte le violazioni alle norme di partecipazione alle gare contemplate dall'Art. 062 del presente R.T.N., la posizione irregolare è determinata dalla semplice iscrizione a referto, indipendentemente dal fatto che i Soci in difetto abbiano preso parte effettivamente alla gara.

ARTICOLO 36 – SPOSTAMENTI GARE

Per "spostamento gara" si intende la modifica della data, dell'orario o dell'impianto di svolgimento di una gara di Campionato, Torneo o Coppa programmata ed inserita nei calendari gare pubblicato sul Comunicato ufficiale.
Le Associazioni/Società che intendono richiedere lo spostamento di una gara devono presentare motivata richiesta scritta al UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente:

a) Almeno 15 gg. prima della data di svolgimento della gara. In tal caso il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa e approvazione della squadra non richiedente.
b) Decorso il termine di cui al precedente punto a) ma almeno 7 gg. prima della data di svolgimento della gara, allegando la richiesta scritta di spostamento anche l'adesione scritta dell'Associazione/Società avversaria. In tal caso il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
c) Decorso il termine di cui al precedente punto b) il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente non potrà più concedere lo spostamento.

I SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) possono prevedere, nelle Norme di partecipazione una specifica "Tassa spostamento gara". La suddetta verrà detratta direttamente dal deposito cauzionale che le Associazioni/Società

richiedenti hanno versato ad inizio anno, solo ed esclusivamente all'approvazione dello spostamento gara.
Stabilita la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero, il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente provvederà alla pubblicazione della nuova programmazione sul primo Comunicato ufficiale utile, che diventerà da quel momento efficace ed inappellabile.
In ogni caso il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) possono stabilire nelle Norme di partecipazione, un termine ultimo per i recuperi. Le gare non disputate entro tale termine, saranno considerate a tutti gli effetti, rinunce per L'Associazione/Società che aveva richiesto ottenuto lo spostamento.

ARTICOLO 37 – DESIGNAZIONI ARBITRALI
I Campionati, Tornei e Coppe devono essere diretti da arbitri così come stabilito dall'Art. 118 comma 3 del presente R.T.N.
La designazione degli arbitri e degli ufficiali di campo è fatta dal Designatore incaricato dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente.

ARTICOLO 38 – ORDINE PUBBLICO
Nel caso in cui la palestra/impianto di gioco non sia sotto la diretta responsabilità del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball):
a) L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico nell'impianto di gioco, della tutela degli arbitri e degli ufficiali di campo, degli organi del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) presenti, della squadra ospitata o seconda nominata nel calendario gare, prima, durante e dopo la gara.
b) L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario è comunque tenuta a predisporre, nell'impianto di gioco, le più idonee misure di sicurezza atte a garantire l'incolumità degli addetti alla gara, anche in assenza della forza pubblica.

Il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di esclusiva competenza degli arbitri.

ARTICOLO 39 – DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE
Il dirigente dell'Associazione/Società che accompagna la squadra in occasione di una gara svolge le seguenti funzioni:
a) Rappresenta a tutti gli effetti, anche per quanto concerne questioni amministrative e disciplinari relative alle gare nelle quali esercita le sue mansioni, di fronte agli arbitri, ufficiali di campo ed all'Associazione/Società avversaria, l'Associazione/Società da lui accompagnata;
b) risponde, a tutti gli effetti, della disciplina e del comportamento dei Soci iscritti a referto della squadra;
c) firma e presenta ogni eventuale reclamo, proposto prima dell'inizio della gara, in sostituzione del presidente dell'Associazione/Società;
d) firma e/o presenta qualsiasi altra dichiarazione, istanza, reclamo o ricorso previsto dal presente R.T.N.;
e) esercita le funzioni di dirigente addetto agli arbitri, quando designato dalla sua Associazione/Società per lo svolgimento di tale mansione.

Il dirigente accompagnatore inoltre:
a) deve presentarsi agli arbitri ed agli ufficiali di campo prima dell'inizio della gara, consegnare la "lista gara" in cui siano presenti i Soci che si intende far partecipare alla gara;
b) prima della gara e durante l'intervallo tra ogni periodo può entrare sul terreno di gioco per conferire con i propri atleti;
c) durante lo svolgimento della gara deve restare, qualora presente, al tavolo degli ufficiali di campo, o qualora non presente, al di fuori del campo di gioco (compresa l'area della panchina tecnica) senza disturbare l'operato degli stessi e degli arbitri;
d) durante l'intervallo tra il secondo e terzo periodo ed alla fine della gara può conferire in forma corretta con gli arbitri e gli ufficiali di campo;

In assenza del dirigente accompagnatore, i suoi compiti e mansioni sono svolti dall'allenatore o, in mancanza, dal capitano della squadra.

ARTICOLO 40 – INDENNIZZI AD ASSOCIAZIONI/SOCIETÀ
Non è prevista alcuna forma di indennizzo a favore di una Associazione/Società da parte dell'Associazione/Società avversaria o del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) per rinvio o ripetizione di una gara a causa di:
a) irregolarità nelle attrezzature del campo di gioco; impraticabilità del campo di gioco;
b) mancato arrivo di una squadra;
c) assenza arbitro designato e conseguente mancato accordo tra le Associazioni/Società.

CLASSIFICHE E QUALIFICAZIONI

ARTICOLO 41 – OMOLOGAZIONE DELLE GARE E RISULTATO DI PARITÀ

I risultati di ogni gara diventano ufficiali con la pubblicazione nel Comunicato Ufficiale del provvedimento di omologazione.

Il risultato di parità non è mai ammesso.

Nel caso in cui al termine del tempo regolamentare il punteggio risultasse in parità, la gara continuerà con l'Over Time (Art. 094 del presente R.T.N.).

ARTICOLO 42 – CLASSIFICA

La classifica nei Campionati o nei Tornei con formula all'italiana è stabilita per punti, con l'attribuzione di:

a) due punti per gara vinta;
b) nessun punto per gara persa.

ARTICOLO 43 – PRECEDENZE IN CLASSIFICA IN CASO DI PARITÀ

Per stabilire l'ordine di classifica e conseguente eventuale precedenza, quando si verifica una parità di punteggio nella classifica finale di un Campionato o fase o girone o Torneo con formula all'italiana, si devono applicare i seguenti criteri:

A) Parità tra due squadre	
A.1	In caso di parità di classifica tra due sole squadre, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di vittorie negli incontri diretti tra le anzidette squadre.
A.2	Qualora le due squadre risultino aver conseguito un ugual numero di vittorie negli incontri diretti, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con una maggior differenza punti segnati relativa ai soli incontri diretti.
A.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con la miglior differenza punti segnati assoluta in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
A.4	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior numero di punti segnati in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
A.5	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior numero di hits assoluti (a prescindere dal valore, quindi minor numero di hits da 3 segnati) segnati in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
B) Parità tra tre o più squadre	
B.1	In caso di parità di classifica tra tre o più squadre, per determinare la precedenza in classifica, si dovrà procedere alla compilazione di una classifica avulsa tra tutte le squadre terminate a pari punti, tenendo conto dei soli risultati degli incontri diretti tra le squadre anzidette.
B.2	Qualora risultasse un'ulteriore parità nella classifica avulsa, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con la maggior differenza punti segnati limitatamente agli incontri diretti tra le squadre in parità nella classifica avulsa.
B.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con la maggior differenza punti segnati tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
B.4	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di punti segnati tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.

B.5	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di hits segnati (a prescindere dal valore, quindi minor numero di hits da 3 segnati), tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.

Qualora, nell'applicazione dei criteri indicati per i casi di parità tra tre o più squadre, la parità sussista per due sole squadre, si dovranno nuovamente applicare i criteri indicati al precedente punto A. Nel caso sussista una parità tra tre o più squadre troveranno nuova applicazione i criteri indicati al punto B.
Nelle ipotesi previste sia al punto A, sia al punto B precedenti, in caso di protratta parità, si terrà conto del numero totale di ammonizioni / espulsioni, attribuendo la precedenza alla squadra che risulti aver commesso il minor numero totale di falli negli incontri diretti tra le squadre in parità e, successivamente, in caso di riscontrata parità tra i totali dei falli, in tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.
Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità a seguito dell'applicazione del punto 3 di cui sopra, la precedenza in classifica sarà attribuita tramite sorteggio.

ARTICOLO 44 – CAMPIONATO, FASE, GIRONE, TORNEO O COPPA CON GARE A ELIMINAZIONE DIRETTA
Per stabilire l'ordine di precedenza in un Campionato o fase o girone o Torneo con gare a eliminazione diretta, si devono applicare i seguenti criteri:

A) Gare con partita unica	
La squadra vincente è quella che al termine della partita ha segnato più punti. Nel caso di punteggio in parità, la gara continuerà con l'Over Time.	
B) Gare con partite di andata e ritorno	
La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato). Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con l'Over Time.	
C) Gare al meglio delle 3-5-7 partite	
C.1	La squadra vincente è quella che per prima vince 2 partite nelle gare al meglio delle 3 partite
C.2	La squadra vincente è quella che per prima vince 3 partite nelle gare al meglio delle 5 partite
C.3	La squadra vincente è quella che per prima vince 4 partite nelle gare al meglio delle 7 partite

ARTICOLO 45 – EFFETTI DEL RITIRO IN GARA
Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara iniziata, essa verrà considerata rinunciataria, la gara sarà omologata con il risultato di 0-60 a suo svantaggio e sarà penalizzata di 1 punto in classifica. All'Associazione/Società rinunciataria non verrà inflitta alcuna ammenda.
Se la rinuncia a proseguire una gara avviene nel corso di Campionati, Tornei o Coppe nazionali, il Presidente ed il Dirigente Responsabile dell'Associazione/Società saranno deferiti all'Organo di giustizia competente che provvederà ad emettere i relativi provvedimenti disciplinari.

ARTICOLO 46 – RIPETIZIONE DI GARA ANNULLATA
L'organizzazione della ripetizione di una gara annullata è di competenza del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Le spese relative a gare annullate per cause non imputabili ai comportamenti delle due Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) a cui competeva l'organizzazione della gara.
Le spese relative a gare annullate per cause imputabili ai comportamenti di una o di entrambe le Associazioni/Società

partecipanti saranno di competenza delle associazioni/Società responsabili di tali comportamenti.

ARTICOLO 47 – RECLAMI E RICORSI
Contro tutti i provvedimenti emessi è ammesso ricorso in appello al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente, nelle forme e nei termini stabiliti nel successivo Libro QUINTO (Regolamento Disciplinare) del presente R.T.N..

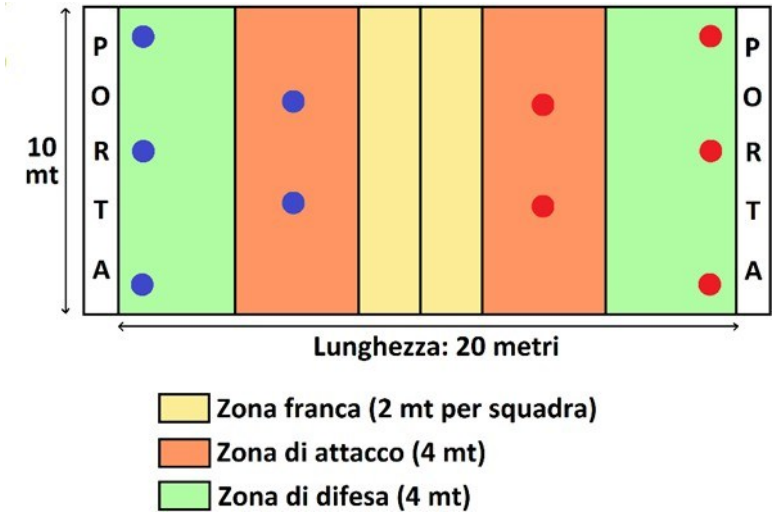
REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

ARTICOLO 48 – DERIVAZIONE DELL'HIT BALL
1. L'hit ball è una rielaborazione tecnica della pallapugno, in particolare l'utilizzo di protezioni sugli avambracci e il modo in cui si percuote il pallone di gioco.

ARTICOLO 49 – DEFINIZIONI
La pallapugno (hit ball) è uno sport sferistico di squadra il cui scopo è quello di segnare più reti (detti "hits") rispetto alla squadra avversaria.
La pallapugno (hit ball) viene giocato da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nella porta avversaria e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.
La gara viene controllata dagli Ufficiali di Gara e dagli Ufficiali di Campo

CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

ARTICOLO 50 – CAMPO DI GIOCO
Il terreno di gioco, per essere idoneo per gli incontri competitivi, deve rispettare le dimensioni e le caratteristiche descritte nel Libro V – Regolamento Idoneità Impianti. Le misure ideali per il campo sono di 20 metri di lunghezza (escludendo le porte) e di 10 metri di larghezza.
La zona a cavallo della metà campo (2 metri per squadra dalla linea di metà campo) viene denominata "zona franca"; i successivi 4 metri di ogni metà campo è la "zona di attacco"; altri 4 metri di ogni metà campo fanno parte della "zona di difesa"; infine si trovano le porte, una per ogni metà campo.
A separare la zona franca dalle zone di attacco si trovano delle linee denominate "di tiro"; le "linee di difesa" dividono le zone di attacco da quelle di difesa mentre le linee di porta separano le zone di difesa dalle porte. Nella zona di difesa non possono stazionare contemporaneamente più di 3 giocatori (vedi regola n. 21).
L'immagine di seguito esemplifica la divisione del campo ed una regolare disposizione dei giocatori in campo.



I SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato, Torneo o Coppa, su campi di gioco di dimensioni diverse purché siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

ARTICOLO 51 – PROTEZIONI (BRACCIALI) E PALLONE
È obbligatorio l'uso delle protezioni e dei palloni dichiarati idonei da UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Le protezioni (bracciali), per essere idonei, dovranno avere tre velcri di chiusura, la caratteristica forma e l'imbottitura

in poliuretano dello spessore minimo previsto pari a 8 mm.
I palloni, per essere idonei, dovranno avere un peso di 210 grammi e un diametro di 21 cm.

ARTICOLO 52 - DIVISA DI GIOCO
Le Associazioni/Società devono presentarsi ad ogni gara munite di una divisa da gioco, composta da una maglietta numerata e pantaloncini corti. La divisa (maglietta + pantaloncini) di una squadra deve risultare identica in ogni sua parte ad eccezione della taglia, dei numeri di gara e dell'eventuale nome identificativo del giocatore applicato sulle spalle.
La numerazione deve essere compresa tra 0 e 99 e dovrà essere stampata categoricamente sul fronte e sul retro della maglia. I numeri delle divise devono avere un font identico tra loro, devono essere di una dimensione che consenta una buona visibilità e applicati in zone ben visibili della divisa di gioco (es. zone centrali e superiori del davanti e del retro della divisa di gioco).
Per i giocatori con divisa non regolamentare saranno applicate le sanzioni previste dall'Art. 172 comma 1.e) del presente R.T.N.

ARTICOLO 53 - TENUTA DI GIOCO
I giocatori devono indossare una divisa di gioco così composta:
a) divisa di gioco (Art. 087);
b) protezioni (bracciali) idonei (Art. 086 comma 3).

Al di sotto dei bracciali non è possibile utilizzare alcun oggetto che possa favorire il gioco o essere pericoloso per sé, per i compagni o per gli avversari.
È inoltre obbligatorio indossare i bracciali per tutta la durata dell'incontro all'interno del terreno di gioco (è invece possibile togliersi i bracciali qualora un giocatore si trovi in panchina). Se durante la partita un giocatore fa ingresso in campo senza entrambi i bracciali o se un bracciale si rompe durante l'incontro, l'arbitro è tenuto
ad interrompere provvisoriamente il gioco al fine di permettere al giocatore di poter ripristinare la corretta tenuta di gioco.
Un giocatore sprovvisto di bracciali idonei non potrà scendere in campo; scarpe da ginnastica.
Un giocatore sprovvisto di scarpe da ginnastica non potrà scendere in campo.
E' consentito indossare maglie termiche, scaldamuscoli e/o pantaloncini imbottiti (non rigidi) al di sotto della divisa di squadra e anche protezioni morbide come ginocchiere, gomitiere, cavigliere, ecc…
Non è consentito utilizzare un equipaggiamento (es. pantaloncini con protezioni rigide, ausili ortopedici rigidi) o indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé o per gli altri giocatori (incluso ogni tipo di gioiello/monile). Tale equipaggiamento verrà controllato e valutato dal primo arbitro durante il riconoscimento.
Non è possibile giocare con fasciature rigide, gessi, stecche per le dita o qualsiasi altro oggetto (orologi, braccialetti, ecc.) che metta a repentaglio l'incolumità del giocatore e dei suoi compagni e avversari. L'uso di ginocchiere, gomitiere e tutori (di materiale morbido) è facoltativo. I giocatori possono indossare occhiali e/o lenti a contatto a proprio rischio e pericolo.
I giocatori che si rifiuteranno di soddisfare le richieste dell'Arbitro in merito ai precedenti comma 3 e 4 non potranno scendere in campo.

FONDAMENTALI

ARTICOLO 54 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE
Le squadre sono formate da cinque giocatori ciascuna più un massimo di quattro giocatori di riserva. A seguito di assenze, infortuni o espulsioni è prevista la possibilità di giocare anche con un numero ridotto di giocatori, ma non è possibile iniziare e/o continuare la partita con un numero di giocatori uguale o inferiore a tre.
Le squadre di tutte le categorie possono essere composte indistintamente da persone di ambosessi senza alcun tipo di limitazione (fatta eccezione il numero massimo di nove giocatori complessivi). L'unica competizione che prevede la partecipazione esclusiva di giocatrici di sesso femminile è il Torneo Femminile.
La squadra che chiede i 15 minuti di ritardo sarà ammonita per "ritardo nella presentazione in campo" e sanzionata come stabilito dall'Art. 162.
La squadra che inizia la partita o si ritrova nel corso della stessa con meno di 5 giocatori in campo sarà ammonita per "formazione incompleta" e sanzionata come stabilito dall'Art. 163.

ARTICOLO 55 - CAPITANO E VICECAPITANO
Il capitano (CAP) è un giocatore designato dall'Allenatore a rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
Altre funzioni ufficiali delle quali è investito sono quelle di partecipare al sorteggio iniziale per stabilire quale squadra

avrà il diritto di scegliere per prima se partire con il possesso della palla o scegliere in quale campo iniziare, e di partecipare, eventualmente, allo stesso tipo di sorteggio dopo i tempi regolamentari prima dell'inizio dell'Overtime.
Il capitano deve informare il primo arbitro entro un massimo di 15 minuti dopo il termine della gara, se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato di gara.
Il vicecapitano è un giocatore designato dall'Allenatore deputato a sostituire il capitano in tutti quei casi (espulsioni, squalifiche, infortuni, sostituzioni) in cui il capitano non possa essere presente sul terreno di gioco.

ARTICOLO 56 - INFORTUNIO AD UN GIOCATORE
In caso di infortunio ad un giocatore(i), gli arbitri possono fermare il gioco.
Se si verifica un infortunio quando la palla è in gioco, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato in porta o abbia perso il controllo della palla mandandola nell'altro campo. Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.
Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori.
Il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno di gioco, soltanto con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.
Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.
Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre prima di essere effettivamente sostituito, quel giocatore potrà continuare a giocare.

ARTICOLO 57 – SORTEGGIO
Prima dell'inizio della gara, l'Arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo possesso palla e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo tempo.
Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre;
Il vincente al sorteggio sceglie tra il possesso palla o la parte del terreno di gioco in cui vuole giocare, il perdente ottiene la restante alternativa.
Se deve essere giocato l'Overtime, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

ARTICOLO 58 – DURATA DELLA PARTITA
Una partita di pallapugno (hit ball) è suddivisa in tre tempi di gioco di 15 minuti, inframezzati da due intervalli di 5 minuti. Al termine del primo e del secondo tempo di gioco e a metà del terzo si procede al cambio di campo.
In caso di punteggio di parità al termine dei tempi regolamentari si procederà all'Overtime.
Eventuali modifiche ai tempi di gioco verranno inserite nelle specifiche norme di partecipazione.

ARTICOLO 59 – OVERTIME
1. L'Overtime consiste nel proseguimento della partita con tempo illimitato durante il quale sarà sancita la vittoria della squadra che supererà l'avversario di almeno tre punti oppure raggiungerà il punteggio ottenuto al termine dei tempi regolamentari maggiorato almeno di quattro. Pertanto, in una partita terminata alla fine dei tempi regolamentari sul punteggio di 44-44, le squadre potranno ottenere la vittoria solamente con i seguenti punteggi finali: 47- 44; 48-44; 48-45; 48-46; 48-47; 49- 44; 49-45;49-46; 49-47; 50-45; 50-46; 50-47. Per ulteriore chiarezza, i possibili risultati all'Overtime, non considerato il punteggio dei tempi regolamentari, sono: 3-0; 4-0; 4-1; 4-2, 4-3; 5-0; 5-1;5-2; 5-3, 6-1; 6-2; 6-3.

ARTICOLO 60 – HIT E AUTOHIT
Un hit è valido quando l'azione che l'ha determinato è regolare e non compromessa da un'infrazione e quando il pallone ha superato completamente la linea di porta e la sua proiezione verticale.
Ciascun giocatore può segnare da qualsiasi posizione della sua metà campo (eccetto la zona franca a meno di muro). Un hit effettuato dalla zona di attacco vale due punti, mentre perun hit effettuato dalla zona di difesa verranno attribuiti tre punti. Nel caso di tiro deviato involontariamente da un compagno di squadra, anche se in zona franca, verrà convalidato al giocatore che ha effettuato volontariamente il tiro decisivo un hit con punteggio corrispondente alla zona di partenza.
L'autohit è un hit segnato involontariamente o volontariamente da un giocatore a vantaggio della squadra avversaria del valore di un punto. Si verifica in seguito ad una deviazione di un giocatore che modifica il verso della traiettoria del

pallone rendendolo opposto alla porta avversaria. Qualora la palla provenga dal rimbalzo sul muro posto alle spalle della porta o dal rimbalzo sulla traversa, è da considerarsi autohit il caso in cui la palla abbia superato per intero la proiezione verticale della linea di porta prima della deviazione decisiva del giocatore.
L'hit viene decretato valido dall'arbitro con un fischio d'interruzione del gioco cui fa seguito (al fischio successivo) la rimessa in gioco da parte della squadra che ha subito l'hit.

ARTICOLO 61 – AZIONE DI TIRO
1. La palla può essere colpita con qualunque parte del corpo in fase di respinta, parata o passaggio ma al momento del tiro è obbligatorio colpire usando gli arti superiori.

ARTICOLO 62– DURATA DELL'AZIONE
Il tempo massimo di permanenza della palla nella propria metà campo è di 5 secondi, contati a partire da quando la palla supera la linea centrale fino all'esecuzione del colpo che manda la palla nel campo avversario; nel corso dei 5 secondi la palla può essere colpita da un numero indefinito di giocatori.
Qualora il pallone involontariamente colpisca l'arbitro o qualsiasi oggetto o struttura posta lungo la linea di metà campo, il conteggio dei 5 secondi viene azzerato.
L'arbitro è tenuto a sospendere il conteggio dei 5 secondi qualora la palla, per motivi indipendenti dalla volontà dei giocatori, non possa essere giocata. Il conteggio riprenderà non appena il pallone tornerà ad essere giocabile. Qualora l'arbitro ritenga opportuno fermare il gioco per permettere il recupero del pallone, verrà effettuata una rimessa a favore della squadra impossibilitata a giocare il pallone.

ARTICOLO 63 - CONTINUITÀ DEL GIOCO
Nel corso del gioco non sono previste interruzioni o time-out. Nel corso della partita la palla è sempre in gioco (salvo per fischio arbitrale): essa può colpire qualunque parte del campo di gioco senza che ciò provochi un'interruzione; le pareti, infatti, sono parte integrante del campo così come il soffitto e il pavimento. Nessuna persona presente in palestra (all'infuori dei giocatori in campo) può interferire volontariamente con la traiettoria del pallone. Nel caso in cui il pallone sia indirizzato verso arbitri, giocatori in panchina o l'eventuale pubblico, questi devono limitarsi a garantire la propria incolumità favorendo il rimbalzo; qualsiasi rimpallo involontario non inficia la validità di un eventuale hit.

ARTICOLO 64 - USO DELLA ZONA FRANCA
Ciascun giocatore può superare la propria linea di tiro per contendere e recuperare palloni vaganti in zona franca e passarli indietro ai propri compagni per l'azione di tiro, senza effettuare azioni violente o intimidatorie.

ARTICOLO 65 - MURO
Il muro consiste nel posizionamento di uno o più giocatori nella zona franca del proprio campo quando il pallone è in possesso della squadra avversaria. Può essere eseguito dorsalmente (con la schiena rivolta verso il campo avversario) oppure frontalmente. In ogni caso, non è permesso commettere invasione aerea né con gli arti superiori né con gli arti inferiori.
Un giocatore in azione di muro eseguito dorsalmente può essere colpito dalla palla più volte consecutivamente senza incorrere nell'infrazione di Bruciata doppia (Art. 105); inoltre il giocatore avrà ancora la possibilità di giocare intenzionalmente la palla.
Un hit realizzato a seguito di muro dorsale è da considerarsi valido anche se realizzato in zona franca e avrà valore di due punti (eccezione all'Art. 104 comma 5); un hit realizzato a seguito di un muro viziato da invasione non sarà invece convalidato.
Un hit segnato a seguito di un muro frontale non è mai convalidato ed è segnalato come azione bruciata (Art. 107).

ARTICOLO 66 - RIMESSA IN GIOCO
La rimessa in gioco è eseguita in maniera regolare se, in seguito al fischio arbitrale, la palla è a contatto simultaneamente con il pavimento e con una parte qualsiasi del corpo del giocatore che la effettua, senza commettere infrazioni; è inoltre possibile eseguire una rimessa in gioco colpendo direttamente la palla e indirizzandola verso la porta avversaria, facendo attenzione a non incorrere nell'infrazione di Bruciata doppia (Art. 105).
Una squadra che deve effettuare una rimessa in gioco è tenuta a farlo nel più breve tempo possibile e comunque non oltre 5 secondi. Il primo giocatore in grado di effettuare una rimessa deve sollecitamente eseguirla, pena la perdita del possesso della palla. L'arbitro, comunque, fischierà l'inizio dell'azione solo quando la squadra è in grado di eseguire una rimessa in modo regolare.
La ripresa del gioco dopo qualsiasi interruzione può avvenire solo in seguito al fischio arbitrale. Una squadra che esegue una rimessa in gioco anticipando il fischio arbitrale perde il possesso della palla e il gioco riprenderà con una rimessa da parte degli avversari.

ARTICOLO 67 - SOSTITUZIONI

1. Le sostituzioni tra i giocatori possono avvenire in qualsiasi momento ma senza interruzione del gioco; occorre quindi effettuare il cosiddetto "cambio volante". Tale cambio consiste nell'ingresso di un giocatore dall'esterno del terreno di gioco in sostituzione di un giocatore in campo: chi entra in campo lo può fare esclusivamente a seguito dell'uscita del suo compagno previo tocco della parete alle spalle del primo arbitro da parte del giocatore uscente.

INFRAZIONI DI GIOCO

ARTICOLO 68 – TIPOLOGIA DELLE INFRAZIONI DI GIOCO

A seconda della tipologia e della gravità dell'infrazione della Pallapugno (hit ball) si dividono le infrazioni in:

a) azioni bruciate con continuazione del gioco;
b) azioni fischiate con conseguente interruzione di gioco.

ARTICOLO 69 – AZIONI BRUCIATE

Le azioni sono dette "bruciate" (invalidanti quindi qualsiasi hit segnato in tale occorrenza ad eccezione dell'autohit) quando viene commessa una delle seguenti infrazioni:

a) "doppia" (Art. 105);
b) "trattenuta" (Art. 106);
c) "linea" (Art. 107);
d) "piede" (Art. 108);
e) "quattro in difesa" (Art. 109).

L'azione "bruciata" verrà segnalata dall'arbitro alzando il braccio corrispondente al campo nel quale è stata commessa l'infrazione e specificando ad alta voce la natura dell'infrazione (ad esempio: "bruciata trattenuta").
La squadra che commette un'azione bruciata deve consegnare la palla nel campo avversario
il più velocemente possibile e non con forza. In caso contrario l'arbitro fischierà e assegnerà una rimessa all'altra squadra.
L'azione è da considerarsi bruciata sino a quando la palla non supera la linea di tiro del campo avversario o fino a quando colpisce un giocatore della squadra a cui viene consegnato il pallone. La bruciata inoltre non decade qualora il pallone, pur transitando nel campo della squadra a cui deve essere consegnato, non risulti in alcun modo giocabile.
In caso di hit segnato a seguito di un'azione bruciata, l'hit stesso non sarà valido e non ci sarà interruzione arbitrale. Il mancato fischio, unitamente al sollevamento del braccio dalla parte della squadra che effettua l'infrazione, segnala ai giocatori l'azione bruciata e il conseguente proseguimento del gioco.

ARTICOLO 70 – BRUCIATA DOPPIA

Si incorre nell'infrazione di "bruciata doppia" qualora un giocatore colpisca la palla due volte consecutivamente, anche involontariamente. Occorre, quindi, che tra un colpo e l'altro eseguito dallo stesso giocatore la palla venga colpita da un altro giocatore (compagno o avversario) o da qualsiasi parte del campo avversario (la linea centrale e tutto ciò che si trova sul piano verticale al pavimento passante per essa è da ritenersi facente parte di entrambi i campi).
Eccezione a questa regola è il doppio tocco effettuato a seguito di muro dorsale in zona franca (Art. 100 comma 3).

ARTICOLO 71 – BRUCIATA TRATTENUTA

Si incorre nell'infrazione di "bruciata trattenuta" qualora un giocatore trattenga o fermi la palla, arrestandone anche solo momentaneamente il movimento, involontariamente o meno: essa deve essere colpita o respinta ed essere in continuo movimento.
È consentito il parziale accompagnamento della palla solo quando questa si trova in fase di rotolamento o di rimbalzo al di sotto delle ginocchia dei giocatori; l'accompagnamento può avvenire con l'uso di mani o piedi a patto che sia breve (poche frazioni di secondo) e continuo. Se iniziato correttamente al di sotto delle ginocchia, l'accompagnamento può terminare ad una altezza qualsiasi.

ARTICOLO 72 – BRUCIATA LINEA

Si incorre nell'infrazione di "bruciata linea" qualora un giocatore esegua il colpo decisivo oltre la linea di tiro del suo campo al momento dell'impatto con la palla; può, invece, superarla, anche in fase di volo, dopo aver effettuato il tiro. La linea di tiro può essere calpestata ma non superata. È anche vietato saltare dalla zona franca all'indietro per effettuare il colpo decisivo ricadendo in zona d'attacco.
Eccezione a questa regola è l'hit segnato a seguito di muro dorsale (Art. 100 comma 4).

ARTICOLO 73 – BRUCIATA PIEDE

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata piede" qualora un giocatore esegua il colpo decisivo utilizzando i piedi o comunque gli arti inferiori, a meno che ciò non avvenga con un movimento atto a difendere o ad intercettare la palla.

ARTICOLO 74 – BRUCIATA QUATTRO IN DIFESA

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata quattro in difesa" qualora:

un giocatore, durante la fase difensiva (palla proveniente dal campo avversario), si trovi nella zona di difesa con già presenti al suo interno almeno altri tre giocatori, anche in caso di intercettazione della palla in zona d'attacco con conseguente caduta in zona di difesa; fa eccezione il caso in cui il giocatore che ha tirato in zona di difesa non riesca ad arrivare in zona d'attacco prima che la palla, respinta dal muro avversario o dai sostegni della metà campo o dagli arbitri, ritorni nel suo campo, qualora egli non intervenga sulla palla per tutta la durata dell'azione;
un giocatore, durante la fase offensiva (palla nel proprio campo), indietreggiando nella zona di difesa con già presenti al suo interno almeno altri tre giocatori, tiri, passi o intervenga sulla palla; è consentito, però, a un attaccante giocare la palla in zona di difesa tenendo i piedi in zona di attacco o saltando la linea di difesa.

ARTICOLO 75 – FISCHI ARBITRALI
L'arbitro fischia nei seguenti casi:
a) inizio e fine dei tempi di gioco;
b) realizzazione di un hit valido;
c) scadere dei 5 secondi da parte della squadra in possesso di palla;
d) invasione (Art. 111);
e) sanzionare casi di gioco scorretto (ad esempio il ripetersi dell'infrazione di Bruciata quattro in difesa) o pericoloso (tirare intenzionalmente il pallone su azioni bruciate) prendere provvedimenti di ammonizione e di espulsione; eventuali infortuni.

In questi casi il gioco riprenderà con una rimessa contro la squadra che ha causato l'interruzione. L'arbitro è tenuto comunque a fermare il gioco quando giudichi pericolosa una qualsiasi situazione. A seguito del fischio arbitrale di interruzione del gioco, nessun giocatore può colpire la palla fino alla ripresa effettiva del gioco.

ARTICOLO 76 – INVASIONI
Le due squadre sono separate dalla linea centrale, che non deve essere superata. La linea può essere calpestata o occupata con qualsiasi parte del corpo ma non può essere superata toccando con qualsiasi parte del corpo il pavimento o la parete laterale oltre la linea centrale. Il superamento della linea centrale a seguito di un colpo decisivo viene penalizzato con l'annullamento dell'eventuale hit realizzato.
Soltanto in fase di contesa del pallone in zona franca e non per disturbare un tiro degli avversari, è ammessa l'invasione aerea con la parte superiore del corpo. Nel caso l'invasione non comporti un effettivo vantaggio alla squadra che ha commesso l'infrazione e se non ci sono reali pericoli, l'arbitro è tenuto a non interrompere l'azione.

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE GENERALE

ARTICOLO 77 – ASSUNZIONE DELLA QUALIFICA
Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono tesserati UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball). Agli stessi è affidata la regolarità tecnica e sportiva delle gare, nella osservanza delle regole del gioco e delle regole disciplinari vigenti, e tali finalità vengono perseguite nelle diverse qualifiche loro attribuite dalle norme regolamentari, in osservanza dei principi di lealtà sportiva, terzietà, imparzialità ed indipendenza di giudizio.
Ottengono le varie qualifiche al conseguimento degli esami e delle prove regolamentate dal presente R.T.N., in particolare nel Libro VII – Formazione.
Tutte le prestazioni degli ufficiali, tecniche, atletiche, mediche, amministrative, giuridiche, giornalistiche, informatiche e di qualsiasi altra natura ed in qualsiasi ambito, sono svolte per spirito volontaristico e gratuitamente, con il riconoscimento dei soli rimborsi spese e/o indennità stabiliti dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).

ARTICOLO 78 – DIRITTI DEGLI UFFICIALI DI GARA E DI CAMPO
Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno diritto individualmente e come soci alla difesa della loro onorabilità e dignità e a veder tutelata la loro integrità fisica.
Gli Ufficiali di Gara e di Campo, nell'esercizio della loro attività tecnica, hanno diritto ad essere indennizzati di ogni danno ingiusto patito alla persona nei limiti della polizza assicurativa del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno altresì diritto di conoscere periodicamente nel corso della stagione sportiva le risultanze delle loro prestazioni tecniche. Tale obbligo di informativa grava in capo ai responsabili degli Organi tecnici di appartenenza.
Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno diritto di conoscere all'inizio di ogni stagione sportiva o nel corso della stessa, se intervenissero variazioni, o prima dell'inizio di tornei e competizioni particolari l'entità dei rimborsi spese loro spettanti per l'attività che svolgeranno, nonché di ottenere la liquidazione dei rimborsi divisi in due quote nei tempi stabiliti dall'Art. 143.

ARTICOLO 79 – DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA E DI CAMPO

Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono tenuti a svolgere le proprie funzioni con lealtà sportiva, in osservanza dei principi di terzietà, imparzialità ed indipendenza di giudizio, nonché a comportarsi in ogni rapporto comunque riferibile alla attività sportiva, con trasparenza, correttezza e probità.

Gli stessi devono osservare lo Statuto e le altre norme del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), nonché ogni altra direttiva e disposizione emanata dagli organi preposti.

Gli Ufficiali di Gara e di Campo, in ragione della peculiarità del loro ruolo, sono altresì obbligati:

a) a conoscere perfettamente i regolamenti di gioco e disciplinare ufficiali vigenti;
b) ad osservare il presente Regolamento, le norme secondarie ed ogni altra direttiva e disposizione emanata e pubblicata nei verbali delle assemblee ufficiali, nonché a rispettare il codice etico e di comportamento;
c) a comunicare le proprie disponibilità mensili al Responsabile del Settore Arbitrale secondo l'Art. 4 del presente R.T.N.;
d) a cercare eventuali sostituzioni per imprevisti o impegni non comunicati nelle disponibilità; in caso di esito negativo di questa ricerca l'arbitro è obbligato a presentarsi all'incontro, pena le sanzioni stabilite nell'Art. 180 del presente R.T.N.;
e) ad avere fischietto e cronometro propri;
f) a rispettare la corretta durata dei tempi, fischiando la fine del tempo appena il suo cronometro/timer lo notifichi. Un tiro effettuato prima o in concomitanza del fischio va considerato come valido.
g) ad arrivare almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita, pena provvedimenti disciplinari stabiliti dall'Art. 180 del presente R.T.N.;
h) a predisporre l'impianto di gioco secondo le norme vigenti del "Regolamento idoneità Impianti";
i) a mantenere tra loro rapporti verbali ed epistolari secondo i principi di colleganza e di rispetto dei ruoli istituzionali ricoperti;
j) ad improntare il loro comportamento, anche estraneo allo svolgimento dell'attività sportiva e nei rapporti con colleghi e terzi, rispettoso dei principi di lealtà, trasparenza, rettitudine, della comune morale a difesa della credibilità ed immagine del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) e del loro ruolo arbitrale;
k) a collaborare fattivamente e lealmente con gli Organi disciplinari, nonché ad accettare il principio dell'assoluta insindacabilità delle decisioni di natura tecnica;
l) a dirigere gare, assolvere incarichi, sottoporsi a corsi di qualificazione e di aggiornamento, salvo i casi di giustificato impedimento da segnalare preventivamente rispetto all'impegno per il quale si è convocati e comunque svolgere assidua e puntuale attività arbitrale.
m) a frequentare le riunioni tecniche ordinarie ("pre campionato", "metà campionato" e
n) "fine campionato", rispettivamente a settembre, gennaio/febbraio e giugno) e le eventuali riunioni straordinarie indette dal Responsabile del Settore Arbitrale, giustificando anticipatamente eventuali assenze. Eventuali provvedimenti disciplinari sono stabiliti dall'Art. 181 del presente R.T.N.;
o) a segnalare con immediatezza al Responsabile del Settore Arbitrale in carica ogni anomalia che possa menomare la propria idoneità psico-fisica all'attività arbitrale;
p) a segnalare immediatamente al proprio Organo tecnico ogni notizia comunque acquisita di illecito sportivo consumato o tentato;
q) ad attenersi alla disciplina generale in materia di divieto di assunzione di sostanze che alterino le prestazioni sportive;

Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono inoltre tenuti:

a) a mantenere una postura corretta durante l'intero svolgimento della gara; ad indossare la divisa arbitrale fornita dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball);
b) a segnalare qualsiasi ritardo o assenza di un Ufficiale di Gara assegnato alla partita;
c) a favorire il passaggio del pallone tra un campo e l'altro quando esso transita vicino a loro per salvaguardare la propria incolumità e quella dei giocatori;
d) a chiarire dubbi su regolamento o situazioni di gioco senza far udire la discussione ad eventuali giocatori presenti;
e) per quanto riguarda Assistente Ufficiale e Refertista, ad utilizzare un cronometro o un timer senza allarme sonoro per evitare incomprensioni.

ARTICOLO 80 – DISPONIBILITÀ

L'Ufficiale deve garantire ogni stagione una disponibilità di un minimo di cinque giorni su sette. A chiunque non riesca a fornire tale disponibilità non sarà garantito l'impiego fisso.

Le disponibilità si dividono in:

a) annuali, indicando i giorni non graditi secondo il seguente schema:
un giorno dal lunedì al venerdì;
un giorno tra sabato e domenica;
una ulteriore preferenza (rispettata nei limiti del possibile) dal lunedì al venerdì;

b)mensili, da comunicare via e-mail al Designatore Arbitrale entro e non oltre il 20 del mese precedente.
La mancata comunicazione di tali disponibilità indicherà automaticamente la totale disponibilità dell'Ufficiale, che si dovrà prendere la responsabilità di eventuali sostituzioni.

ARTICOLO 81– DIREZIONE DI GARE NON RIENTRANTI NELL'ATTIVITÀ DELL'UISP
Qualora un Ufficiale di Gara o di Campo intenda dirigere gare non organizzate dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), non potrà mai esibire ed utilizzare la qualifica di Ufficiale di Gara o di Campo rilasciata dall'UISP.

ARTICOLO 82 – FACOLTÀ DEGLI UFFICIALI DI GARA O DI CAMPO DI PARTECIPARE ALLE GARE COME ATLETA, DIRIGENTE O ALLENATORE ED OBBLIGHI CONSEGUENTI.
Nell'ipotesi in cui un Ufficiale di Gara o di Campo intenda partecipare a gare come atleta, dirigente o allenatore deve darne tempestiva comunicazione al Coordinatore del Settore arbitrale, prima dell'inizio della manifestazione alla quale intende prendere parte e sarà regolamentato dall'Art. 046 e dall'Art. 062 del presente R.T.N.
Nel caso in cui un Ufficiale di Gara o di Campo subisca una sanzione disciplinare nella sua veste di Atleta o Dirigente o Allenatore è interdetto dall'attività di Ufficiale di Gara per un periodo almeno doppio rispetto alla sanzione ricevuta.

COMPITI

ARTICOLO 83 – RUOLI
Ufficiali di Gara:
a) Arbitri;
b) Assistenti Ufficiali

Ufficiali di Campo:
a) Refertisti;
b) Segnapunti;
c) Cronometristi.

Il numero minimo e la tipologia degli Ufficiali impiegati in una partita varia in funzione dei seguenti criteri:
a) Arbitro, Assistente Ufficiale e Refertista: per ogni incontro in cui compare almeno una squadra di Campionato di Categoria A, le eccezioni verranno valutate caso per caso;
b) Arbitro e Refertista: per tutti gli altri incontri esclusi quelli del Torneo Giovanile;
c) Arbitro singolo: per ogni incontro dei Tornei Giovanili e per qualsiasi altro incontro per il quale è ritenuto sufficiente un solo Ufficiale.

L'operato del Segnapunti e dei Cronometristi può venir direttamente integrato nei compiti, rispettivamente, del Refertista e dell'Assistente Ufficiale.

ARTICOLO 84 – ARBITRI
Sono Arbitri coloro che:
a) Hanno compiuto il 16° anno di età;
b) Hanno superato l'esame di abilitazione;
c) Sono iscritti all'apposito Albo;
d) Hanno sottoscritto l'apposita tessera.

Il Primo Arbitro è responsabile dello svolgimento corretto della gara ed è l'unico Ufficiale di Gara autorizzato ad utilizzare il fischietto e i cartellini (giallo e rosso), forniti dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), per segnalazioni inerenti alle azioni di gioco (ad es. hit segnati, infrazioni, ammonizioni ed espulsioni).
Oltre ai doveri elencati nell'Art. 114, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:
a) padronanza della partita: rimanere fermo sulle proprie decisioni senza imporsi in maniera arrogante o supponente;
b) in caso di mancata comprensione di una o più regole da parte dei giocatori durante la partita, l'arbitro è tenuto a portare a termine la frazione di gioco senza interruzioni, per poi chiarire ogni dubbio durante l'intervallo;
c) possibilità di interrompere il gioco in casi particolari quali:
    - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
    - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
    - pallone incastrato nell'intorno del tabellone segnapunti; la rimessa verrà data alla squadra che si trova nel campo opposto alla provenienza del pallone;
d) controllo e firma del referto a fine gara, pena provvedimenti disciplinari stabiliti dall'Art.182.

La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale con distintivo UISP. Qualora sia previsto l'Assistente Ufficiale e/o almeno un Ufficiale di Campo, la divisa adottata deve essere inderogabilmente identica tra loro.

ARTICOLO 85 – ASSISTENTI UFFICIALI
Sono Assistenti Ufficiali gli Arbitri designati a collaborare con il Primo Arbitro, aiutandolo nelle decisioni e nelle

segnalazioni, durante lo svolgimento della partita.
Oltre ai doveri elencati nell'Art. 114, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:

a) collaborare attivamente con il primo arbitro per le decisioni dubbie nel corso della partita;
b) in assenza dell'Ufficiale di Campo Segnapunti, gestione puntuale del tabellone segnapunti;
c) conversazione con il Refertista limitata all'eventuale confronto di punteggio e marcatori;
d) possibilità di interrompere il gioco con l'utilizzo del fischietto in casi particolari non notati
e) dal primo arbitro, quali:
    - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
    - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
    - segnalazione al primo arbitro di comportamenti scorretti o antisportivi da parte dei giocatori;
    - eventuali discrepanze di punteggio tra tabellone e referto.

ARTICOLO 86 – REFERTISTI
Sono Refertisti coloro che:
Hanno compiuto il 16° anno di età; Hanno superato l'esame di abilitazione; Sono iscritti all'apposito Albo;
Hanno sottoscritto l'apposita tessera.
Il Refertista è responsabile:

a) della compilazione del documento Ufficiale di Gara al quale fanno riferimento le omologazioni dei campionati;
b) del riconoscimento dei giocatori (Art. 129).
   Oltre ai doveri elencati nell'Art. 114, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:
a) chiarezza e correttezza nella compilazione di ogni campo del referto (grafia chiara e comprensibile);
c) conversazione con il Assistente Ufficiale limitata all'eventuale confronto di punteggio e marcatori;
d) possibilità di interrompere il gioco con l'utilizzo del fischietto in casi particolari non notati dal primo arbitro, quali:
    - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
    - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
    - segnalazione al primo arbitro di comportamenti scorretti o antisportivi da parte dei giocatori;
    - eventuali discrepanze di punteggio tra tabellone e referto;
    - costante attenzione allo svolgimento della partita per eventuali confronti con gli altri ufficiali di gara;
    - mostrare il referto alle squadre solo dopo averne verificato la correttezza e averlo fatto vidimare dal primo arbitro.

ARTICOLO 87 – SEGNAPUNTI
Sono Segnapunti i Refertisti designati a collaborare con il Refertista di gara.
Il segnapunti è responsabile gestione puntuale del tabellone segnapunti.
In assenza di un Segnapunti, sarà l'Assistente Ufficiale a occuparsi di tale mansione.

ARTICOLO 88 – CRONOMETRISTI
Sono Cronometristi i Refertisti designati a collaborare con gli Ufficiali di Gara.
Il Cronometrista è responsabile della gestione puntuale del cronometro di gara.
In assenza di un Cronometrista, sarà il Primo Arbitro a occuparsi di tale mansione.

GESTI ARBITRALI

ARTICOLO 89 – BRUCIATE
Il primo arbitro, nel ravvisare un'infrazione di gioco, dovrà comunicare in modo sia verbale, sia gestuale la sua decisione. In particolare per le bruciate, gli arbitri in piedi, dovranno alzare completamente il braccio corrispondente al campo dove si è consumata l'infrazione e segnalare con la mano dello stesso braccio nei seguenti modi:

Bruciata Doppia: pugno chiuso con indice e medio perpendicolari al terreno di gioco

Bruciata Trattenuta: pugno chiuso

Bruciata Linea: mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con dita ravvicinate

Bruciata Piede: mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con dita ravvicinate

Bruciata Quattro in Difesa: mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con il pollice chiuso sul palmo

ARTICOLO 90 – INFRAZIONI
Il primo arbitro interrompe il gioco con un fischio in caso di infrazioni quali:

a) invasione: indicare con il braccio teso e la mano aperta la linea di metà campo; l'Assistente Ufficiale inoltre muoverà il braccio lungo la linea (senza esagerare) per avvisare meglio il primo arbitro;
b) cinque secondi: braccio sollevato con palmo rivolto verso se stessi e dita aperte all'altezza del petto;

ARTICOLO 91 – INFRAZIONI GRAVI O REITERATE
Il primo arbitro nel ravvisare un'infrazione particolarmente grave o reiterata può sanzionare qualunque componente in rosa che abbia superato il riconoscimento.
Le sanzioni previste sono:

a) Ammonizione: l'arbitro estrae il cartellino giallo dalla tasca e lo mostra in direzione di chi ha commesso l'infrazione.
b) Espulsione.
c) Doppia ammonizione: l'arbitro estrae il cartellino giallo dalla tasca e subito dopo il cartellino rosso, sempre in direzione di chi ha commesso l'infrazione e invita il giocatore ad uscire dal campo di gioco;
d) Espulsione diretta: l'arbitro estrae il cartellino rosso dalla tasca, lo mostra in direzione di chi ha commesso l'infrazione e lo invita ad uscire dal campo di gioco.

ARTICOLO 92 – SEGNALAZIONE DEI PUNTI
Gli arbitri in piedi segnalano il punto tramite dei gesti della mano:

a) Hit segnato dalla zona di attacco: braccio teso verso il basso e pugno chiuso sulla coscia con indice e medio aperti;
b) hit segnato dalla zona di difesa: braccio teso verso il basso e pugno chiuso sulla coscia con pollice, indice e medio aperti;
c) autohit: braccia tese verso il basso, una mano chiusa a pugno e l'altra attaccata con pugno chiuso e indice aperto.

DIREZIONE DELLE GARE

ARTICOLO 93 – PRELIMINARI
Almeno 5 minuti prima dell'inizio della gara, le Associazioni/Società devono obbligatoriamente far visionare agli arbitri le tessere e i documenti dei giocatori che scenderanno in campo.

I nominativi e i relativi numeri di tessera dei giocatori dovranno corrispondere a quelli forniti nel modulo di iscrizione di inizio anno e eventuali successive modifiche.
Gli arbitri devono effettuare il riconoscimento dei partecipanti alla gara secondo le modalità previste dall'Art. 129.
L'Associazione/Società, gli atleti, i Dirigenti ed i Soci, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare.

ARTICOLO 94 – RICONOSCIMENTO
Prima dell'inizio della partita, ed eventualmente durante, il Refertista ha la responsabilità di riconoscere e segnare a referto i giocatori che vi parteciperanno.
Tutti gli iscritti a referto che al momento del riconoscimento non siano presenti, per poter prendere parte alla gara, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri prima di poter scendere in campo. Il riconoscimento tardivo, successivo al fischio di inizio della gara, potrà essere fatto solamente negli intervalli tra il primo e il secondo tempo e tra il secondo e il terzo tempo. Non è consentito dare l'accesso al campo a partita in corso o successivamente all'inizio del terzo tempo.
Il riconoscimento potrà avvenire:

a) tramite riconoscimento de visu in caso di conoscenza del giocatore da parte di un Ufficiale di Gara o di Campo;
b) nel caso sia impossibile il riconoscimento de visu, tramite documento di riconoscimento munito di fototessera quali:
    - carta d'identità rilasciata dal Comune di residenza;
    - patente di guida;
    - passaporto;
    - tessera o scheda di attività UISP in corso di validità, munita di fotografia; la regolarità del tesseramento va verificata attraverso il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.
    - porto d'armi;
    - licenza di caccia;
    - licenza di pesca;
    - libretto universitario;
    - tessere di riconoscimento, purché munite di fotografia e di timbro o di altra segnatura equivalente, rilasciate da una Amministrazione dello Stato;
    - tessera dei servizi demografici o attestato di identità personale rilasciato dal Comune di residenza
    - copia autentica dei documenti sopra elencati.

Con l'eventuale aiuto dell'Arbitro o dell'Assistente Ufficiale, il Refertista dovrà controllare che la divisa e l'attrezzatura di gioco siano conformi a quanto regolamentato nell'Art. 088; infine riportare sul referto i numeri di maglia associati ai giocatori.
Gli atleti, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri copia della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti corredata dalla foto dell'interessato. Tale facoltà è limitata alla sola gara di Campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di Campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, l'atleta non sarà ammesso a disputare la gara.
Si dovrà negare l'ingresso in campo ad un giocatore che non superi il riconoscimento in nessuno dei modi previsti e/o presenti irregolarità nell'abbigliamento che potrebbero minare l'incolumità sua, dei suoi compagni o degli avversari.

ARTICOLO 95 – MANCATA O RITARDATA PRESENTAZIONE IN CAMPO
Trascorsi 15 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara senza che una delle due squadre si sia presentata in campo, l'arbitro dovrà sbarrare il referto ufficiale della gara compilato con i riferimenti dei presenti (squadra, accompagnatori ecc.) e L'Associazione/Società in difetto sarà dichiarata rinunciataria ai sensi dell'Art. 167 e sanzionata con quanto previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N.
Qualora ambedue le squadre non si presentino regolarmente in campo, verranno considerate entrambe rinunciatarie; la gara verrà omologata secondo quanto previsto dall'Art. 164 comma 3 sempre del presente R.T.N. La o le Associazioni/Società in difetto saranno tenute al pagamento dell'ammenda stabilita per la rinuncia.
Se all'ora fissata per l'inizio della gara le squadre sono presenti in campo con un minimo di 4 giocatori, esse sono obbligate ad iniziare subito la gara. Se entro il termine di attesa di 15 minuti la squadra assente preannuncia in qualche maniera il ritardo dovuto a causa di forza maggiore documentabile (Art. 131), l'arbitro potrà acconsentire a protrarre opportunamente il tempo di attesa.

ARTICOLO 96 – RICONOSCIMENTO DELLA CAUSA DI FORZA MAGGIORE
Sarà riconosciuta causa di forza maggiore ogni causa esterna, oggettivamente provata con

appropriata documentazione da un Ente terzo, che abbia impedito o ritardato il percorso di viaggio.
Il riconoscimento della causa di forza maggiore deve essere richiesto dall'Associazione/Società interessata mediante invio di telegramma, fax o e-mail, al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente per l'omologazione della gara, entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello fissato per lo svolgimento della gara.
L'esplicitazione delle motivazioni e la documentazione che ne comprovi la veridicità devono essere trasmesse al SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente tramite e-mail entro le ore 24 del giorno successivo alla data nella quale la gara si doveva svolgere.
Il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente decide sull'istanza nel più breve tempo possibile dando comunicazione per mezzo del Comunicato Ufficiale del provvedimento adottato nei confronti delle Associazioni/Società interessate.
Avverso tale provvedimento, l'Associazione/Società interessata può proporre reclamo secondo le modalità di cui all'Art. 184.
La frode nell'attestazione delle cause di forza maggiore di cui al presente Art. comporta l'esclusione dell'Associazione/Società dal Campionato o dal Torneo ai sensi dell'Art. 166 del presente R.T.N.
Non sarà comunque riconosciuta causa di forza maggiore la mancata o ritardata presentazione in campo di una squadra se questa si sia servita dell'ultimo mezzo utile di linea a disposizione.
Per servizi pubblici di linea si intendono le linee aeree, di navigazione, automobilistiche e ferroviarie con orari fissi e di pubblico utilizzo. Sono quindi esclusi i servizi privati per i voli aerei ed i noleggi di auto o pullman automobilistici se non preventivamente segnalati prima dell'inizio dei campionati o dei tornei.

ARTICOLO 97 – ASSENZA ED IMPEDIMENTI DEGLI UFFICIALI DI GARA
Gare con designazione di arbitro singolo:
In caso di assenza dell'arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, l'arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi può essere sostituito da altra persona, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.
Gare con designazione di coppia arbitrale:

a) In caso di assenza di un arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, un arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con il solo arbitro designato presente.
b) In caso di assenza di entrambi gli arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, entrambi gli arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una o due persone, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

ARTICOLO 98 – RITARDATO ARRIVO DEGLI UFFICIALI DI GARA
Gare con designazione di arbitro singolo
Nel caso in cui l'arbitro designato non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, la partita verrà annullata e le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 080 del presente R.T.N.
Gare con designazione di coppia arbitrale
Nel caso in cui uno dei due arbitri designati non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, il collega e le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con il solo arbitro presente; l'altro arbitro designato potrà partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.
Nel caso in cui gli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, la partita verrà annullata e le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 080 del presente R.T.N.

ARTICOLO 99 – ASSENZA UFFICIALI DI CAMPO
In assenza di uno o più degli ufficiali di campo, che siano stati o meno designati, il primo arbitro sceglierà i sostituti, senza necessità del consenso delle squadre in gara.
In caso di impossibilità di reperire le persone indispensabili la gara non verrà disputata e sarà riprogrammata dalla UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) competente.
Nel caso in cui la mancata disputa della gara per assenza degli ufficiali di campo sia imputabile all''Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, la stessa Associazione sarà sanzionata secondo quanto previsto nell'Art. 164 del presente R.T.N.

ARTICOLO 100 – INTERRUZIONE DELLA GARA PER DIFETTO DEL CRONOMETRO E CONTRASTI NEL PUNTEGGIO
Qualora nel corso di una gara accada, per incidenti di cronometraggio od altro, di non poter esattamente determinare il tempo trascorso, e i capitani delle squadre, a seguito di invito del primo arbitro non concordino, con dichiarazione scritta a referto, per la determinazione convenzionale del tempo presumibilmente trascorso, l'arbitro o in caso di più arbitri il primo arbitro, sentiti gli ufficiali di campo, determinerà detto tempo, a suo insindacabile giudizio, continuando quindi la gara.
La norma si applica anche nel caso di contrasti nel punteggio.

REFERTO

ARTICOLO 101 – IL REFERTO DI GARA
Il referto cartaceo va compilato sempre in ogni sua parte in stampatello maiuscolo nella maniera più precisa e leggibile possibile. Gli allegati 1A ed 1B contengono la guida alla compilazione dello stesso.
Il referto elettronico è un sistema al vaglio del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) che potrà essere implementato in futuro e prevedrà un sistema di compilazione diverso da quello elencato sopra.

ARTICOLO 102 - MANCANZA O SMARRIMENTO REFERTO
Il referto Ufficiale di Gara deve essere fornito, se non diversamente specificato, dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
In caso di mancanza, potrà essere fornito dall'arbitro o improvvisato sul posto a mezzo di qualsiasi foglio ed in tale evenienza esso sarà riconosciuto valido ed ufficiale.
In caso di smarrimento o distruzione del referto la partita verrà omologata secondo il risultato finale precisato dall'arbitro. In caso di impossibilità di accertare l'esatto punteggio, la gara verrà comunque omologata col punteggio di 20-0 a favore della squadra risultata vincitrice.

ARTICOLO 103 - COMPILAZIONE REFERTO CARTACEO (FRONTE)
I numeri fanno riferimento all'immagine allegata (Referto fronte) a fine R.T.N.:
Tipologia di campionato/torneo (es. CAMPIONATO A1, TORNEO U14)
Nome dell'impianto utilizzato (es. PALAHIT, PALAZZESCHI)
Data dell'incontro nel formato gg/mm/aa (es. 01/03/18)
Orario di inizio previsto dell'incontro nel formato hh:mm (es. 20:30)
Nomi per esteso delle squadre (es. SUNKNIGHTS)
Cognome e Nome dei giocatori in ordine di numero di maglia
Numero di maglia dei giocatori
Indicare con una "X" la casella corrispondente alla riga del capitano
Cognome e Nome dell'allenatore
Cognome e Nome del vice allenatore
Cognome e Nome del Responsabile di squadra
Indicare con una "X" la casella corrispondente alla squadra che ha vinto il sorteggio
Indicare con una "X" la casella corrispondente alla scelta del vincitore del sorteggio
Indicare l'ora di inizio e fine dei tempi regolamentari ed eventuale Overtime
Punteggi progressivi alla fine di ogni tempo ed alla fine di un eventuale Overtime secondo l'ordine di SQUADRA "A" e "B" definiti in precedenza
Punteggi parziali di ogni tempo, compreso eventuale Overtime
Punteggio finale della squadra A comprensivo di eventuale Overtime
Punteggio finale della squadra B comprensivo di eventuale Overtime
Indicare il minuto in cui il giocatore viene ammonito o espulso
Indicare la squadra di appartenenza del giocatore che viene ammonito o espulso
Indicare il numero di maglia del giocatore che viene ammonito o espulso
Indicare la motivazione per la quale viene ammonito o espulso il giocatore, secondo il regolamento disciplinare
Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del primo arbitro presente alla gara
Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del secondo arbitro presente alla gara
Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del refertista qualora fosse presente alla gara.

ARTICOLO 104 – COMPILAZIONE REFERTO (RETRO)
I numeri fanno riferimento all'immagine allegata (Referto retro) a fine R.T.N.:
Indicare con una "X" la casella corrispondente alla squadra che ha vinto la palla

Nomi delle squadre secondo la disposizione in campo
Punteggio progressivo della SQUADRA A durante ogni tempo
Punteggio progressivo della SQUADRA B durante ogni tempo
Punteggio alla fine del tempo precedente, invertendo l'ordine
Punteggio alla fine del tempo precedente, rispettando l'ordine
Nomi delle squadre secondo il sorteggio previsto per l'eventuale Overtime
Punteggio alla fine del terzo tempo, se le squadre sono in parità
Punteggio progressivo delle squadre durante l'Overtime
Nome per esteso della SQUADRA A
Nome per esteso della SQUADRA B
Punteggio della SQUADRA A a fine partita, comprensivo di eventuale Overtime
Punteggio della SQUADRA B a fine partita, comprensivo di eventuale Overtime
Cognome dei giocatori accompagnati dal rispettivo numero di maglia
Indicare con i numeri "2" e "3" e la lettera "A" eventuali hit e autohit segnati da ciascun
giocatore; i punti segnati in un tempo essere divisi da quelli del tempo successivo da un rettangolo colorato interamente di nero o blu (es. ▉)
Indicare la somma dei punti totali di ciascun giocatore accompagnata dal totale degli hit da 3 espresso tra parentesi
Indicare i nomi abbreviati delle squadre o più semplicemente "A" o "B"Sbarrare con una "X" il numero progressivo di invasioni a muro commesse da ciascuna squadra (a partire dalla quinta scatta l'ammonizione)

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

NORME GENERALI

ARTICOLO 105 – INTRODUZIONE

Il Regolamento Disciplinare del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) garantisce il rispetto reciproco e la serena convivenza tra gli atleti tesserati.
A tal fine è necessario che tutti coloro che operano nel settore, società e squadre, dirigenti e atleti, si uniformino alle regole comportamentali.
Il presente Regolamento individua le mancanze disciplinari e le relative sanzioni che saranno decise dal Giudice / Commissione Disciplinare e commisurate in base alla loro gravità e all'eventuale recidività.
Il Regolamento verrà annualmente riesaminato e, eventualmente, aggiornato in base all'esperienza della stagione precedente ed alla presentazione di nuovi casi. A tal fine ogni socio tesserato può presentare proposte tramite il Presidente/Responsabile dell'Associazione di appartenenza; verranno prese in considerazione ed eventualmente inserite nel regolamento che entrerà in vigore nella stagione successiva le proposte presentate entro il primo giugno.
Il Giudice / Commissione Disciplinare di Primo Grado verifica che il Regolamento Disciplinare venga rispettato.
Il Giudice / Commissione Disciplinare di Primo Grado si consulta e/o si riunisce per esaminare ed, eventualmente, sanzionare:

a) espulsioni dirette;
b) episodi particolarmente gravi successi prima, durante e dopo la partita segnalati dall'arbitro sul referto o segnalati dal Responsabile del Campionato o di Serie;
c) esaminare i ricorsi presentati da società o responsabili di squadra al fine di ridiscutere i provvedimenti precedentemente presi nel caso in cui vi fossero gli estremi per accettare il ricorso;
d) mediare in caso di problemi tra società e/o responsabili di squadra relativi ad eventuali irregolarità nel trasferimento di giocatori;
e) casi di comportamenti o atti lesivi volti a danneggiare il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) o società affiliate o giocatori tesserati;
f) casi particolari.

ARTICOLO 106 – OBBLIGATORIETÀ DELLE DISPOSIZIONI E NORME DI COMPORTAMENTO

LE ASSOCIAZIONI/SOCIETÀ ED I SOCI (ATLETI, ALLENATORI, DIRIGENTI, ARBITRI ED UFFICIALI DI CAMPO) SONO TENUTI AD OSSERVARE CON scrupolosa diligenza, tutte le norme contenute nel presente R.T.N., nonché tutti i provvedimenti e le decisioni deliberate dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Per le violazioni delle predette norme commesse con dolo o colpa, alle Associazioni/Società ed i Soci (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) si applicano, anche se non più Soci, le sanzioni previste dalla presente PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare). La mancata conoscenza delle stesse norme non può essere invocata in alcun caso.
Alle Associazioni/Società ed ai Soci è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di persone o enti parimenti operanti nell'ambito dei SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), nonché di fare comunicati,

concedere interviste o dare comunque a terzi notizie ed informazioni che riguardino fatti per i quali siano in corso di emanazione provvedimenti da parte degli organi di giustizia dei SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).

ARTICOLO 107 – RESPONSABILITÀ OGGETTIVA

Le Associazioni/Società sono altresì responsabili del comportamento non regolamentare dei propri Soci, soci e sostenitori, per i quali rispondono a titolo di responsabilità oggettiva.

Le Associazioni/Società rispondono a titolo di responsabilità oggettiva nei casi previsti:

a) dalle violazioni commesse dai propri soci e sostenitori;
b) dell'operato e del comportamento delle persone comunque addette a servizi dell'Associazione/Società e dei propri sostenitori, sia sul proprio campo, intendendosi per tale anche l'eventuale campo neutro, sia su quello delle Associazioni/Società ospitanti, fatti salvi i doveri di queste ultime;
c) degli illeciti sportivi commessi a loro vantaggio da persone a esse estranee, qualora non risulti o vi sia un ragionevole dubbio che non abbiano partecipato all'illecito o lo abbiano ignorato.

I legali rappresentanti delle Associazioni/Società sono ritenuti corresponsabili, fino a prova contraria, degli illeciti disciplinari commessi dai propri Soci.

ARTICOLO 108 – PRINCIPI DEL PROCESSO SPORTIVO

I procedimenti di giustizia assicurano l'effettiva osservanza delle norme dell'ordinamento sportivo e la piena tutela dei diritti e degli interessi dei Soci e delle Associazioni/Società affiliate secondo i principi di cui all'Art. 020 del presente R.T.N.

La decisione del giudice è motivata e pubblica.

Il giudice e le parti redigono i provvedimenti e gli atti in maniera chiara e sintetica. I vizi formali che non comportino la violazione dei principi di cui al presente Art. non costituiscono causa di invalidità dell'atto.

Per quanto non disciplinato, gli Organi di giustizia conformano la propria attività ai principi e alle norme generali del processo civile, nei limiti di compatibilità con il carattere di informalità dei procedimenti di giustizia sportiva.

ARTICOLO 109 – AMMENDA

L'ammenda è un'infrazione che non costituisce livello nell'ordinamento del regime sanzionatorio. Può pertanto essere comminata congiuntamente ad altre sanzioni per rendere le stesse più efficaci.

L'ammenda consiste nell'obbligo imposto ad una Associazione/Società di versare al competente UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) la somma determinata dall'Organo di giustizia secondo le specifiche previste per le varie infrazioni disciplinari. Normalmente l'ammenda verrà prelevata direttamente dal deposito cauzionale versato ad inizio Campionato, Torneo o Coppa (Art. 050).

L'ammenda è infine irrogata per ogni rilevante infrazione di carattere amministrativo, per la quale non sia sufficiente l'applicazione della sola ammonizione.

ARTICOLO 110 – AMMONIZIONE

L'ammonizione è un provvedimento disciplinare non grave riferito ad un Socio (Giocatore, Dirigente, Allenatore, etc.) o ad un'Associazione/Società.

L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

ARTICOLO 111 – SQUALIFICA

La squalifica consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato numero di gare dello stesso Campionato, Torneo o Coppa oppure nel divieto di svolgere qualsiasi attività organizzata dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello per un determinato periodo di tempo.

La squalifica è applicabile solamente agli atleti e tecnici allenatori o dirigenti.

Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato, Torneo o Coppa, è possibile commutare la squalifica di una giornata di un atleta o di un allenatore, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.

Gli atleti o gli allenatori possono usufruire della commutazione prevista dal precedente comma 3, soltanto una volta per ciascun Campionato, Torneo o Coppa in cui la stessa è prevista.

L'espulsione di un Socio in sede di gara, non comporta in automatico la squalifica. Spetterà all'organo di giustizia competente valutare fatti e circostanze per poi comminare la sanzione in applicazione di quanto disposto dal presente Regolamento.

In deroga al precedente comma 5, i SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) Territoriali hanno la facoltà di prevedere e rendere noto alle Associazioni tramite le "Norme di partecipazione" al Campionato, Torneo o Coppa, l'eventuale automatismo della squalifica a seguito di espulsione.

Le Associazioni/Società di appartenenza sono responsabili in solido con i Soci per il pagamento delle sanzioni applicate secondo quanto previsto dal presente R.T.N.

ARTICOLO 112 – INIBIZIONE

L'inibizione consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato periodo di tempo, non superiore comunque a 5 anni.
La sanzione comporta in ogni caso:
a) il divieto di rappresentare l'Associazione/Società di appartenenza;
b) il divieto di partecipare a qualsiasi attività organizzata dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello;
c) il divieto di accesso nei locali degli impianti sportivi inibiti al pubblico, in occasione di manifestazioni o gare, anche amichevoli;
d) il divieto di rilasciare dichiarazioni alla stampa;

L'inibizione è applicabile agli atleti, e agli allenatori, ai dirigenti ed in generale a tutti i Soci di una Associazione/Società.
La violazione dei divieti di cui al presente Art. 151 comporta l'aggravamento della sanzione in radiazione (Art. 152).

ARTICOLO 113 – RADIAZIONE
1. La radiazione consiste nel divieto a svolgere qualsiasi attività o di ricoprire qualsiasi incarico sia all'interno del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) sia presso una Associazione/Società affiliata ed alla denunzia del Socio interessato dal detto provvedimento al Collegio dei Garanti ai sensi dell'Art. 6 dello Statuto Nazionale UISP (Perdita della qualifica di Socio).

ARTICOLO 114 – RICHIAMO
1. Il Responsabile del Campionato o di Serie, nel momento in cui lo ritiene opportuno, può convocare un Socio Tesserato UISP al fine di chiedere chiarimenti in merito ad episodi e richiamarlo verbalmente. In questi casi dovrà comunicare la convocazione alla società di appartenenza e/o al responsabile di squadra che avranno la possibilità di assistere all'incontro.

ARTICOLO 115 – FRODE SPORTIVA
Costituisce frode sportiva:
a) compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare ad una Associazione/Società un vantaggio in classifica;
b) compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti a violare le norme sull'età dei giocatori delle categorie giovanili o comunque la partecipazione a gare con atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascun campionato;
c) compiere, o consentire che altri compiano atti diretti alla partecipazione a gare sotto falsa identità o con falsa attestazione delle qualifiche o delle condizioni necessarie per l'iscrizione a referto.
La frode sportiva è sanzionata con la radiazione del Socio Atleta / Dirigente (Ufficiale, Allenatore, etc.) responsabile della frode stessa.

ARTICOLO 116 – RESPONSABILITÀ OGGETTIVA PER ATTI DI FRODE SPORTIVA
Le Associazioni/Società rispondono, a titolo di responsabilità oggettiva:
a) degli atti di frode posti in essere dai propri dirigenti e Soci;
b) degli atti dei propri sostenitori, a meno che possano provare che l'Associazione/Società, i Dirigenti ed i Soci rimasti assolutamente estranei ed inconsapevoli;
c) dei tentativi di frode.

ARTICOLO 117 – OBBLIGO DI DENUNCIA DEGLI ATTI DI FRODE
Il Dirigente o il Socio che in qualsiasi modo venga a conoscenza di fatti che possano rientrare nelle ipotesi di frode sportiva, compresi i tentativi, deve informare immediatamente, l'Associazione/Società di appartenenza e gli organi della competente UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball).
Lo stesso obbligo spetta a chiunque ricopra incarichi nel SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) informando immediatamente l'Organo di UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) al quale appartiene.
L'omessa denuncia è sanzionabile a norma dell'art. 22 del presente Regolamento Disciplinare.

ARTICOLO 118 – CRITERI INTERPRETATIVI
Nell'applicazione del presente Regolamento non si può attribuire alle norme altro senso che quello fatto palese dal significato proprio delle parole.
In mancanza di una precisa disposizione, si deve aver riguardo alle disposizioni che regolano casi simili o materie analoghe.
Le sanzioni disciplinari sono irrogate dai competenti Organi di giustizia in presenza della espressa previsione della relativa infrazione.

ARTICOLO 119 – MOTIVAZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Nell'identificazione e nella determinazione dell'entità della sanzione, gli Organi di Giustizia competenti devono indicare, nei singoli provvedimenti disciplinari che saranno successivamente resi noti mediante i Comunicati Ufficiali.

a) in quale ipotesi, tra quelle previste dal presente Regolamento, rientri il fatto oggetto del giudizio;
b) gli articoli che hanno trovato applicazione al caso di specie;
c) le norme regolamentari applicate, nel caso in cui i comportamenti in esame, non siano stati espressamente previsti dal presente Regolamento.

Ogni provvedimento disciplinare sarà sempre reso pubblico mediante pubblicazione sul primo C.U. utile.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DELLE SQUADRE

ARTICOLO 120 – TIPI DI SANZIONI

Le sanzioni comminate alle squadre si dividono in:

a) Provvedimento disciplinare con aggiunta di ammenda economico amministrativa;
b) Provvedimento disciplinare semplice; Ammenda economico amministrativa.
c) Le sanzioni del comma 1 lettera a) del precedente punto saranno a gestione separata: i provvedimenti disciplinari riferiti alla singola squadra sanzionata;
d) l'ammenda economico amministrativa all'Associazione/Società di appartenenza della squadra sanzionata, come al comma 1 lettera c).

ARTICOLO 121 – AMMONIZIONI DI SQUADRA

Una squadra può essere ammonita per i seguenti casi:

a) mancata presentazione;
b) ritardo nella presentazione in campo; formazione incompleta.

Nel corso della stagione, una squadra a cui vengano sanzionate 10 ammonizioni di squadra avrà 1 punto di penalizzazione in classifica e un ulteriore penalizzazione di 1 punto per ogni successiva ammonizione di squadra. Un'eventuale diffida ad una squadra, dovuta a qualunque motivazione, avrà un valore di 5 ammonizioni.

ARTICOLO 122 – MANCATA PRESENTAZIONE

In caso di mancata presentazione la squadra verrà sanzionata con un'ammonizione e un'ammenda, oltre alla perdita a tavolino.
L'ammenda è di euro 25, ridotta a euro 15 qualora il responsabile della formazione o della società avverta il Responsabile del Campionato o di Categoria con un preavviso di almeno 5 ore.
Le ammende, dopo tre casi, vengono raddoppiate per tutti i casi successivi.
Nel momento in cui l'Associazione o Società Sportiva comunica la mancata presentazione della formazione al Responsabile del Campionato o di Serie, le sanzioni di cui ai comma precedenti verranno applicate ufficialmente e non potranno più essere cambiate.

ARTICOLO 123 – RITARDO NELLA PRESENTAZIONE IN CAMPO

La squadra deve presentarsi con almeno quattro giocatori affinché possa avere inizio la partita. Nel caso in cui siano presenti tre o meno giocatori, si potrà richiedere l'inizio ritardato della partita di 15 minuti (a partire dall'orario ufficiale di inizio gara segnalato dall'arbitro con un fischio), entro i quali il quarto giocatore dovrà arrivare ed essere in campo pronto a giocare (in divisa e fisicamente attivo). In ogni caso non si potranno superare i 15 minuti richiesti, per cui, se al termine dei 15 minuti non si verificheranno le condizioni di cui sopra, la squadra perderà la partita a tavolino. L'arbitro è tenuto a fare iniziare la partita non appena la squadra raggiunge il numero minimo di giocatori per poter giocare senza far trascorrere interamente i 15 minuti concessi.
l'Associazione o Società Sportiva che chiederà i 15 minuti di ritardo verrà sanzionata con un'ammenda di euro 15 che, dopo 3 casi, raddoppia per recidiva per tutti i casi successivi.

ARTICOLO 124 – FORMAZIONE INCOMPLETA

La squadra che inizia la partita con solo 4 giocatori in campo sarà ammonita per "formazione incompleta" e verrà applicata un'ammenda di euro 10 che dopo 3 casi raddoppia per tutti i casi successivi.
Se la formazione resta con 4 giocatori in campo a seguito di un'espulsione non sarà considerata come formazione incompleta qualora sia possibile far entrare un quinto giocatore terminata la sanzione.

ARTICOLO 125 – SCONFITTA A TAVOLINO

Una squadra perde a tavolino nei seguenti casi:

a) ha meno di 4 giocatori in campo anche dopo i 15 minuti di inizio ritardato richiesti; durante la partita rimane con meno di 4 giocatori a causa di espulsioni e/o infortuni; vengono riscontrate irregolarità nell'iscrizione della

squadra e/o di uno o più giocatori
b) scesi in campo;
c) l'arbitro sospende la partita a causa di comportamenti scorretti particolarmente gravi da parte di uno o più giocatori; qualora tali comportamenti fossero tenuti da giocatori delle due squadre è prevista la sconfitta a tavolino per entrambe le squadre.
d) l'arbitro riscontri gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, tali da rendere lo stesso indisponibile;
e) tentativo di frode sportiva.

La sconfitta a tavolino comporta l'omologazione del risultato 0-60 ed un punto di penalizzazione per la squadra sconfitta.
In caso di sconfitta per entrambe le squadre la partita viene omologata come sospesa e con un punto di penalizzazione per entrambe.
Le sanzioni, dopo 3 casi, vengono raddoppiate per recidiva per tutti i casi successivi.
In caso di sconfitta a tavolino le ammonizioni prese per: ritardo nella presentazione in campo, formazione incompleta, mancata presentazione della distinta e divisa non regolamentare vengono annullate se non viene fischiato l'inizio della partita, restano invece se la partita ha inizio. Le ammonizioni di carattere disciplinare restano in ogni caso.
Una partita sospesa per cause di forza maggiore (infortunio dell'arbitro, inagibilità del campo, black-out, ecc.) verrà ripetuta indipendentemente dai minuti giocati e dal punteggio acquisito. La Commissione Disciplinare si riserva di prendere decisioni diverse in caso di situazioni particolari o di eventuali richieste delle squadre.

ARTICOLO 126 – RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO, TORNEO O COPPA DOPO LA SCADENZA DEL TERMINE DI ISCRIZIONE

La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato, Torneo o Coppa, organizzato dalle UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione, ma prima dell'inizio del campionato o del torneo, comporterà la perdita della quota d'iscrizione e la confisca del deposito cauzionale.

ARTICOLO 127 – RITIRO DAL CAMPIONATO, TORNEO O COPPA IN CORSO DI SVOLGIMENTO

1. Il ritiro di un'Associazione/Società da un Campionato, Torneo o Coppa, organizzato dai SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, in corso di svolgimento comporta:

a) Durante lo svolgimento del girone d'andata - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, perdita di tutte le gare disputate, anche se già omologate, con il punteggio di 0-60.
b) Durante lo svolgimento del girone di ritorno - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, omologazione di tutte le gare disputate nel girone d'andata con il punteggio acquisito sul campo, perdita di tutte le gare disputate nel girone di ritorno, anche se già omologate, con il punteggio di 0-60.

ARTICOLO 128 – RINUNCIA ALLA DISPUTA DI UNA GARA

L'Associazione/Società che rinunci preventivamente e comunque prima delle 48 ore antecedenti la disputa di una gara di Campionato verrà sanzionata come previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N.
L'Associazione/Società che rinunci preventivamente, nelle 48 ore antecedenti alla disputa di una gara di Campionato, verrà sanzionata come previsto dall'Art. 164 del presente R.T.N.
L'Associazione/Società che non si presenti in campo o comunque non inizi la gara sarà sanzionata secondo quanto stabilito dal precedente comma 2.
L'Associazione/Società non mai è tenuta a nessuna forma di rimborso nei confronti dell'avversaria

ARTICOLO 129 – RITIRO DA GARA INIZIATA

Viene considerata rinunciataria a tutti gli effetti la squadra che si rifiuti, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata.
Per il suo ritiro la squadra sarà sanzionata secondo quanto previsto dall'Art. 164.

ARTICOLO 130 – RITIRO DAL CAMPIONATO CONSEGUENTE A RINUNCIA A GARE

Durante lo svolgimento di un Campionato, Torneo o Coppa organizzato dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, la rinuncia a tre gare è considerata ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 39 del presente R.T.N.
Nei Campionati, Tornei e Coppe a concentramento di breve durata, la rinuncia anche ad una sola gara o il ritiro nel corso della stessa è considerato ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 167 per il ritiro o rinuncia alla gara e quanto previsto dall'Art. 169 del presente R.T.N. per il conseguente ritiro dal Campionato, Torneo o Coppa.
Nelle fasi dei campionati e nei Tornei ad eliminazione diretta, l'Associazione/Società che rinuncia a disputare una gara o si ritiri nel corso della stessa sarà dichiarata perdente con il punteggio di 0-60. L'Associazione/Società avversaria

passerà automaticamente al turno successivo qualora previsto o sarà dichiarata vincitrice del Campionato o del Torneo, se la rinuncia si sarà verificata per una delle gare del turno finale. Tale rinuncia/ritiro costituisce ritiro dal Campionato o dal Torneo con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 169 del presente R.T.N. e di quanto previsto dall'Art. 164 per il ritiro o rinuncia alla gara

ARTICOLO 131 – RINUNCIA A PROSEGUIRE NELLA DISPUTA DELLE FASI SUCCESSIVE DI UN CAMPIONATO

La rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato è considerata a tutti gli effetti come ritiro dal Campionato medesimo e comporterà, a carico dell'Associazione/Società rinunciataria, l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 166 del presente R.T.N.

Nei casi in cui al precedente comma 1, all'Associazione/Società rinunciataria subentrerà, tra le Associazioni/Società escluse dalla predetta fase successiva, quella meglio classificata nella precedente fase di qualificazione al Campionato.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEI GIOCATORI

ARTICOLO 132 - TIPI DI SANZIONI

Le sanzioni applicabili agli atleti giocatori, sono le seguenti:

a) ammonizione;
b) espulsione;
c) squalifica;
d) ammenda;
e) inibizione;
f) radiazione.

ARTICOLO 133 - AMMONIZIONI

Un giocatore può essere ammonito per i seguenti motivi:

a) gioco pericoloso (quando si mette a repentaglio l'incolumità fisica dell'avversario): invasione aerea con gli arti inferiori, invasione di metà campo, gioco in zona franca, colpo decisivo effettuato in modo violento con i piedi, colpire il pallone a gioco fermo dopo il fischio arbitrale, trattenere o spingere o colpire un avversario durante una contesa in zona franca, tirare intenzionalmente con forza in zona franca;
b) gioco antisportivo: ritardo nella ripresa del gioco, ripetersi della bruciata 4 in difesa, cambio irregolare, ritardo nella restituzione della palla su azione bruciata (alla seconda richiamo verbale, dalla terza in poi ammonizioni individuali), fintare un tiro in zona franca, trattenere e lanciare il pallone per colpire un avversario a seguito di un'azione bruciata;
c) invasione a muro: per tutti i giocatori che effettuano invasione a muro dopo 4 invasioni a muro commesse dalla stessa squadra (dopo avvertimento verbale dell'arbitro);
d) comportamento scorretto o antisportivo: condotta provocatoria o irriguardosa nei confronti di compagni, avversari, arbitro o pubblico, proteste nei confronti degli arbitri (fatta eccezione per il capitano che ha diritto di dialogo con l'arbitro a nome della squadra ma solo a cronometro fermo o nel corso degli intervalli), colpire volontariamente l'arbitro con il pallone, colpire intenzionalmente in modo violento l'arredo dell'impianto di gioco fuori e dentro il campo disturbando lo svolgimento del gioco;
e) divisa di gioco non regolamentare.

Le ammonizioni b) e c) del precedente comma 1 non comportano ammende.

Le ammonizioni a) e d) del precedente comma 1 comportano un'ammenda pari a euro 10 e, dopo tre casi anche non dello stesso giocatore, vengono raddoppiate per recidività in tutti i casi successivi.

Per l'ammonizione e) del precedente comma 1, l'ammenda è pari a euro 10 e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

ARTICOLO 134 – ESPULSIONI

Un giocatore può essere espulso per i seguenti motivi:

a) doppia ammonizione (esclusa l'ammonizione e) del precedente Art. 172 comma 1);
b) gioco o comportamento particolarmente pericoloso, scorretto o antisportivo.

A seguito di un provvedimento di espulsione la squadra rimane in inferiorità numerica per 5
minuti di gioco effettivo, al termine dei quali il giocatore espulso può essere sostituito ma non può più rientrare in campo. Tale provvedimento, compresa l'inferiorità numerica, è valido anche nel caso in cui l'espulsione riguardi un giocatore fuori dal campo durante il gioco (riserva) o avvenga durante un intervallo.

L'espulsione comporta un'ammenda di euro 10 e, in casi particolarmente gravi, può determinare una o più giornate di squalifica. L'espulsione diretta porta a diffida.

ARTICOLO 135 – DIFFIDE E SQUALIFICHE

A seguito di due ammonizioni scatta automaticamente la diffida, cioè un richiamo ufficiale scritto: un giocatore diffidato che incorra in un'altra ammonizione viene automaticamente squalificato per una giornata.
Le ammonizioni che possono portare a diffida sono la a), b) e d) dell'Art. 172 comma 1.
Un giocatore già squalificato verrà automaticamente diffidato a seguito di una sola ulteriore ammonizione.
Un giocatore già squalificato per 2 volte verrà automaticamente squalificato, senza ulteriore diffida, a seguito di ogni successiva ammonizione.
In caso un giocatore incorra, indipendentemente dalle motivazioni, in due squalifiche la squadra di appartenenza verrà penalizzata di un punto in classifica.
Per casi particolari e/o di grave scorrettezza e per i casi di recidività, la Commissione Disciplinare deciderà di volta in volta le sanzioni ritenute più idonee.
Al termine della stagione le ammonizioni e le diffide vengono azzerate, mentre le squalifiche verranno scontate nella stagione successiva.
Un giocatore deve scontare la squalifica nelle partite del torneo (Campionato Assoluto, Torneo Giovanile, ecc.) in cui è stata sanzionata.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DI ALLENATORI E DIRIGENTI

ARTICOLO 136 – TIPI DI SANZIONI

Le sanzioni applicabili agli allenatori e ai dirigenti, sono le seguenti:

a) ammonizione;
b) espulsione;
c) squalifica;
d) ammenda;
e) inibizione;
f) radiazione.

ARTICOLO 137 – AMMONIZIONI

Un allenatore o dirigente può essere ammonito per i seguenti motivi:

a) comportamento antisportivo o comunque irriguardoso nei confronti dell'arbitro, dei giocatori o del pubblico sostenitore;
b) l'ammenda ammonta a € dieci (10) e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

ARTICOLO 138 – ESPULSIONI

Un allenatore o dirigente può essere espulso per i seguenti motivi:

a) doppia ammonizione;
b) comportamento particolarmente antisportivo o offensivo/intimidatorio.

A seguito di un provvedimento di espulsione il tecnico allenatore o dirigente deve uscire dal campo di gioco fino al termine della partita e non potrà parlare direttamente con i suoi giocatori nemmeno durante gli intervalli tra un tempo e l'altro.
L'ammenda ammonta a € dieci (10) e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

ARTICOLO 139 – DIFFIDE E SQUALIFICHE

A seguito di due ammonizioni scatta automaticamente la diffida, cioè un richiamo ufficiale scritto: un giocatore diffidato che incorra in un'altra ammonizione viene automaticamente squalificato per una giornata.
Un Tecnico allenatore o dirigente già squalificato verrà automaticamente diffidato a seguito di una sola ulteriore ammonizione.
Un tecnico allenatore o dirigente già squalificato per due volte verrà automaticamente squalificato, senza ulteriore diffida, a seguito di ogni successiva ammonizione.
In caso un tecnico allenatore o dirigente incorra, indipendentemente dalle motivazioni, in due squalifiche la squadra che allena verrà penalizzata di un punto in classifica.
Per casi particolari e/o di grave scorrettezza e per i casi di recidività, la Commissione Disciplinare deciderà di volta in volta le sanzioni ritenute più idonee tra cui l'inibizione o addirittura la radiazione.
Nel caso in cui un tecnico allenatore o dirigente sia legato a più di una squadra le sanzioni comminate non si sommeranno tra le diverse squadre. Per esempio un'ammonizione presa
mentre si allenava la squadra A non si sommerà ad un'ammonizione presa mentre si allenava la squadra B non risultando quindi in una diffida.
Al termine della stagione le ammonizioni e le diffide vengono azzerate, mentre le squalifiche verranno scontate nella stagione successiva.

Un allenatore o dirigente deve scontare la squalifica nelle partite del torneo (Campionato Assoluto, Torneo Giovanile, ecc.) in cui è stata sanzionata.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI

ARTICOLO 140 – SANZIONI
Le sanzioni applicabili agli Ufficiali di gara e di campo, sono le seguenti:
a) ammenda;
b) inibizione;
c) radiazione.
Il valore delle ammende sono variabili e descritte nei singoli articoli di competenza.

ARTICOLO 141 – RITARDO O ASSENZA
Gli ufficiali di gara devono garantire l'inizio della partita secondo l'orario stabilito dal calendario redatto dal responsabile dei campionati. In caso un arbitro si presenti dopo tale orario incorrerà nelle seguenti sanzioni:
a) ritardo entro i 15 minuti: L'arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari alla quota del rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la quale si riceverà solamente un richiamo;
b) ritardo superiore ai 15 minuti o assenza ingiustificata: l'arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio della quota del rimborso previsto.

ARTICOLO 142 – RIUNIONI TECNICHE
Gli ufficiali di gara sono tenuti a partecipare a tutte le riunioni tecniche ordinarie e straordinarie indette dal Responsabile Arbitri. Si subirà un'ammenda pari ad euro cinque (€ 5) in caso di assenza ingiustificata o dalla terza giustificata in poi, anche non consecutive nella medesima stagione sportiva.

ARTICOLO 143 – REFERTO CARTACEO
Il referto è il documento ufficiale di gara, pertanto dovrà essere compilato con la massima attenzione in maniera ordinata e leggibile. Dovrà essere controllato e firmato dal primo arbitro a fine partita.
Una qualsiasi mancanza delle precedenti indicazioni sarà sanzionata secondo i seguenti criteri:
a) referto illeggibile o mancante in alcune parti non fondamentali: il refertista verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si riceverà solamente un richiamo;
b) referto errato nei punteggi, nel progressivo o in altre parti fondamentali per la corretta omologazione della partita: Il refertista verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio del rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si subirà una sanzione pari al rimborso previsto;
c) referto corretto non firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari a metà del rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si riceverà solamente un richiamo;
d) referto errato (vedi paragrafo 2) non firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la
e) quale si riceverà solamente un richiamo;
f) referto errato (vedi paragrafo 2) firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio del rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la quale si riceverà solamente un richiamo.
g) Il presente articolo si riferisce al solo Referto Cartaceo, non per il Referto Elettronico.

ARTICOLO 144 – COMPORTAMENTO SCORRETTO
1. Un comportamento che va contro il codice comportamentale e etico del presente regolamento potrà essere materia per la Commissione Disciplinare e sanzionabile con pene variabili che possono arrivare fino alla radiazione.

RICORSI

ARTICOLO 145 – PROCEDURA
I ricorsi verso i provvedimenti disciplinari a seguito di ammonizioni ed eventuali errori tecnici sul referto di gara (ovvero che hanno avuto un'influenza importante e determinante sull'esito di gara) devono pervenire via mail al Responsabile del Campionato o di Serie entro 24 ore dalla comunicazione ufficiale del provvedimento contestato; quelli a seguito di riunione della Commissione Disciplinare sempre via mail, ma alla Commissione Disciplinare stessa. Qualora dovessero esserci gli estremi per un'eventuale riduzione o annullamento del provvedimento, la Commissione Disciplinare lo ridiscuterà; nella prima parte della riunione il tesserato coinvolto o la società di appartenenza potranno chiarire la propria posizione alla Commissione.

E' applicata una tassa sul singolo ricorso e per ogni grado di giudizio di € venticinque (25), prelevati dal deposito cauzionale versato ad inizio Campionato / Torneo o Coppa. Tale tassa verrà reintegrata in caso di ragione.
Se tra la data del ricorso e la data della partita in cui scontare l'eventuale squalifica dovessero esserci meno di 24 ore, la squalifica sarà "congelata", e, se confermata, sarà scontata nella partita successiva.
L'eventuale ricorso avverso una decisione della Commissione Disciplinare sarà devoluto ad un organo collegiale ampliato formato da: Commissione Disciplinare, Responsabile Arbitri, Responsabile del Campionato, Responsabile della Serie di appartenenza e Responsabile del SdA Giochi Settore Pallapugno (Hit Ball).

REGOLAMENTO IDONEITÀ IMPIANTI

L'IDONEITÀ

ARTICOLO 146 – INTRODUZIONE

Il presente regolamento ha lo scopo di identificare gli impianti adatti in cui si può giocare una partita ufficiale del campionato assoluto UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) e di escludere quelli inadatti.
Qualsiasi ASD affiliata può richiedere l'idoneità di uno dei suoi impianti scrivendo una mail di richiesta a pallapugno.giochi@uisp.it e p.c. al Comitato Territoriale UISP di appartenenza dell'affiliata.
Una volta che l'impianto è dichiarato idoneo dal UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), il gestore può chiedere di ospitarvi partite UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball). Spetta al responsabile Campionati valutarne, caso per caso, la fattibilità.
Ogni ASD affiliata ha diritto a una idoneità gratuita. Le successive idoneità oltre la prima hanno un costo determinato dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) con regolare preventivo.
Una volta che un impianto è dichiarato idoneo dal SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball), sullo stesso possono disputarsi partite del campionato UISP SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball). Spetta al Responsabile Campionati tenere conto del nuovo impianto e valutarne, caso per caso, la fattibilità ad utilizzarlo..

ARTICOLO 147 – REQUISITI GENERALI

Il terreno di gioco, per essere idoneo per gli incontri, deve rispettare i requisiti del presente regolamento.
Il campo deve avere forma di parallelepipedo rettangolo.
Le pareti laterali e il soffitto devono consentire alla palla di non uscire dal parallelepipedo di gioco e di permettere la regolare continuità del gioco stesso.
La palestra deve essere a norma di legge e rispettare tutti i criteri di sicurezza.
Non devono essere presenti in palestra oggetti frangibili di alcun tipo se non provvisti di apposita protezione.

ARTICOLO 148 – CRITICITÀ E PROVVEDIMENTI

1. Spetta agli Ufficiali di Gara e di Campo verificare che gli impianti di gioco idonei continuino a rispettare i requisiti nel tempo. Qualsiasi impianto già idoneo che perda i requisiti descritti nel presente regolamento, deve essere immediatamente segnalato dal primo arbitro al Responsabile dei Campionati, che valutato il caso può prendere i provvedimenti elencati di seguito:

a) diffida: l'impianto continua a ospitare partite ufficiali ma al termine dell'anno dovrà essere nuovamente reso idoneo.
b) chiusura: l'impianto è immediatamente dichiarato inadatto al gioco. Le partite vengono sospese e il responsabile del campionato provvede in totale urgenza a spostarle in una nuova sede. Se ciò non fosse possibile, la società responsabile dell'impianto perderà le partite in casa a tavolino.

MISURE E LINEE DI GIOCO

ARTICOLO 149 – DIMENSIONI PALESTRA

La palestra deve avere forma di parallelepipedo rettangolo le cui dimensioni devono rispettare i limiti previsti dal successivo comma. Pareti laterali e soffitto, inoltre, devono garantire che la palla non possa uscire dal terreno di gioco e consentire così la continuità del gioco stesso.
I limiti minimi e massimi sono:
<u>lato corto</u>
minimo: 10 m
massimo: 13 m
<u>lato lungo</u>
minimo: 20 m

massimo: 26 m
altezza
minimo: 4 m
massimo: irrilevante
Il mancato rispetto dei presenti requisiti rende impossibile l'idoneità dell'impianto.

ARTICOLO 150 – LINEE DI GIOCO
Tutte le linee di gioco devono essere tracciate a terra per tutta la larghezza del terreno di gioco, con vernice chiaramente visibile e spessore di 5 cm. Devono inoltre essere perfettamente parallele alla linea di metà campo e alla giusta distanza da essa.
Le linee di gioco sono:
a) linea di metà campo;
b) linea di tiro;
c) linea di difesa;
d) linea di porta.

Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'idoneità dell'impianto.

ARTICOLO 151 – LINEA DI METÀ CAMPO
Deve essere posta in modo da dividere la palestra secondo l'asse trasversale in due metà campo di uguale superficie.

ARTICOLO 152 – LINEA DI TIRO
Devono esserci due linee di tiro, una per ogni metà campo.
Ciascuna linea di tiro deve essere:
a) parallela alla linea di metà campo;
b) esattamente a 2 metri di distanza dalla linea di metà campo;
c) spessa 5 cm.

ARTICOLO 153 – LINEA DI DIFESA
Devono esserci due linee di difesa, una per ogni metà campo.
Ciascuna linea di difesa deve essere:
a) parallela alla linea di metà campo;
b) a 6 metri di distanza dalla linea di metà campo;
c) spessa 5 cm.

ARTICOLO 154 – LINEA DI PORTA
Devono esserci due linee di porta, una per ogni metà campo.
Ciascuna linea di porta deve essere:
a) parallela alla linea di metà campo;
b) almeno a 1 metro di distanza dalla parete di fondo;
c) massimo 10 metri di distanza dalla linea di metà campo;
d) spessa 5 cm.

ARTICOLO 155 – IRREGOLARITÀ E SPORGENZE
Il campo ideale è composto da pareti perfettamente lisce e che non presentino irregolarità.
Tenuto conto del modello ideale, possono in ogni caso essere dichiarati anche tutte le palestre che rispettino i seguenti criteri:
a) irregolarità e sporgenze al di sopra di 280 cm di altezza: al di sopra dei 280 cm di altezza alle pareti possono essere fissati o appoggiati oggetti, irregolarità o sporgenze di qualsiasi tipo sempre che questo non precluda la continuità del gioco o la sicurezza dei giocatori o la funzionalità delle attrezzature di gioco.
b) irregolarità e sporgenze al di sotto di 280 cm di altezza: al di sotto dei 280 cm di altezza sono ammessi soltanto oggetti fissati alle pareti (quindi nessun oggetto con appoggi a pavimento) e irregolarità e sporgenze che non presentino rischio per gli atleti e che rispettino le misure di sporgenze massime riportate di seguito:
    - Zona Franca: 40 cm
    - Zona d'Attacco: 30 cm
    - Zona di Difesa: 20 cm
    - Retroporta: non specificato

Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'idoneità dell'impianto.

ARTICOLO 156 – PORTE
La dimensione della porta è pari alla larghezza della palestra di gioco.

Deve essere delimitata dai pali (materassi imbottiti) posti a protezione delle pareti laterali e dalla traversa tesa tra i punti di ancoraggio appositamente predisposti.

ATTREZZATURE

ARTICOLO 157 – TRAVERSE

La traversa deve essere composta da una fascia elastica tesa tra i due punti di ancoraggio appositamente predisposti al di sopra dei pali e in corrispondenza della linea di porta.
Tali ancoraggi devono poter sostenere la tensione delle corde elastiche della traversa e garantire la sicurezza degli atleti. Si rimanda alle linee guida del SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) per più precise istruzioni di installazione.
La parte inferiore della fascia elastica deve sempre rispettare i seguenti limiti minimi (nel punto più basso) e massimi (nel punto più alto) di altezza:

a) minimo: 200 cm
b) massimo: 230 cm

Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'idoneità dell'impianto.

ARTICOLO 158 – PALI E MATERASSI

In corrispondenza dei pali devono essere disposti dei materassi che permettano agli atleti di difendere in sicurezza. Tali materassi devono essere 4, di uguale spessore, ciascuno posto a protezione di una delle pareti laterali in corrispondenza della linea di porta e sotto la traversa, in modo da consentire ai giocatori di difendere la porta senza rischiare impatti pericolosi con il muro laterale.
Le dimensioni dei materassi devono rispettare i seguenti limiti minimi e massimi:
<u>larghezza:</u>
minimo: 1 m;
massimo: 2 m;
<u>altezza:</u>
minimo: 2 m;
massimo: 2,30 m (comunque sotto la traversa);
<u>spessore:</u>
minimo: 20 cm;
massimo: 50 cm.
Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'idoneità dell'impianto.

ARTICOLO 159 – ATTREZZATURE DI GIOCO NECESSARIE

Per ogni partita in programma, il gestore della palestra, l'organizzazione o la squadra prima nominata 8° seconda di quanto indicato nel regolamento d'indizione del Campionato/manifestazione) deve mettere a disposizione degli Ufficiali di Gara e di Campo, almeno 15 minuti prima dell'inizio della partita, quanto previsto dal seguente elenco:

a) un segnapunti di qualsiasi tipo che possa tenere conto delle centinaia (punteggi a tre cifre) e il conteggio delle invasioni a muro
b) due traverse a doppia fascia elastica con sicura (vedere Art. 156 per le misure)
c) due palloni nuovi, due usati e tutto il necessario per gonfiare (meglio se compressore)

Qualora debba essere il SdA Giochi - Settore Pallapugno (Hit Ball) a fornire le attrezzature necessarie, occorre un ripostiglio o armadio con porta e chiusura a chiave dove poter ricoverare il tutto.

CONDIZIONI CAMPO E SPOGLIATOI

ARTICOLO 160 – PAVIMENTAZIONE

La pavimentazione deve essere regolare, senza strappi o buche e in materiale idoneo alla pratica sportiva.
Sul pavimento devono essere tracciare le linee del campo come da apposito paragrafo.
Il terreno di gioco deve risultare non scivoloso e/o pericoloso per gli atleti.

ARTICOLO 161 – ILLUMINAZIONE E RISCALDAMENTO

L'impianto deve essere dotato di riflettori funzionanti in grado di illuminare ogni zona di campo uniformemente.
Il campo deve essere in ambiente chiuso e riscaldato, al riparo da vento o pioggia.

ARTICOLO 162 – SPOGLIATOI E DOCCE

Per poter ospitare partite ufficiali, un impianto di gioco deve avere anche spogliatoi e docce in regola con i seguenti criteri:

a) almeno due spogliatoi separati tra loro;
b) almeno una doccia funzionante con acqua calda.

Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'idoneità dell'impianto.

ALLEGATI

Referto Fronte

MANIFESTAZIONE: (1)	
LUOGO: (2)	
DATA: (3)	ORA: (4)

SQUADRA A: (5)

Nome giocatore	N°	Cap.
(6)	(7)	(8)

ALLENATORE	(9)
VICEALLENATORE	(10)
RESP. SQUADRA	(11)

SQUADRA B: (5)

Nome giocatore	N°	Cap.
(6)	(7)	(8)

ALLENATORE	(9)
VICEALLENATORE	(10)
RESP. SQUADRA	(11)

SORTEGGIO INIZIALE vinto da: (12)	A	B
Scelta: (13)	PALLA	CAMPO

	ora inizio	ora fine	Punteggio
1° T	(14)		(15)
2° T			
3° T			

SORTEGGIO OVERTIME vinto da: (12)	A	B
Scelta: (13)	PALLA	CAMPO

ora inizio	ora fine	Punteggio
(14)		(15)

RISULTATO FINALE: A (17) - B (18)

(16) **PARZIALI**

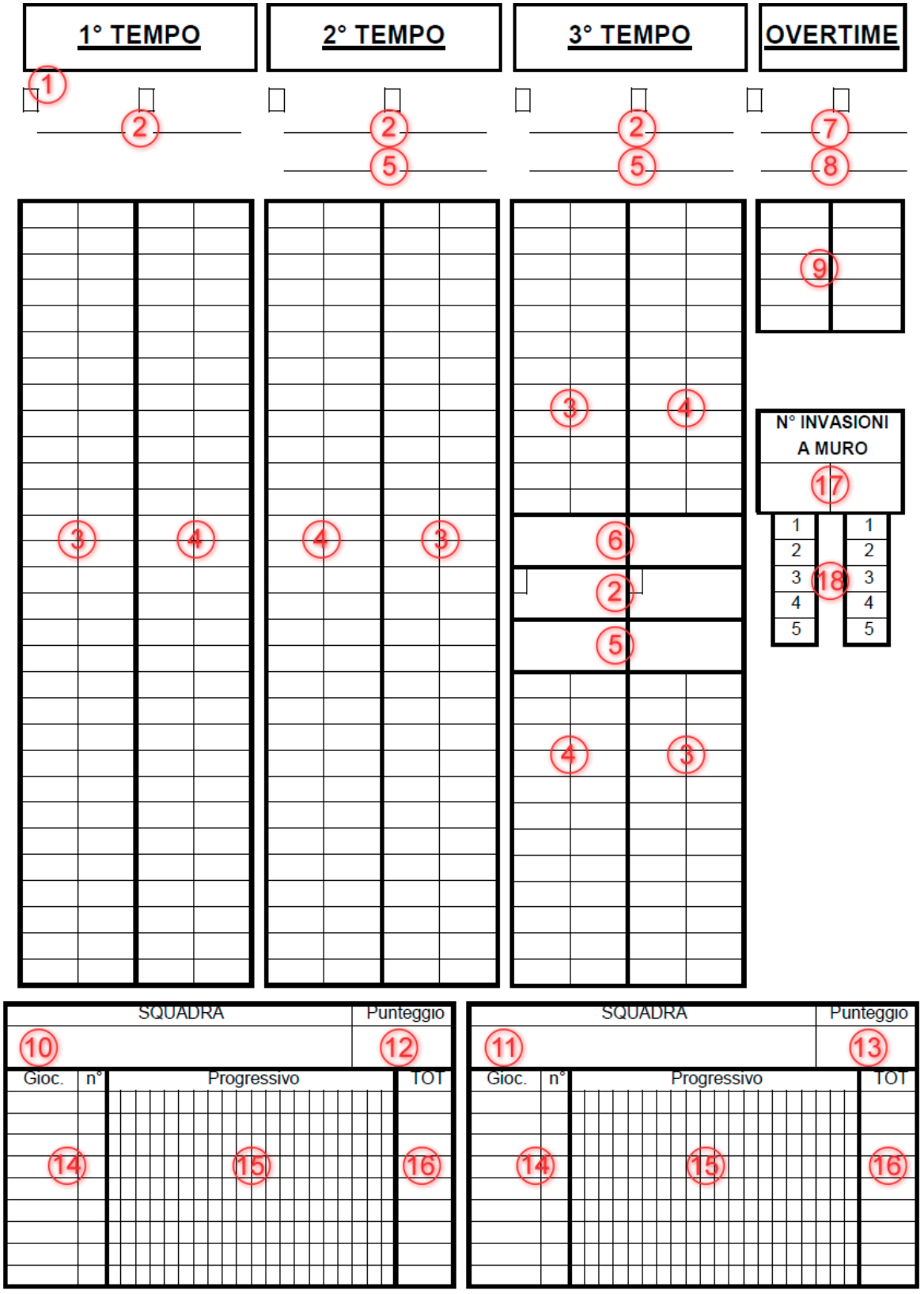
1° Tempo	2° Tempo	3° Tempo	Overtime

SANZIONI DISCIPLINARI

	Min.	Squadra	N°	Motivazione
Ammonizioni:				
	(19)	(20)	(21)	(22)
Espulsioni:				
	(19)	(20)	(21)	(22)

1° Arbitro: (23)	2° Arbitro: (24)	Refertista: (25)

Referto retro



TCHOUKBALL

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Tchoukball a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Per praticare il tchoukball servono due squadre da 7 giocatori, un pallone simile a quello di pallamano e due speciali pannelli collocati alle estremità del campo. La sua misura per il gioco 7 contro 7 è di lunghezza tra i 26 e i 29 metri e larghezza tra i 15 e i 17 metri, indicativamente misure simili ad un campo da basket. Non ci sono superfici particolari: palestre, campi in sintetico, prati ma anche sabbia si adattano benissimo a questo sport.
Esiste anche la versione beach ossia su sabbia in cui il campo si riduce (22 × 12 m) e i giocatori diventano 5 per ogni squadra. In tutte le sue varianti l'area antistante il pannello è un semicerchio di 3 m di raggio. Le aree sono contrassegnate con 13 conetti posti a ridosso del bordo interno della semicirconferenza avente raggio di 3m e centro nella metà della linea di fondo.
Le particolarità nel tchoukball sono tante e lo rendono uno sport molto veloce, tecnico, ma anche immediato, divertente ed accessibile già al primo approccio.

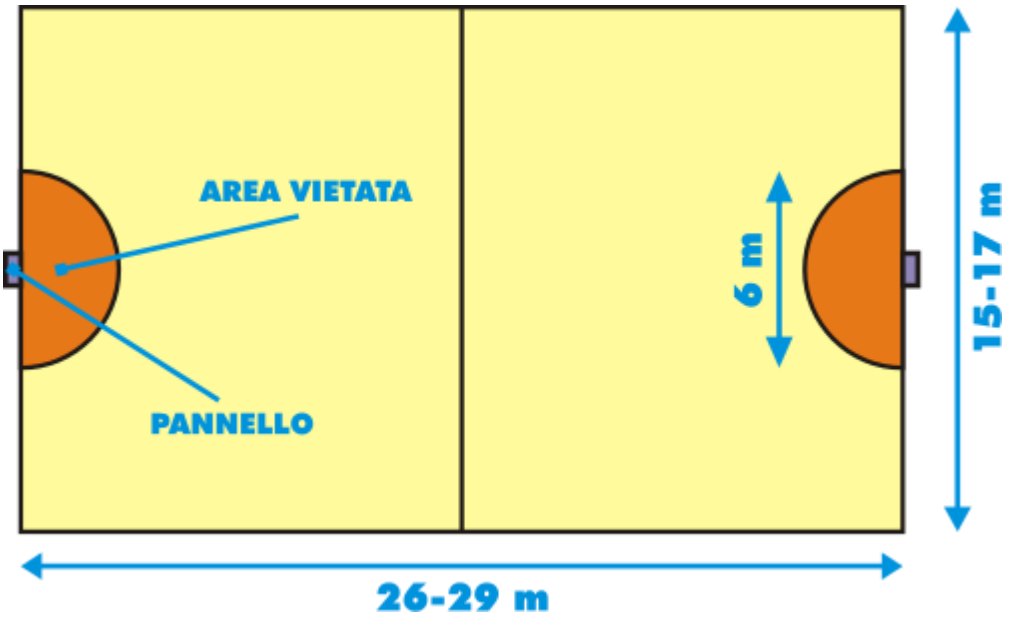


Figura 1 – Dimensioni raccomandate per un campo da beach tchoukball [cm]

Il gioco inizia con la rimessa da fondo campo, a fianco di uno dei pannelli, e la squadra in possesso di palla ha a disposizione tre passaggi per costruire un'azione, prima di attaccare, lanciandola contro il pannello. Avendo questo una rete elastica, invece di trattenerla come tutte le normali porte, la fa tornare indietro velocissima. Se il rimbalzo cade a terra nel campo, ma non nell'area antistante il pannello, la squadra in attacco ha segnato un punto, se invece viene presa al volo dagli avversari il gioco riprende immediatamente e la squadra che ha difeso (prendendo la palla) passa all'attacco. La particolarità di questo gioco è che si può attaccare, cioè tirare, indifferentemente su tutti e due i pannelli, che sono a disposizione di entrambe le squadre (per un massimo di tre attacchi consecutivi). Risulta evidente che gli schemi di attacco e difesa classici sono completamente stravolti, che la fase di attacco viene determinata esclusivamente dal possesso della palla, e dal tirare al pannello, qualunque esso sia. Per questi motivi il gioco è ricco di finte, contropiedi velocissimi ed azioni inaspettate, non vi è nulla di scontato e tutti i giocatori devono seguire costantemente lo spostamento della palla senza potersi mai distrarre, poiché, se è vero che ci sono 2 porte a cui attaccare, significa anche che ce ne sono 2 da difendere. Durante i passaggi la palla non può essere intercettata dagli avversari, anche perché non se ne vede la necessità visto che ogni squadra ha solo 3 passaggi per concludere l'azione. Per lo stesso motivo non si possono ostacolare gli avversari nei loro movimenti.
Ogni giocatore può giocare soltanto con la squadra con la quale è iscritto al torneo. Non è consentito il passaggio di un giocatore da una squadra ad un'altra nel corso del torneo.
La squadra che trasgredisce giocando con un giocatore iscritto con un'altra squadra o non iscritto affatto, perde la partita a tavolino (10-0) e subisce una ammonizione. Alla seconda ammonizione la squadra viene squalificata dalla competizione.

Giudici di gara
Le partite di tutte le categorie sono arbitrate dalle stesse squadre partecipanti.
Della squadra incaricata dell'arbitraggio possono arbitrare sia gli stessi giocatori che i "responsabili" o i "sostenitori" iscritti con il gruppo a cui appartiene la squadra purché questi abbiano confidenza con le regole e con l'arbitraggio.:
2 - arbitri di campo (1 lungo ogni linea di fondo);
1 - responsabile del punteggio (referto e segnapunti).
Nella categoria Under 14 è necessaria anche la presenza di un arbitro di tavolo (un adulto responsabile della squadra adibita all'arbitraggio) avente il compito di vigilare sul corretto ed imparziale arbitraggio.
Alla fine della partita un componente di ciascuna squadra ed un arbitro verificano l'esattezza della redazione del referto e, a conferma, lo firmano.
Su tutti i campi è sempre presente almeno un responsabile di campo, facente parte dell'organizzazione avente il compito di vigilare sul corretto utilizzo dei materiali e di coadiuvare i giudici di gara e le squadre nella gestione organizzativa delle partite.

Durata
Le partite hanno durata di 12 minuti.
L'intervallo tra una partita e la successiva è di 3 minuti.
I tempi sopra descritti potrebbero essere ridotti in caso di condizioni meteorologiche avverse.

Abbigliamento dei giocatori
I giocatori devono vestire in modo uniforme.
Non è necessario riportare il numero sulla divisa.
Nel caso in cui entrambe le squadre vestano divise simili una delle due deve indossare le pettorine distribuite dal responsabile di campo facente parte dello staff del Festival.
I giocatori giocano a pieni nudi. L'arbitro può però permettere ai giocatori di indossare delle scarpe da ginnastica nel caso consideri questa misura necessaria all'incolumità dei giocatori (sabbia fredda, bollente, bagnata...).

Inizio delle partite
L'inizio delle partite avviene con un suono di tromba o con un fischio dato dai responsabili di campo.
Ogni squadra deve prestare la massima attenzione ai propri turni di gioco e di arbitraggio e presentarsi sul campo di gioco almeno 2 minuti prima dell'inizio della partita.
Nel caso in cui al momento del fischio di inizio una squadra non è sul campo di gara perde la partita a tavolino (10-0).
All'inizio della partita gli arbitri e le squadre devono già essere pronti al gioco (i due capitani devono aver già sorteggiato il possesso iniziale e gli arbitri aver preso posto).
La squadra che ha la responsabilità dell'arbitraggio deve presentarsi sul campo di gioco almeno 2 minuti prima dell'inizio della partita.
Se una squadra non si presenta sul campo per il proprio turno di arbitraggio perde un punto in classifica. Qualora una squadra non si presenti sul campo per il proprio turno di arbitraggio per 3 volte nell'arco della manifestazione viene retrocessa all'ultimo posto in classifica.

Punteggi
Le partite di tutte le manifestazioni danno 2 punti alla squadra che vince, 0 punti alla squadra che perde e 1 punto ciascuno in caso di pareggio.
In caso di parità di punti al termine della manifestazione la classifica è determinata considerando lo scontro diretto tra le squadre a pari punti. Nel caso lo scontro diretto sia anch'esso in parità la classifica viene determinata considerando la differenza di punti tra le squadre.
In caso di parità al termine di una partita delle fasi finali si procede immediatamente a disputare 2 minuti supplementari per decretare il vincitore, in caso di ulteriore parità si procede a disputare 1 minuto di tempo supplementare tante volte quante sono necessarie per decretare il vincitore della partita. Ogni volta il primo possesso va alla squadra che non lo avuto nel periodo precedente (regolamentare o supplementare che sia).

CRICKET

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Criket a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

REGOLAMENTO

Per partecipare al Cricket Uisp ICL le società dovranno iscrivere le proprie squadre entro le date stabilite dalla UISP Cricket Nazionale.
All'atto dell'iscrizione, le squadre dovranno dimostrare l'avvenuta affiliazione dell'associazione sportiva a cui appartengono alla UISP per la stagione sportiva di riferimento.
L'attività proposta deve essere svolta secondo lo spirito dello sport per tutti a misura di ciascuno.
Ciascuna associazione avrà la facoltà di iscrivere più squadre in ogni torneo o manifestazione.
Al momento dell'iscrizione, l'associazione dovrà comunicare all'organizzazione l'eventuale disponibilità di un impianto per le partite in casa o comunque il campo utilizzato per le proprie partite casalinghe.

Tesseramenti
Ogni società dovrà tesserare tutti i giocatori che partecipano all'attività, la documentazione deve essere correlata con foto dell'atleta. Al fine del controllo del tesseramento andrà presentato il tabulato/lista gara (estratto dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o le tessere attraverso la APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, le tessere cartacee.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore che non risulta tesserato con nessuna Società sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato solo con una società diversa dalla propria, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato solo con una società diversa dalla propria, e il giocatore non ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato UISP territoriale e solleciterà la eventuale sanatoria, e si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità alla squadra.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato ANCHE CON UNA SOCIETA' DIVERSA DALLA PROPRIA, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato anche con una società diversa dalla propria, e il giocatore non ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, l'Organizzazione verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato uisp di zona e solleciterà la eventuale sanatoria.
Il tesseramento di un giocatore deve avvenire entro il venerdì precedente la successiva partita del campionato. In caso di tesseramenti fatti a ridosso di tale scadenza e per cui non è stato possibile alla società ottenere la tessera UISP, sarà sufficiente che la società si faccia comunicare dal Comitato UISP territoriale il codice di tesseramento UISP. Tale codice sarà indicato all'umpire all'atto del riconoscimento sul campo, e quel giocatore potrà giocare sub judice. In questo caso la partita non sarà omologata sul campo ma servirà la verifica del coordinatore regionale che dovrà ricevere la documentazione entro le 48 ore successive all'incontro

Sanzione
Se il controllo sui giocatori sub judice evidenzia che il giocatore non è stato tesserato entro il venerdì, il giocatore sarà squalificato per 1 giornata e la sua squadra sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.
Il tesseramento di un giocatore nella stagione di riferimento lega il giocatore stesso alla associazione affiliata fino al 31 dicembre dell'anno di riferimento, in deroga alla tempistica di tesseramento UISP.
Nel caso la società schieri più squadre nello stesso campionato, essa dovrà associare ogni giocatore in una sola delle squadre, specificando per quale delle formazioni giocherà ciascun giocatore. La lista dei tesserati, associati per squadra, dovrà essere consegnata all'Organizzazione prima dell'inizio del campionato, e ad ogni eventuale integrazione, ai fini di eventuali attività legate alla giustizia sportiva.

Sanzione
Nel caso che un giocatore di una squadra giochi una partita con una squadra diversa della stessa società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha fatto giocare sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Formula
Il torneo si svolge con la formula Twenty20.
Si applica il corpo regolamentare basato sulle Leggi del Cricket MCC 2000 Code 5° Edizione con le variazioni 2013 (entrate in vigore dal 01/10/2013), integrato dalle eccezioni riportate nel presente documento.
Il torneo viene svolto nelle fasi, territoriale, regionale, interregionale e finali nazionali. La fase regionale non ha un minimo di squadre richieste per essere disputata.
Ogni squadra vincitrice la fase regionale ha il diritto a disputare la fase interregionale, potranno esserci anche più partite interregionali fino a che non ci siano 4 squadre per la base delle finali nazionali.
Gli abbinamenti tra regioni saranno stabiliti in base al criterio di vicinanza, ovvero si calcola la distanza tra le varie città. La città che risultano essere le più distanti tra tutte le altre giocherà con la squadra a lei più vicina, lo stesso criterio verrà adottato per le squadre restanti. (esempio si qualificano Palermo, Napoli, Roma e Milano, essendo il Palermo la squadra più lontana dalle altre giocherà contro la sua più vicina cioè Napoli, mentre Milano giocherà contro Roma).
Ha diritto di giocare in casa la partita interregionale la squadra che ha disputato il girone regionale con più partite, in caso di parità di questo criterio si guarderanno prima le vittorie, in caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.
Nelle fasi Interregionali la squadra che gioca in casa dovrà occuparsi degli arbitri, del campo e delle palline, sia a livello economico che organizzativo. La squadra in trasferta dovrà pagarsi il viaggio.
Le fasi nazionali si disputeranno a conclusione delle attività regionali come da calendario stabilito.

Divise
Ogni squadra dovrà presentarsi in campo utilizzando divise sociali di medesimo colore (pantaloni tutti dello stesso colore e le maglie tutte dello stesso colore) e comunque di colore diverso dal bianco.

Sanzione
1 punto in classifica per ogni partita in difetto.

Giocatori
Potranno partecipare alla manifestazione tutti coloro, maschi e femmine, che alla data d'iscrizione al torneo abbiano compiuto il 13 esimo anno d'età.
Non esiste un numero massimo di giocatori iscrivibili. Altresì è necessaria l'iscrizione di 1 dirigente.
Il numero minimo di giocatori per poter dare inizio ad una gara è 11. Su richiesta espressa del capitano, sarà consentito alla squadra in difetto di iniziare la gara anche con 9 giocatori.
Nel caso in cui un giocatore (o il 10° o l'11°) arrivi in ritardo, esso potrà giocare solo se il ritardo è dovuto a causa di forza maggiore, cosa di cui dovrà farsi certo l'umpire e che dovrà essere riportata a referto.
Il giocatore in ritardo, se della squadra al fielding, dovrà attendere il primo break a disposizione (caduta wicket, intervalli, sospensioni intendendo qualsiasi tipo di sospensione in cui l'umpire ferma il tempo) e dietro autorizzazione dell'Umpire, per poter entrare in campo.
Sempre che sia stato inserito nella lista presentata prima dell'inizio della partita e si sia fatto riconoscere al tavolo degli Umpires.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata e si fa giocare un giocatore non inserito nella lista iniziale (a meno di assenso del capitano avversario alla modifica della lista), la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far

rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli
umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
Il giocatore sarà soggetto alla regola per cui non potrà lanciare fino a che non è passato un tempo dal suo ingresso in campo pari al suo ritardo. Il giocatore in ritardo, se della squadra in battuta, non potrà battere prima della caduta del sesto wicket.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base della verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
E' consentito attendere l'inizio della partita per un massimo di 30 minuti oltre l'orario stabilito. Tali 30 minuti sono da considerare come franchigia sull'orario di gara, e pertanto se la gara avrà inizio entro tale intervallo di 30 minuti, la gara avrà la durata standard e nessuna riduzione di overs sarà dovuta per tale ritardo.

Sanzione
Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da meno di 9 giocatori, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. . La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione 6.6.b
Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da almeno 9 giocatori, ma non è pronta ai wickets, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione
In caso di rinuncia a disputare una gara la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait.
La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione
Prima dell'inizio della gara o durante la gara, se gli umpires o l'organizzazione del torneo divengono consapevoli che una squadra (che abbia comunque almeno 9 giocatori) si rifiuta di giocare (ad es. per cattive condizioni del campo, del tempo, della luce, perché perde il treno, ecc.) la partita sarà assegnata all'altra squadra e la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
A gara iniziata se qualche giocatore si assenta o si infortuna, il numero minimo per continuare a giocare è comunque di 9 giocatori.

Sanzione
Nel caso il numero di giocatori scenda sotto 9, la partita sarà immediatamente terminata dall'umpire e sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Capitano e dirigenti acompagnatori
Il capitano della squadra deve essere un giocatore dell'XI titolari che scendono in campo.
Al momento dell'iscrizione, ciascuna squadra dovrà comunicare l'Organizzazione i nominativi del capitano e dei due dirigenti accompagnatori. I dirigenti possono essere anche giocatori, ma durante la partita sarà il capitano ad essere il solo responsabile della squadra.
E' comunque concesso nominare un capitano diverso ad ogni partita: il nome del capitano andrà comunicato agli umpires prima dell'inizio della gara, indicandolo anche nella lista dei nomi.

Arbitraggio
La designazione degli ufficiali di gara sarà fatta dal Gruppo Arbitri UISP Cricket Territoriale/Regionale/ Nazionale, le fasi finali (interregionali e nazionali) saranno sempre di competenza del UISP Cricket Nazionale.
In caso di assenza dell'abilitato, le squadre NON procederanno all'auto-arbitraggio. La gara viene rimandata in un'altra data disponibile. In caso di impossibilità di rimandare la partita sarà considerata No Result.
Prima dell'inizio della gara il dirigente o il capitano di ogni squadra deve fornire all'arbitro la lista dei giocatori - comprensiva

delle riserve - e mostrare i tesserini UISP di ognuno di essi.

Partita
Le squadre hanno la possibilità di richiedere al Coordinatore Territoriale/Regionale/Nazionale variazioni al calendario entro la settimana successiva alla scadenza delle iscrizioni al campionato.
Richieste successive di spostamento di una gara da parte di una squadra per motivi di forza maggiore potranno essere fatte non oltre 7 giorni prima della gara in questione. La richiesta dovrà essere corredata con la nuova data, con la disponibilità del campo su cui giocare e con la dichiarazione di accettazione scritta dalla squadra avversaria. Il Responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale comunicherà la risposta entro le successive 24 ore alla richiesta.

Sostituzioni
Sostituzioni dei fielders saranno permesse solo nei casi di infortunio, malattia o altro ragionevole motivo. E' comunque consentito l'utilizzo di un solo sostituto per comfort break.
In caso d'infortunio ad un lanciatore, egli potrà essere sostituito da un altro lanciatore che completerà l'over, il cui computo sarà parzializzato fra i due lanciatori.
Un sostituto non potrà né lanciare né battere né fare il wicket keeper.
Il wicket keeper non potrà lanciare.
Nella eventualità che un fielder sostituisca il wicket keeper, quel fielder non deve aver lanciato prima e non può più lanciare dopo.

Umpiring e scoring
Gli umpires dovranno essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell'inizio della partita.
Un arbitro non sarà mai sostituito durante una partita se non in situazioni eccezionale, per infortunio o per malattia.
Sarà necessario almeno uno scorer per partita. I nomi e cognomi sullo scoresheets devono corrispondere a quelli sulla lista dei giocatori presentata a inizio partita, e gli scoresheets devono contenere anche i nomi dei giocatori che non hanno battuto.
Nelle liste per ogni giocatore deve essere indicato il nome e il cognome, il codice di tesseramento UISP e la data di tesseramento, e l'eventuale caratteristica di sub judice. Inoltre deve essere indicata l'eventuale categoria di età per giocatori giovani, a partire dagli under 19 a scalare per tutte le categorie più giovani; Infine deve essere indicato il capitano, il vice capitano e il wicket keeper.
Non sarà ammesso sul terreno di gioco chi non è nella lista giocatori.
L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà a carico della squadra in battuta al termine di ogni over, e ad ogni palla negli ultimi 5 overs di ogni innings.
Il referto deve essere compilato e firmato dagli umpires a fine gara. Il referto va fatto firmare anche ai capitani delle squadre. I capitani non possono scrivere sul referto, strumento solo arbitrale, ma eventualmente fare ricorso secondo modi e tempi indicati dal presente regolamento. I capitani sono tenuti a leggere e firmare il referto: nel caso di mancata firma, gli umpires scriveranno a referto il motivo della mancata firma.
I fogli segnapunti (scoresheets), il referto arbitrale e le liste dei giocatori in campo, andranno inviati dagli umpires al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale.
Ogni singola partita, di norma, sarà omologata sul campo dagli umpires e comunicato con tutta la documentazione al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale. Al momento dell'omologazione della gara i due capitani devono firmare il referto arbitrale per confermare il risultato. Qualora la squadra decida di fare ricorso lo può fare entro 48 ore dalla fine della gara contattando il responsabile regionale e il responsabile gruppo arbitri regionale via e-mail i quali entro 24 ore dal ricevimento del reclamo e documentazione della gara comunicheranno l'esito a loro insindacabile giudizio., entro le 24 ore successive. La partita non sarà omologata sul campo se c'è in lista nomi almeno un giocatore sub judice (vedi 3.2).

Comportamenti
Deve essere garantito in ogni momento e su ogni campo il rispetto delle persone e delle cose. La comunicazione dei difetti sarà segnalata dall'umpire sul referto da consegnare, come da regolamento l'Organizzazione. L'inosservanza a queste regole comporterà l'attuazione da parte del responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale applicherà le sanzioni per ogni comportamento scorretto verso giocatori e arbitri ecc. UISP Cricket Territoriale/Regionale/Nazionale si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Condizioni per giocare, sospensione del gioco in condizioni pericolose o irragionevoli
La sicurezza delle persone all'interno del campo è fondamentale. Nel caso che una circostanza pericolosa, sia reale che solo percepita, arrivi all'attenzione degli arbitri (ad es. tempo cattivo, invasioni di campo, tentativi di aggressione, terremoti, ecc.), l'arbitro stesso richiederà a giocatori e ufficiali di gara (scorer, ecc.) di allontanarsi dal campo fino a che lui stesso e l'organizzazione del torneo e i gestori del campo reputino che la situazione sia risolta o migliorata.
Il gioco può essere sospeso dagli umpires per motivi di sicurezza e protezione su indicazione dell'organizzazione del torneo, del gestore del campo o delle autorità di Pubblica Sicurezza.
Ove il gioco sia stato sospeso secondo il precedente punto, la decisione di abbandonare o riprendere la partita sarà

responsabilità degli umpires previo consulto con l'organizzazione del torneo, il gestore del campo o con le autorità di Pubblica Sicurezza.
Gli umpires, sono gli unici e definitivi giudici per quanto riguarda le condizioni del campo (compreso il pitch), delle condizioni meteorologiche e della luce per giocare.
Se in qualsiasi momento entrambi gli umpires sono d'accordo che le condizioni del campo (compreso il pitch), del tempo o della luce sono così brutte che c'è un evidente o prevedibile rischio di sicurezza per giocatori o arbitri, tanto che sarebbe irragionevole o pericoloso giocare o continuare a giocare, allora gli umpires stessi immediatamente sospenderanno il gioco, o non permetteranno che il gioco inizi o ricominci. La decisione che le condizioni del tempo siano così brutte da sospendere il gioco è presa solo dagli umpires. Il fatto che il campo, il tappeto e la palla siano umide e bagnate non permette di affermare che le condizioni del campo siano irragionevoli o pericolose. Se gli umpires considerano che il campo sia così umido e scivoloso da privare il lanciatore di una ragionevole tenuta al lancio, o da privare i fielders della capacità di liberi movimenti (ad es. blocchi di terra bagnata attaccata alle scarpe, ecc.), o da privare i battitori della possibilità di giocare i propri colpi o di correre fra i wickets, allora queste condizioni saranno considerate tanto brutte da essere considerate irragionevoli e pericolose per giocare. Ove sia avvenuta una sospensione è responsabilità degli umpires, e solo loro, controllare se la situazione migliora. Essi faranno ispezioni quanto spesso vogliono, NON accompagnati da capitani e giocatori. Quando gli umpires saranno d'accordo su un miglioramento tale da poter riprendere o iniziare a giocare, essi chiameranno le squadre in campo per riprendere o iniziare il gioco.

Palle
Tutte le partite saranno giocate con palle "BIANCHE" approvate e fornite dall'organizzazione del torneo.
Sarà usata una palla nuova all'inizio di ogni innings. Sarà compito di entrambe le squadre in campo munirsi di un congruo numero di palle usate di riserva. Le palle di riserva saranno usate alternativamente dalle due squadre, indipendentemente dalla squadra che sta in battuta, a partire dalla squadra che ha vinto il toss.
Le palle nuove usate in gara vanno riconsegnate all'organizzazione.
Sara compito degli umpires custodire le palle nuove da gioco durante la partita, anche durante gli intervalli.
Durante il gioco gli umpires periodicamente e con frequenza variabile controlleranno la condizione della palla in gioco, e valuteranno se ci sono state manomissioni unfair.

Sanzione 14.5.a
Nel caso che l'umpire evidenzi una manomissione UNFAIR della palla, l'umpire sostituirà la palla e assegnerà 5 penalty runs alla squadra avversaria. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali penalità.

Pitch
Solo ai capitani e agli allenatori delle squadre sarà permesso camminare sul pitch. Per quanto possibile i giocatori, nell'azione di gioco, devono evitare di calpestare il pitch.
Non sono permesse scarpe con gli spikes.
Nel caso che il pitch sia considerato troppo pericoloso per giocare, gli umpire fermeranno il gioco.
Anche se i capitani si accordassero per continuare a giocare, il gioco NON riprenderà senza l'assenso degli umpires, del gestore del campo e dell'organizzazione del torneo.
Se la decisione è che non si può riprendere, gli umpires e il gestore del campo, insieme all'organizzazione del torneo, considereranno la possibilità di riparare i danni in tempi utili per riprendere la gara. Gli umpires considereranno se la situazione sia unfair per una o per entrambe le squadre.
Se la decisione è che il pitch non è più usabile, la partita è gestita con le seguenti modalità:

- nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita sia stata completata, allora il risultato sarà determinato in accordo al paragrafo punteggi;
- nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita non sia stata completata, allora la partita è abandoned e il risultato sarà no result.

Creases
Per valutare i wide sull'off side, vanno disegnate le wide creases, due linee bianche parallele che congiungeranno le bowling e popping creases distanti entrambe 88 centimetri dal centro del middle stump e 176 centimetri tra di loro.

Durata della partita
Gli orari delle partite sono inseriti nei calendari dei singoli gironi, e possono variare da girone a girone.
Gli orari stabiliti sono gli orari a cui è necessario fare riferimento per l'inizio della partita, per i ritardi e per la franchigia.
Le partite si giocano a 1 innings per ogni squadra.
Le gare consisteranno di due innings limitati a 20 overs, un innings per squadra, giocati con la formula Twenty20.
La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 15 minuti.
Non sono previsti intervalli per i drinks, a meno di accordi da prendere tra le squadre e gli umpires prima dell'inizio della partita.

Toss
I capitano di ogni squadra deve presentare la lista giocatori e riserve in duplice copia e firmata dal capitano e non prima che i giocatori siano presenti per il riconoscimento che effetuerà l'umpire.
Il toss non si fa fino a che non siano pronte le liste nomi.
Una volta che le liste nomi sono verificate e i giocatori riconosciuti, si fa il toss.
Il toss si fa non prima di 30 minuti dall'inizio previsto della gara e non più tardi di 15 minuti prima dell'inizio previsto della gara, considerando l'orario di inizio della gara al netto della franchigia. Se una squadra (con almeno 9 giocatori in campo, già riconosciuti) non è presente al toss in quell'intervallo di tempo, avrà perso automaticamente il toss.
Il toss si effettua sul pitch, in presenza degli arbitri e di entrambi i capitani.
Una volta consegnata all'umpire, la lista nomi non potrà più essere modificata, a meno dell'assenso esplicito del capitano della squadra avversaria.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 1200 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Innings
E' richiesto di lanciare in media un over ogni 4 minuti. Il che determina la durata dell'innings. Es. 20 overs per 4 minuti = 80 minuti, entro i quali l'ultimo over abbia inizio. Sara cura dell'Umpire calcolare se eventuale ritardo sia dovuto a forza maggiore.
Gli arbitri devono vigilare affinché i battitori non perdano tempo: pertanto essi devono minimizzare i colloqui tra i battitori ai wickets e saranno possibili solo al termine del'over o eventualmente durante il recupero della palla al boundary. I battitori devono essere pronti in battuta non appena il lanciatore è pronto.

Sanzione
In caso l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo, avvertirà i battitori e i capitani che questo è il primo e ultimo avvertimento dell'innings. Nel caso la perdita di tempo riavvenga, saranno assegnati alla squadra al lancio 5 penalty runs ogni volta che l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo.

Partite interrotte o in ritardo
Ritardo o interruzione del primo innings.
Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene rivisto basandosi su un rate 4 minuti/over da distribuire nel Tempo Rimanente alla Fine della Partita.
La revisione del numero di overs dovrebbe assicurare, per quanto possibile, che entrambe le squadre abbiano la possibilità di battere lo stesso numero di overs. La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.
Per dire che una partita è completata, devono poter essere lanciati almeno 10 overs a innings, a meno che uno o entrambe gli innings non siano completati prima.

Per ridurre il numero di over nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute, le interruzioni di gioco e l'intervallo.

Minuti perduti per ritardo o	Overs perduti nel primo innings e che devono essere ridotti anche
fino a	1
4-8	2
8-	3
12-	4
16-	5
20-	6
24-	7
28-	8
32-	9
36-	10

Ritardo o interruzioni del secondo innings.
Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene ridotto di un numero basato su un rate di 4 minuti/over rispetto al TEMPO PERSO FINORA NEL SECONDO INNINGS.
Per dire che una partita è completata, nel secondo innings devono poter essere lanciati almeno 10 overs, a meno che

l'innings non sia completato prima.
La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.
20.2.d. Per ridurre il numero di overs nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute e le interruzioni di gioco.
Ogni lanciatore può lanciare al massimo 4 overs.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
In partite in cui ci sono stati ritardi o interruzioni e in cui ci sono riduzioni nel numero di overs (può capitare o a entrambe le squadre se l'interruzione avviene nel primo innings, oppure solo alla squadra che la lancia per seconda se l'interruzione avviene solo nel secondo innings) nessun lanciatore può lanciare più del 20% del totale degli overs permessi alla sua squadra. In caso di riduzione del numero di overs la percentuale di lancio rimane invariata. La percentuale del 20% si applica al momento del lancio, e non è quindi retroattiva.

Overs nell'innings	Overs per lanciatore
20	4
19	3
18	3
17	3
16	3
15	3
14	2
13	2
12	2
11	2
10	2

Qui sopra la tabella per l'assegnazione degli over in caso di innings ridotto.

No ball
Per un lancio in cui l'umpire segnali un No Ball per foot-fault ci sarà un free-hit per il battitore. Se il lancio per il free-hit sarà un No Ball (di qualsiasi tipo, e quindi non solo di foot-fault) o un Wide Ball, allora il lancio successivo sarà ancora un free-hit.
Per i free-hit non sono permessi cambiamenti nel posizionamento del fielding nel caso non sia avvenuto il cambio di battitori. Qualsiasi cambiamento nel fielding è considerato unfair.
Per qualsiasi free hit lo striker può essere eliminato solo nelle circostanze valide per un no ball, anche se il lancio per il free hit è chiamato wide.

Wide ball
La valutazione del Wide Ball sull'off è aiutata dalla wide crease.
Qualunque lancio verso l'off side che passi sopra o al di fuori da questa riga e si allontana dal wicket dovrà automaticamente essere chiamato wide dall'umpire. Non ha alcuna rilevanza il movimento del battitore verso la palla, rendendola così colpibile, o di allontanamento dalla linea di lancio della stessa.
Per il Wide Ball sul leg side, invece, la wide crease non deve essere considerata. Nella valutazione dei wide sul leg side, dovrà essere chiamata wide dall'umpire qualunque palla che passi dietro alle gambe del battitore ed esternamente al leg stump. Le linee di demarcazione del wide sull'off side non hanno alcuna rilevanza nella valutazione del wide sul leg side.

Eliminazione timed out
Un nuovo battitore che entra sul pitch o il suo partner devono essere in posizione pronti a ricevere la prossima palla entro 2 minuti dalla caduta del wicket precedente. L'infrazione di questa regola porta l'arbitro a dichiarare Timed Out il nuovo battitore.

Fielding restrictions
arbitri:
Saranno in vigore le misure restrittive riguardanti il posizionamento dei fielders in relazione a due aree delimitate, ben visibili a giocatori ed formata da due semicerchi di raggio 30 yard (27,44 metri) con centro nel middle stump di ciascun wicket, congiunti tra loro da entrambi i lati del pitch da due rette l'una parallela all'altra.
L'area sopra indicata dovrà essere segnata mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata ad intermittenza di 5 metri o mediante l'utilizzo di apposite segnalazioni che non risultino pericolose o di intralcio al regolare svolgimento del gioco.

Non è pertanto concesso l'utilizzo di chiodi o conetti sporgenti.
In base a quanto stabilito dal regola del Power Play, si prevede la presenza di almeno nove fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 6 over dell'innings. Per i rimanenti 14 overs non più di 5 giocatori possono stare al di fuori delle 30 yard.
Quanto sopra viene automaticamente rapportato, alle eventuali riduzioni nella durata dell'incontro in base a quanto stabilito nella tabella:
Nel caso in cui vi fosse una interruzione nel corso di un over in cui è prevista la regola restrittiva sul posizionamento dei fielders, e una conseguente riduzione del numero di overs con restrizione allocati alla squadra in battuta, e risultasse il numero di tali overs già completato, i restanti lanci dovranno completarsi senza restrizioni.
Non ci possono essere più di 5 fielders sul leg side. Le norme di cui sopra s'intendono applicate in coincidenza con il momento di rilascio della palla da parte del lanciatore. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente la chiamata "No Ball " da parte degli umpire con le conseguenze accessorie previste dalle leggi del Cricket.
Durante il primo inning un fielder uscito e non rientrato prima della fine dell'innings non potrà battere nel successivo innings prima della 6° eliminazione.

Sicurezza
Sarà assolutamente vietato ai giocatori battere o esporsi al fielding in posizioni pericolose senza essere muniti del casco protettivo, indipendentemente dall'età e dalle capacità tecniche.
E' stata sostituita la Legge 42.6(a) del codice MCC relativa al Bowling of fast short-pitched balls. La norma introdotta, che sostituisce l'originale, è la seguente:
Nella partita a un lanciatore sarà consentito un massimo di 1 lancio fast short-pitched per over.
Per gli scopi di questa regola un lancio fast short-pitched è definito come un lancio in cui la palla passa, o sarebbe passata, sopra l'altezza delle spalle dello striker in posizione eretta al crease e che, ad opinione dell'umpire, è veloce.
Inoltre, se un lancio, come quello definito sopra, passa così alto sopra lo striker o così distante dallo striker che, ad opinione dell'umpire, lo striker stesso non potrebbe colpire la palla con un colpo normale, allora l'umpire chiamerà e segnalerà "Wide".
L'umpire dalla parte del lanciatore comunicherà al lanciatore e a entrambi i battitori quando sia stato fatto un lancio con le condizioni indicate nei punti sopra riportati. E' considerato UNFAIR se questo limite viene superato - quindi già dal secondo lancio fast short - e l'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" ad ogni occasione.
Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° fast short.
Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° fast short.
L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.
E' stata sostituita la Legge 42.6(b) del codice MCC relativa al Bowling of high full pitched balls.
La norma introdotta, che integra ma non sostituisce l'originale, è la seguente:
Qualsiasi lancio, sia esso veloce o lento, che passi o sarebbe passato full sopra l'altezza del bacino del battitore posizionato eretto al crease è da considerarsi pericoloso e UNFAIR, sia che infligga o meno un danno fisico al battitore e l'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" ad ogni occasione.
Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un lancio high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° high full.
Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° high full.
L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.
La società ospitante dovrà essere in possesso al campo di un kit pronto soccorso e del numero telefonico del pronto soccorso più vicino.

Risultato
Si avrà un risultato solo nel caso in cui entrambe le squadre abbiano avuto la opportunità di battere almeno 10 overs, a meno che una squadra sia stata all out in meno di 10 overs o a meno che la squadra che batte per seconda superi lo score della squadra avversaria in meno di 10 overs. Se una delle squadre NON ha l'opportunità di battere almeno 10 overs sarà dichiarato No Result.
Vince chi fa più runs alla fine dei due innings.

Tie
Se i punteggi delle due squadre sono uguali il risultato sarà un Tie e nessun calcolo si farà sui wickets, cosi' come il numero degli overs giocati non verrà conteggiato . Si ricorrerà quindi al Super Over: Entrambe le squadre sceglieranno un lanciatore e tre battitori per parte. Andrà per prima in battuta la squadra che ha terminato il secondo innings in battuta. L'over in corso terminerà eventualmente alla seconda eliminazione. Nel caso di ulteriore pareggio verranno conteggiati i Boundary 6 ottenuti

nell'innigs . Se ancora in pareggio verranno conteggiati i Boundary 4.
Nel caso in cui una partita non inizi a causa di avverse condizioni meteorologiche, la partita verrà considerata abandoned e il risultato sarà No Result.
Nel caso in cui una partita sia interrotta temporaneamente e il numero degli overs di una o entrambe le squadre sia stato ridotto (ma il minimo di 10 overs per considerare la partita completata sia stato raggiunto), allora il punteggio dovrebbe essere calcolato secondo il numero di overs che la squadra che ha battuto per seconda ha avuto l'opportunità di battere.
Nelle fasi interregionali passa al turno successivo la squadra vincente così come nei quarti di finale e nelle finali.

Reclami
Eventuali reclami vanno presentati per iscritto all'organizzazione del torneo entro 48 ore dalla omologazione gara. Entro 24 ore dalla presentazione del reclamo l'organizzazione emetterà il suo insindacabile giudizio. Non sono ammessi contro-reclami.

Punteggio delle partite interrotte
In caso di interruzione per mal tempo nel corso del primo innings e fino al limite massimo del termine dell'innings, (1 ora e 20 minuti più franchigia di 30 minuti) verrà sottratto un over a ciascun innings ogni 4 minuti o per ogni frazione di tale periodo perso.
In caso di interruzione per mal tempo nel corso del secondo innings verrà sottratto un over ogni 4 minuti o frazione di tale periodo.
Se l'innings della squadra che batte per seconda è sospeso e non è più possibile giocare, il risultato della partita sarà deciso dalla run rate.
Sempre che la squadra in questione abbia battuto il minimo di over che sarà il 50% dei lanci pattuiti prima della partita.
Esempio di una partita di 20 over regolare:
squadra A in battura al primo innings 117/all out al 18° over ultimato
squadra B in battuta al secondo innings partita interrotta al 16° over più 3 palle (16x6=96+3=99)
117:120 (equivalente a 20 overs) = 0 975 run rate
0.975 x 99 (lanci ricevuti) = 96 5
117-96.5=20.5
risultato squadra A vince per 20.5 runs
Il numero di eliminazioni non viene considerato

SOFT CRICKET

REGOLAMENTO

Per partecipare alle attività Cricket Uisp le società dovranno iscrivere le proprie squadre entro le date stabilite dal SdA Giochi Settore Cricket del rispettivo livello.
All'atto dell'iscrizione, le squadre dovranno essere regolarmente affiliate UISP per la stagione sportiva di riferimento.
L'attività proposta deve essere svolta secondo lo spirito dello sport per tutti a misura di ciascuno.
Ciascuna associazione avrà la facoltà di iscrivere più squadre in ogni torneo o manifestazione. Al momento dell'iscrizione, l'associazione dovrà comunicare all'organizzazione l'eventuale disponibilità di un impianto per le partite in casa o comunque il campo utilizzato per le proprie partite casalinghe.

Tesseramenti
Ogni società dovrà tesserare tutti i giocatori che partecipano all'attività, la richiesta deve essere corredata con foto dell'atleta, al fine del controllo della regolarità del tesseramento va verificato il tabulato/lista gara (estratto dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o le tessere attraverso la APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, le tessere cartacee.

Sanzione
Nel caso che una squadra schieri un giocatore che non risulta tesserato con nessuna Società sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato solo con una società diversa dalla propria, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per forfait. la partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del net run rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato solo con una società diversa dalla propria, e il giocatore non ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per forfait. la partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato UISP territoriale e solleciterà la eventuale sanatoria, e si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità alla squadra.

Sanzione
nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato anche con una società diversa dalla propria, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Sanzione
nel caso che una squadra schieri un giocatore tesserato anche con una società diversa dalla propria, e il giocatore non ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, l'Organizzazione verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato UISP di zona e solleciterà la eventuale sanatoria.
Il tesseramento di un giocatore deve avvenire entro il venerdì precedente la successiva partita del campionato. In caso di tesseramenti fatti a ridosso di tale scadenza e per cui non è stato possibile alla società recuperare la tessera, sarà sufficiente che la società si faccia comunicare dal Comitato UISP territoriale il codice di tesseramento UISP. Tale codice sarà indicato all'umpire all'atto del riconoscimento sul campo, e quel giocatore potrà giocare sub judice. In questo caso la partita non sarà omologata sul campo ma servirà la verifica del coordinatore regionale che dovrà ricevere la documentazione entro le 48 ore successive all'incontro.

Sanzione
Se il controllo sui giocatori sub judice evidenzia che il giocatore non è stato tesserato entro il venerdì, il giocatore sarà squalificato per 1 giornata e la sua squadra sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.
Nel caso la società schieri più squadre nello stesso campionato, essa dovrà associare ogni giocatore in una sola delle squadre, specificando per quale delle formazioni giocherà ciascun giocatore. La lista dei tesserati, associati per squadra, dovrà essere consegnata all'Organizzazione prima dell'inizio del campionato, e ad ogni eventuale integrazione, ai fini di eventuali attività legate alla giustizia sportiva.

Sanzione
Nel caso che un giocatore di una squadra giochi una partita con una squadra diversa della stessa società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha fatto giocare sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Formula
Il torneo si svolge con la formula Twenty20.
Si applica il corpo regolamentare basato sulle Leggi del Cricket MCC 2000 Code 5° Edizione con le variazioni 2013 (entrate in vigore dal 01/10/2013), integrato dalle eccezioni riportate nel presente documento.
Il torneo viene svolto nelle fasi, territoriale, regionale, interregionale e finali nazionali. La fase regionale non ha un minimo di squadre richieste per essere disputata.
Ogni squadra vincitrice la fase regionale ha il diritto a disputare la fase interregionale, potranno esserci anche più partite interregionali fino a che non ci siano 4 squadre per la base delle finali nazionali.
Gli abbinamenti tra regioni saranno stabiliti in base al criterio di vicinanza, ovvero si calcola la distanza tra le varie città. La città che risultano essere le più distanti tra tutte le altre giocherà con la squadra a lei più vicina, lo stesso criterio verrà adottato per le squadre restanti. (esempio si qualificano Palermo, Napoli, Roma e Milano, essendo il Palermo la squadra più lontana dalle altre giocherà contro la sua più vicina cioè Napoli, mentre Milano giocherà contro Roma).
Ha diritto di giocare in casa la partita interregionale la squadra che ha disputato il girone regionale con più partite, in caso di parità di questo criterio si guarderanno prima le vittorie, in caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.
Nelle fasi Interregionali la squadra che gioca in casa dovrà occuparsi degli arbitri, del campo e delle palline, sia a livello economico che organizzativo. La squadra in trasferta dovrà pagarsi il viaggio.
Le fasi nazionali si disputeranno a conclusione delle attività regionali come da calendario stabilito.

Divise
Ogni squadra dovrà presentarsi in campo utilizzando divise sociali di medesimo colore (pantaloni tutti dello stesso colore e le maglie tutte dello stesso colore) e comunque di colore diverso dal bianco.

Sanzione
1 punto in classifica per ogni partita in difetto.

Giocatori
Potranno partecipare alla manifestazione tutti coloro, maschi e femmine, che alla data d'iscrizione al torneo abbiano compiuto il 13 esimo anno d'età. Non esiste un numero massimo di giocatori iscrivibili. Altresì è necessaria l'iscrizione di 1 dirigente.
Il numero minimo di giocatori per poter dare inizio ad una gara è 11. Su richiesta espressa del capitano, sarà consentito alla squadra in difetto di iniziare la gara anche con 9 giocatori.
Nel caso in cui un giocatore (o il 10° o l'11°) arrivi in ritardo, esso potrà giocare solo se il ritardo è dovuto a causa di forza maggiore, cosa di cui dovrà farsi certo l'umpire e che dovrà essere riportata a referto.
Il giocatore in ritardo, se della squadra al fielding, dovrà attendere il primo break a disposizione (caduta wicket, intervalli, sospensioni intendendo qualsiasi tipo di sospensione in cui l'umpire ferma il tempo) e dietro autorizzazione dell'Umpire, per poter entrare in campo.
Sempre che sia stato inserito nella lista presentata prima dell'inizio della partita e si sia fatto riconoscere al tavolo degli Umpires.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata e si fa giocare un giocatore non inserito nella lista iniziale (a meno di assenso del capitano avversario alla modifica della lista), la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli
umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
Il giocatore sarà soggetto alla regola per cui non potrà lanciare fino a che non è passato un tempo dal suo ingresso in campo pari al suo ritardo. Il giocatore in ritardo, se della squadra in battuta, non potrà battere prima della caduta del sesto wicket.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base della verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
E' consentito attendere l'inizio della partita per un massimo di 30 minuti oltre l'orario stabilito. Tali 30 minuti sono da considerare come franchigia sull'orario di gara, e pertanto se la gara avrà inizio entro tale intervallo di 30 minuti, la gara avrà la durata standard e nessuna riduzione di overs sarà dovuta per tale ritardo.

Sanzione
Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da meno di 9 giocatori, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione 6.6.B
Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da almeno 9 giocatori, ma non è pronta ai wickets, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione
In caso di rinuncia a disputare una gara la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait.
La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Sanzione
Prima dell'inizio della gara o durante la gara, se gli umpires o l'organizzazione del torneo divengono consapevoli che una squadra (che abbia comunque almeno 9 giocatori) si rifiuta di giocare (ad es. per cattive condizioni del campo, del tempo, della luce, perché perde il treno, ecc.) la partita sarà assegnata all'altra squadra e la squadra in difetto sarà considerata

sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
A gara iniziata se qualche giocatore si assenta o si infortuna, il numero minimo per continuare a giocare è comunque di 9 giocatori.

Sanzione
Nel caso il numero di giocatori scenda sotto 9, la partita sarà immediatamente terminata dall'umpire e sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Capitano e dirigenti acompagnatori
Il capitano della squadra deve essere un giocatore dell'XI titolari che scendono in campo.
Al momento dell'iscrizione, ciascuna squadra dovrà comunicare all'Organizzazione i nominativi del capitano e dei due dirigenti accompagnatori. I dirigenti possono essere anche giocatori, ma durante la partita sarà il capitano ad essere il solo responsabile della squadra.
E' comunque concesso nominare un capitano diverso ad ogni partita: il nome del capitano andrà comunicato agli umpires prima dell'inizio della gara, indicandolo anche nella lista dei nomi.

Arbitraggio
La designazione degli ufficiali di gara sarà fatta dal Gruppo Arbitri UISP Cricket Territoriale/Regionale/ Nazionale, le fasi finali (interregionali e nazionali) saranno sempre di competenza del UISP Cricket Nazionale.
In caso di assenza dell'abilitato, le squadre NON procederanno all'auto-arbitraggio. La gara viene rimandata in un'altra data disponibile. In caso di impossibilità di rimandare la partita sarà considerata No Result.
Prima dell'inizio della gara il dirigente o il capitano di ogni squadra deve fornire all'arbitro la lista dei giocatori - comprensiva delle riserve - e mostrare i tesserini UISP di ognuno di essi.

Partita
Le squadre hanno la possibilità di richiedere al Coordinatore Territoriale/Regionale/Nazionale variazioni al calendario entro la settimana successiva alla scadenza delle iscrizioni al campionato.
Richieste successive di spostamento di una gara da parte di una squadra per motivi di forza maggiore potranno essere fatte non oltre 7 giorni prima della gara in questione. La richiesta dovrà essere corredata con la nuova data, con la disponibilità del campo su cui giocare e con la dichiarazione di accettazione scritta dalla squadra avversaria. Il Responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale comunicherà la risposta entro le successive 24 ore alla richiesta.

Sostituzioni
Sostituzioni dei fielders saranno permesse solo nei casi di infortunio, malattia o altro ragionevole motivo. E' comunque consentito l'utilizzo di un solo sostituto per comfort break.
In caso d'infortunio ad un lanciatore, egli potrà essere sostituito da un altro lanciatore che completerà l'over, il cui computo sarà parzializzato fra i due lanciatori.
Un sostituto non potrà né lanciare né battere né fare il wicket keeper.
Il wicket keeper non potrà lanciare.
Nella eventualità che un fielder sostituisca il wicket keeper, quel fielder non deve aver lanciato prima e non può più lanciare dopo.

Umpiring e scoring
Gli umpires dovranno essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell'inizio della partita.
Un arbitro non sarà mai sostituito durante una partita se non in situazioni eccezionale, per infortunio o per malattia.
Sarà necessario almeno uno scorer per partita. I nomi e cognomi sullo scoresheets devono corrispondere a quelli sulla lista dei giocatori presentata a inizio partita, e gli scoresheets devono contenere anche i nomi dei giocatori che non hanno battuto.
Nelle liste per ogni giocatore deve essere indicato il nome e il cognome, il codice di tesseramento UISP e la data di tesseramento, e l'eventuale caratteristica di sub judice. Inoltre deve essere indicata l'eventuale categoria di età per giocatori giovani, a partire dagli under 19 a scalare per tutte le categorie più giovani; Infine deve essere indicato il capitano, il vice capitano e il wicket keeper.
Non sarà ammesso sul terreno di gioco chi non è nella lista giocatori.
L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà a carico della squadra in battuta al termine di ogni over, e ad ogni palla negli ultimi 5 overs di ogni innings.
Il referto deve essere compilato e firmato dagli umpires a fine gara. Il referto va fatto firmare anche ai capitani delle squadre. I capitani non possono scrivere sul referto, strumento solo arbitrale, ma eventualmente fare ricorso secondo modi e tempi indicati dal presente regolamento. I capitani sono tenuti a leggere e firmare il referto: nel caso di mancata firma, gli umpires scriveranno a referto il motivo della mancata firma.

I fogli segnapunti (scoresheets), il referto arbitrale e le liste dei giocatori in campo, andranno inviati dagli umpires al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale.
Ogni singola partita, di norma, sarà omologata sul campo dagli umpires e comunicato con tutta la documentazione al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale. Al momento dell'omologazione della gara i due capitani devono firmare il referto arbitrale per confermare il risultato. Qualora la squadra decida di fare ricorso lo può fare entro 48 ore dalla fine della gara contattando il responsabile regionale e il responsabile gruppo arbitri regionale via e-mail i quali entro 24 ore dal ricevimento del reclamo e documentazione della gara comunicheranno l'esito a loro insindacabile giudizio., entro le 24 ore successive. La partita non sarà omologata sul campo se c'è in lista nomi almeno un giocatore sub judice (vedi 3.2).

Comportamenti
Deve essere garantito in ogni momento e su ogni campo il rispetto delle persone e delle cose. La comunicazione dei difetti sarà segnalata dall'umpire sul referto da consegnare, come da regolamento all'Organizzazione. L'inosservanza a queste regole comporterà l'attuazione da parte del responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale applicherà le sanzioni per ogni comportamento scorretto verso giocatori e arbitri ecc. UISP Cricket Territoriale/Regionale/Nazionale si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

Condizioni per giocare, sospensione del gioco in condizioni pericolose o irragionevoli
La sicurezza delle persone all'interno del campo è fondamentale. Nel caso che una circostanza pericolosa, sia reale che solo percepita, arrivi all'attenzione degli arbitri (ad es. tempo cattivo, invasioni di campo, tentativi di aggressione, terremoti, ecc.), l'arbitro stesso richiederà a giocatori e ufficiali di gara (scorer, ecc.) di allontanarsi dal campo fino a che lui stesso e l'organizzazione del torneo e i gestori del campo reputino che la situazione sia risolta o migliorata.
Il gioco può essere sospeso dagli umpires per motivi di sicurezza e protezione su indicazione dell'organizzazione del torneo, del gestore del campo o delle autorità di Pubblica Sicurezza.
Ove il gioco sia stato sospeso secondo il precedente punto, la decisione di abbandonare o riprendere la partita sarà responsabilità degli umpires previo consulto con l'organizzazione del torneo, il gestore del campo o con le autorità di Pubblica Sicurezza.
Gli umpires, sono gli unici e definitivi giudici per quanto riguarda le condizioni del campo (compreso il pitch), delle condizioni meteorologiche e della luce per giocare.
Se in qualsiasi momento entrambi gli umpires sono d'accordo che le condizioni del campo (compreso il pitch), del tempo o della luce sono così brutte che c'è un evidente o prevedibile rischio di sicurezza per giocatori o arbitri, tanto che sarebbe irragionevole o pericoloso giocare o continuare a giocare, allora gli umpires stessi immediatamente sospenderanno il gioco, o non permetteranno che il gioco inizi o ricominci. La decisione che le condizioni del tempo siano così brutte da sospendere il gioco è presa solo dagli umpires. Il fatto che il campo, il tappeto e la palla siano umide e bagnate non permette di affermare che le condizioni del campo siano irragionevoli o pericolose. Se gli umpires considerano che il campo sia così umido e scivoloso da privare il lanciatore di una ragionevole tenuta al lancio, o da privare i fielders della capacità di liberi movimenti (ad es. blocchi di terra bagnata attaccata alle scarpe, ecc.), o da privare i battitori della possibilità di giocare i propri colpi o di correre fra i wickets, allora queste condizioni saranno considerate tanto brutte da essere considerate irragionevoli e pericolose per giocare. Ove sia avvenuta una sospensione è responsabilità degli umpires, e solo loro, controllare se la situazione migliora. Essi faranno ispezioni quanto spesso vogliono, NON accompagnati da capitani e giocatori. Quando gli umpires saranno d'accordo su un miglioramento tale da poter riprendere o iniziare a giocare, essi chiameranno le squadre in campo per riprendere o iniziare il gioco.
La mazza da utilizzare dovrà essere di legno leggero.

Palle
Tutte le partite saranno giocate con palle da Tennis approvate e fornite dall'organizzazione del torneo.
Sarà usata una palla nuova all'inizio di ogni innings. Sarà compito di entrambe le squadre in campo munirsi di un congruo numero di palle usate di riserva. Le palle di riserva saranno usate alternativamente dalle due squadre, indipendentemente dalla squadra che sta in battuta, a partire dalla squadra che ha vinto il toss.
Le palle nuove usate in gara vanno riconsegnate all'organizzazione.
Sara compito degli umpires custodire le palle nuove da gioco durante la partita, anche durante gli intervalli.
Durante il gioco gli umpires periodicamente e con frequenza variabile controlleranno la condizione della palla in gioco, e valuteranno se ci sono state manomissioni unfair.

Sanzione 14.5.A
Nel caso che l'umpire evidenzi una manomissione UNFAIR della palla, l'umpire sostituirà la palla e assegnerà 5 penalty runs alla squadra avversaria. L'Organizzazione si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali penalità.

Pitch
Solo ai capitani e agli allenatori delle squadre sarà permesso camminare sul pitch. Per quanto possibile i giocatori, nell'azione di gioco, devono evitare di calpestare il pitch.
Non sono permesse scarpe con gli spikes.

Nel caso che il pitch sia considerato troppo pericoloso per giocare, gli umpire fermeranno il gioco.
Anche se i capitani si accordassero per continuare a giocare, il gioco NON riprenderà senza l'assenso degli umpires, del gestore del campo e dell'organizzazione del torneo.
Se la decisione è che non si può riprendere, gli umpires e il gestore del campo, insieme all'organizzazione del torneo, considereranno la possibilità di riparare i danni in tempi utili per riprendere la gara. Gli umpires considereranno se la situazione sia unfair per una o per entrambe le squadre.
Se la decisione è che il pitch non è più usabile, la partita è gestita con le seguenti modalità:
nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita sia stata completata, allora il risultato sarà determinato in accordo al paragrafo PUNTEGGI;
nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita NON sia stata completata, allora la partita è abandoned e il risultato sarà No Result.

Creases
Per valutare i wide sull'off side, vanno disegnate le wide creases, due linee bianche parallele che congiungeranno le bowling e popping creases distanti entrambe 88 centimetri dal centro del middle stump e 176 centimetri tra di loro.

Durata della partita
Gli orari delle partite sono inseriti nei calendari dei singoli gironi, e possono variare da girone a girone.
Gli orari stabiliti sono gli orari a cui è necessario fare riferimento per l'inizio della partita, per i ritardi e per la franchigia.
Le partite si giocano a 1 innings per ogni squadra.
Le gare consisteranno di due innings limitati a 20 overs, un innings per squadra, giocati con la formula Twenty20. Le partite dovranno avere una durata di 40 minuti.
La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 15 minuti.
Non sono previsti intervalli per i drinks, a meno di accordi da prendere tra le squadre e gli umpires prima dell'inizio della partita.

Toss
I capitano di ogni squadra deve presentare la lista giocatori e riserve in duplice copia e firmata dal capitano e non prima che i giocatori siano presenti per il riconoscimento che effetuerà l'umpire.
Il toss non si fa fino a che non siano pronte le liste nomi.
Una volta che le liste nomi sono verificate e i giocatori riconosciuti, si fa il toss.
Il toss si fa non prima di 30 minuti dall'inizio previsto della gara e non più tardi di 15 minuti prima dell'inizio previsto della gara, considerando l'orario di inizio della gara al netto della franchigia. Se una squadra (con almeno 9 giocatori in campo, già riconosciuti) non è presente al toss in quell'intervallo di tempo, avrà perso automaticamente il toss.
Il toss si effettua sul pitch, in presenza degli arbitri e di entrambi i capitani.
Una volta consegnata all'umpire, la lista nomi non potrà più essere modificata, a meno dell'assenso esplicito del capitano della squadra avversaria.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 1200 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

Innings
E' richiesto di lanciare in media un over ogni 4 minuti. Il che determina la durata dell'innings. Es. 20 overs per 4 minuti = 80 minuti, entro i quali l'ultimo over abbia inizio. Sara cura dell'Umpire calcolare se eventuale ritardo sia dovuto a forza maggiore.
Gli arbitri devono vigilare affinché i battitori non perdano tempo: pertanto essi devono minimizzare i colloqui tra i battitori ai wickets e saranno possibili solo al termine del'over o eventualmente durante il recupero della palla al boundary. I battitori devono essere pronti in battuta non appena il lanciatore è pronto.

Sanzione
In caso l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo, avvertirà i battitori e i capitani che questo è il primo e ultimo avvertimento dell'innings. Nel caso la perdita di tempo riavvenga, saranno assegnati alla squadra al lancio 5 penalty runs ogni volta che l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo.

Partite interrotte o in ritardo
Ritardo o interruzione del primo innings
Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene rivisto basandosi su un rate 4 minuti/over da

distribuire nel Tempo Rimanente alla Fine della Partita.
La revisione del numero di overs dovrebbe assicurare, per quanto possibile, che entrambe le squadre abbiano la possibilità di battere lo stesso numero di overs.
La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.
Per dire che una partita è completata, devono poter essere lanciati almeno 10 overs a innings, a meno che uno o entrambe gli innings non siano completati prima.
Per ridurre il numero di over nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute, le interruzioni di gioco e l'intervallo.

Minuti perduti per ritardo o	Overs perduti nel primo innings e che devono essere ridotti anche
fino a	1
4-8	2
8-	3
12-	4
16-	5
20-	6
24-	7
28-	8
32-	9
36-	10

Ritardo o interruzioni del secondo innings
Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene ridotto di un numero basato su un rate di 4 minuti/over rispetto al TEMPO PERSO FINORA NEL SECONDO INNINGS.
Per dire che una partita è completata, nel secondo innings devono poter essere lanciati almeno 10 overs, a meno che l'innings non sia completato prima.
La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.
20.2.d. Per ridurre il numero di overs nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute e le interruzioni di gioco.
Ogni lanciatore può lanciare al massimo 4 overs.

Sanzione
Se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
In partite in cui ci sono stati ritardi o interruzioni e in cui ci sono riduzioni nel numero di overs (può capitare o a entrambe le squadre se l'interruzione avviene nel primo innings, oppure solo alla squadra che la lancia per seconda se l'interruzione avviene solo nel secondo innings) nessun lanciatore può lanciare più del 20% del totale degli overs permessi alla sua squadra. In caso di riduzione del numero di overs la percentuale di lancio rimane invariata. La percentuale del 20% si applica al momento del lancio, e non è quindi retroattiva.

Overs nell'innings	Overs per lanciatore
20	4
19	3
18	3
17	3
16	3
15	3
14	2
13	2
12	2
11	2
10	2

Qui sopra la tabella per l'assegnazione degli over in caso di innings ridotto.

No ball
Per un lancio in cui l'umpire segnali un No Ball per foot-fault ci sarà un free-hit per il battitore. Se il lancio per il free-hit sarà un No Ball (di qualsiasi tipo, e quindi non solo di foot-fault) o un Wide Ball, allora il lancio successivo sarà ancora un free-hit.
Per i free-hit non sono permessi cambiamenti nel posizionamento del fielding nel caso non sia avvenuto il cambio di battitori. Qualsiasi cambiamento nel fielding è considerato unfair.

Per qualsiasi free hit lo striker può essere eliminato solo nelle circostanze valide per un no ball, anche se il lancio per il free hit è chiamato wide.

Wide ball
La valutazione del Wide Ball sull'off è aiutata dalla wide crease.
Qualunque lancio verso l'off side che passi sopra o al di fuori da questa riga e si allontana dal wicket dovrà automaticamente essere chiamato wide dall'umpire. Non ha alcuna rilevanza il movimento del battitore verso la palla, rendendola così colpibile, o di allontanamento dalla linea di lancio della stessa.
Per il Wide Ball sul leg side, invece, la wide crease non deve essere considerata. Nella valutazione dei wide sul leg side, dovrà essere chiamata wide dall'umpire qualunque palla che passi dietro alle gambe del battitore ed esternamente al leg stump. Le linee di demarcazione del wide sull'off side non hanno alcuna rilevanza nella valutazione del wide sul leg side.

Eliminazione timed out
Un nuovo battitore che entra sul pitch o il suo partner devono essere in posizione pronti a ricevere la prossima palla entro 2 minuti dalla caduta del wicket precedente. L'infrazione di questa regola porta l'arbitro a dichiarare Timed Out il nuovo battitore.

Fielding restrictions
Arbitri
Saranno in vigore le misure restrittive riguardanti il posizionamento dei fielders in relazione a due aree delimitate, ben visibili a giocatori e formata da due semicerchi di raggio 30 yard (27,44 metri) con centro nel middle stump di ciascun wicket, congiunti tra loro da entrambi i lati del pitch da due rette l'una parallela all'altra.
L'area sopra indicata dovrà essere segnata mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata ad intermittenza di 5 metri o mediante l'utilizzo di apposite segnalazioni che non risultino pericolose o di intralcio al regolare svolgimento del gioco. Non è pertanto concesso l'utilizzo di chiodi o conetti sporgenti.
In base a quanto stabilito dal regola del Power Play, si prevede la presenza di almeno nove fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 6 over dell'innings. Per i rimanenti 14 overs non più di 5 giocatori possono stare al di fuori delle 30 yard.
Quanto sopra viene automaticamente rapportato, alle eventuali riduzioni nella durata dell'incontro in base a quanto stabilito nella tabella:
Nel caso in cui vi fosse una interruzione nel corso di un over in cui è prevista la regola restrittiva sul posizionamento dei fielders, e una conseguente riduzione del numero di overs con restrizione allocati alla squadra in battuta, e risultasse il numero di tali overs già completato, i restati lanci dovranno completarsi senza restrizioni.
Non ci possono essere più di 5 fielders sul leg side. Le norme di cui sopra s'intendono applicate in coincidenza con il momento di rilascio della palla da parte del lanciatore. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente la chiamata "No Ball " da parte degli umpire con le conseguenze accessorie previste dalle leggi del Cricket.
Durante il primo inning un fielder uscito e non rientrato prima della fine dell'innings non potrà battere nel successivo innings prima della 6° eliminazione.

Sicurezza
Sarà assolutamente vietato ai giocatori battere o esporsi al fielding in posizioni pericolose senza essere muniti del casco protettivo, indipendentemente dall'età e dalle capacità tecniche.
E' stata sostituita la Legge 42.6(a) del codice MCC relativa al Bowling of fast short-pitched balls. La norma introdotta, che sostituisce l'originale, è la seguente:
Nella partita a un lanciatore sarà consentito un massimo di 1 lancio fast short-pitched per over.
Per gli scopi di questa regola un lancio fast short-pitched è definito come un lancio in cui la palla passa, o sarebbe passata, sopra l'altezza delle spalle dello striker in posizione eretta al crease e che, ad opinione dell'umpire, è veloce.
Inoltre, se un lancio, come quello definito sopra, passa così alto sopra lo striker o così distante dallo striker che, ad opinione dell'umpire, lo striker stesso non potrebbe colpire la palla con un colpo normale, allora l'umpire chiamerà e segnalerà "Wide".
L'umpire dalla parte del lanciatore comunicherà al lanciatore e a entrambi i battitori quando sia stato fatto un lancio con le condizioni indicate nei punti sopra riportati. E' considerato UNFAIR se questo limite viene superato - quindi già dal secondo lancio fast short - e l'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" ad ogni occasione.
Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° fast short.
Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° fast short.
L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.
E' stata sostituita la Legge 42.6(b) del codice MCC relativa al Bowling of high full pitched balls. La norma introdotta, che integra ma non sostituisce l'originale, è la seguente:

qualsiasi lancio, sia esso veloce o lento, che passi o sarebbe passato full sopra l'altezza del bacino del battitore posizionato eretto al crease è da considerarsi pericoloso e UNFAIR, sia che infligga o meno un danno fisico al battitore e l'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" ad ogni occasione.
Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un lancio high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° high full.
Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° high full.
L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.
La società ospitante dovrà essere in possesso al campo di un kit pronto soccorso e del numero telefonico del pronto soccorso più vicino.

Risultato
Si avrà un risultato solo nel caso in cui entrambe le squadre abbiano avuto la opportunità di battere almeno 10 overs, a meno che una squadra sia stata all out in meno di 10 overs o a meno che la squadra che batte per seconda superi lo score della squadra avversaria in meno di 10 overs. Se una delle squadre NON ha l'opportunità di battere almeno 10 overs sarà dichiarato No Result.
Vince chi fa più runs alla fine dei due innings.

Tie
Se i punteggi delle due squadre sono uguali il risultato sarà un Tie e nessun calcolo si farà sui wickets, cosi' come il numero degli overs giocati non verrà conteggiato . Si ricorrerà quindi al Super Over: Entrambe le squadre sceglieranno un lanciatore e tre battitori per parte. Andrà per prima in battuta la squadra che ha terminato il secondo innings in battuta. L'over in corso terminerà eventualmente alla seconda eliminazione. Nel caso di ulteriore pareggio verranno conteggiati i Boundary 6 ottenuti nell'innigs . Se ancora in pareggio verranno conteggiati i Boundary 4.
Nel caso in cui una partita non inizi a causa di avverse condizioni meteorologiche, la partita verrà considerata abandoned e il risultato sarà No Result.
Nel caso in cui una partita sia interrotta temporaneamente e il numero degli overs di una o entrambe le squadre sia stato ridotto (ma il minimo di 10 overs per considerare la partita completata sia stato raggiunto), allora il punteggio dovrebbe essere calcolato secondo il numero di overs che la squadra che ha battuto per seconda ha avuto l'opportunità di battere.
Nelle fasi interregionali passa al turno successivo la squadra vincente così come nei quarti di finale e nelle finali.

Reclami
Eventuali reclami vanno presentati per iscritto all'organizzazione del torneo entro 48 ore dalla omologazione gara. Entro 24 ore dalla presentazione del reclamo l'organizzazione emetterà il suo insindacabile giudizio. Non sono ammessi contro-reclami.

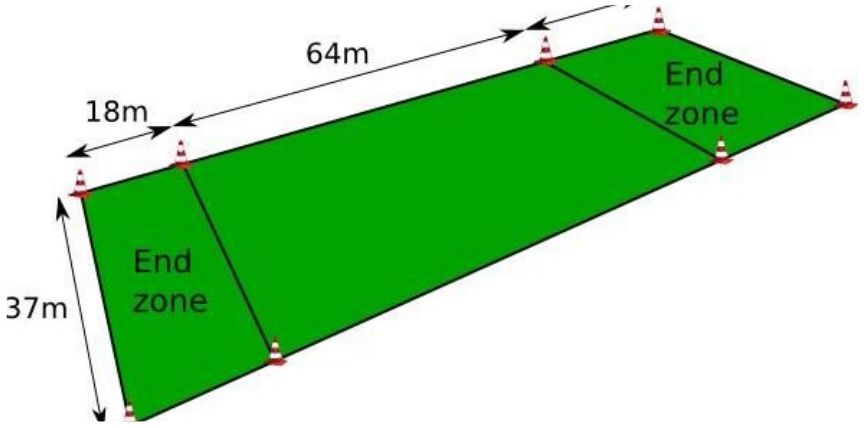
Punteggio Delle Partite Interrotte
In caso di interruzione per mal tempo nel corso del primo innings e fino al limite massimo del termine dell'innings, (1 ora e 20 minuti più franchigia di 30 minuti) verrà sottratto un over a ciascun innings ogni 4 minuti o per ogni frazione di tale periodo perso.
In caso di interruzione per mal tempo nel corso del secondo innings verrà sottratto un over ogni 4 minuti o frazione di tale periodo.
Se l'innings della squadra che batte per seconda è sospeso e non è più possibile giocare, il risultato della partita sarà deciso dalla run rate.
Sempre che la squadra in questione abbia battuto il minimo di over che sarà il 50% dei lanci pattuiti prima della partita.
Esempio di una partita di 20 over regolare:
squadra A in battura al primo innings 117/all out al 18° over ultimato
squadra B in battuta al secondo innings partita interrotta al 16° over più 3 palle (16x6=96+3=99)
117:120 (equivalente a 20 overs) = 0 975 run rate
0.975 x 99 (lanci ricevuti) = 96 5
117-96.5=20.5
risultato squadra A vince per 20.5 runs
Il numero di eliminazioni non viene considerato

FLYING DISC

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Flying Disc a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Il mondo dello sport giocato col disco è costituito da varie discipline **(**Freestyle, DDC, Ultimate, Disc Golf, Guts, etc…) ognuna con i suoi regolamenti, le sue peculiarità e con un disco specifico "frisbee" distinto per forma, peso e misura.
Il Flying Disc è uno sport di squadra. Ciò che lo caratterizza dagli altri sport è l'assenza dell'arbitro (il regolamento non lo prevede) infatti, a qualsiasi livello è giocato, si basa sull'auto-arbitraggio, sulla sportività, sul rispetto delle regole e dell'avversario. E' lo sport del "fairplay".
Ogni giocatore si impegna a rispettare le regole del gioco e a non infrangerle volontariamente. In questo senso ciascun giocatore viene "elevato" al rango di arbitro, essendo egli stesso l'unico responsabile del suo comportamento in campo, arrivando persino ad ammettere il proprio fallo. Il rispetto delle regole e degli avversari è noto come "Spirit Of The Game" (Spirito Del Gioco), qualcosa di imprescindibile per poter giocare. Alla fine di ogni partita le squadre sono chiamate a valutare il comportamento, l'atteggiamento e la conoscenza delle regole dimostrati dagli avversari durante la competizione.
La competizione è incoraggiata a patto che questo non significhi infrangere le regole né perdere il rispetto tra i giocatori e il genuino piacere di giocare.
Per praticarlo è sufficiente un disco, due squadre e un campo.
Scopo del gioco è realizzare la meta, per farlo bisogna ricevere il disco all'interno dell'area di meta avversaria, il giocatore col disco in mano non può correre ma può ruotare sul proprio piede perno. I giocatori senza disco in mano possono muoversi in ogni direzione per cercare di ricevere il disco.

Dove Si Gioca
Il campo è un rettangolo di 100 m x 37 m con due aree di meta ognuna profonda 18 m. Solitamente si gioca su campi in erba, ma esiste anche una versione dello sport giocata su sabbia (Beach Ultimate) e una in palestra (Indoor Ultimate), con campi proporzionalmente più piccoli.



Come Si Gioca
Due squadre da sette giocatori (cinque contro cinque nel Beach Ultimate e Indoor), vince la squadra che arriva prima a 15. La squadra che attacca cerca di avanzare attraverso passaggi, senza però poter correre quando si è in possesso del disco. È punto quando un giocatore riceve un passaggio dentro l'area di meta avversaria. Non è permesso il contatto fisico per cui la squadra che difende deve forzare la squadra attaccante a perdere il possesso del disco, facendolo cadere a terra o intercettandolo. Se si perde il possesso del disco allora cambiano i ruoli di attacco e difesa delle due squadre.

Autoarbitraggio
La caratteristica principale che rende questo sport unico e diverso da tutti gli altri è l'assenza dell'arbitro. Il regolamento del Flying Disc non prevede alcuna figura di arbitro perché non ce n'è bisogno. Infatti, grazie all'autoarbitraggio, ogni giocatore è arbitro di se stesso e degli altri, impegnandosi a rispettare le regole del gioco e a non violarle intenzionalmente. Sono gli stessi giocatori a chiamare falli e violazioni del regolamento, contestando quando non sono d'accordo con la chiamata fatta o arrivando persino ad ammettere le proprie colpe. Esiste quindi un sistema efficace per risolvere qualsiasi tipo di disaccordo o di fallo, volontario o non, anche quando le due parti hanno opinioni contrastanti, in modo che il gioco non venga bloccato da inutili discussioni. Normalmente, se non c'è accordo tra le squadre o tra i due giocatori avversari il disco torna al lanciatore che lo aveva prima della controversia. Una volta ristabilita la "normalità" e dopo che il marcatore ha avvisato tutti i giocatori (check), si può riprendere il gioco. Non sono previste sanzioni di alcun tipo, proprio perché non sono previsti "trasgressori", perciò per poter giocare non c'è altra scelta che la correttezza sportiva. Questo impegno per il rispetto delle regole è noto

come "Spirit Of The Game" (Spirito Del Gioco), con cui si intende anche l'assenza di falli e contatto fisico, il comportamento leale e corretto, l'atteggiamento positivo, l'autocontrollo e la comunicazione rispettosa tra i giocatori.

Il Lancio Iniziale (Pull)

Le due squadre si dispongono ciascuna lungo la propria linea di meta. La squadra che difende deve lanciare il disco alla squadra che attacca. Una volta che la squadra in difesa è pronta alza un braccio e, non appena la squadra in attacco fa lo stesso, tenterà di lanciare il disco dentro il campo e il più lontano possibile.

A questo punto:

- se il lancio iniziale non tocca il terreno di gioco ma esce direttamente (dalla linea di fondo o da una linea laterale), l'attaccante che lo raccoglie può giocarlo da un punto posto al centro del campo e a 18 metri dalla propria linea di meta (*Brick*).
- se il lancio iniziale tocca il terreno di gioco e poi esce dal campo attraversando la linea di fondo del campo, l'attaccante può giocare il disco stabilendo il piede perno sulla linea di meta perpendicolarmente al punto dove il disco è uscito dal campo.
- se il lancio iniziale rimane all'interno del terreno di gioco, l'attaccante può giocare il disco stabilendo il piede perno nel punto in cui il disco si ferma.
- se durante il lancio iniziale il disco cade per terra dopo aver toccato un attaccante, sia che il giocatore abbia sbagliato la presa sia esso distratto, il disco è perso (*turnover*) e il possesso passa alla squadra che era in difesa.

L'attacco

Chi ha il possesso del disco non può correre ma può solo usare il piede perno. Un giocatore commette infrazione di passi (*travel*) quando sposta il piede perno, quando non manifesta l'intenzione di fermarsi o quando cambia direzione una volta ricevuto il disco. Quando questo accade, la squadra non perde il possesso del disco ma il giocatore con il disco in mano deve tornare a stabilire il piede perno nel punto in cui è cominciata l'infrazione e ricominciare a giocare. Un giocatore che riceve il disco ha a disposizione 10 secondi per lanciarlo a un compagno col fine di raggiungere l'area di meta avversaria.

La squadra che attacca cerca di mantenere il possesso del disco attraverso passaggi, senza farlo cadere a terra, con l'obbiettivo di raggiungere l'area di meta avversaria. È punto quando un giocatore dell'attacco riceve il disco dentro l'area avversaria.

La Difesa

Solitamente la difesa è a "uomo", anche se a volte può risultare utile adottare una difesa a "zona". Solo il difensore che marca chi ha il disco in mano può contare a voce alta i 10 secondi che l'attaccante ha a disposizione per lanciare. Il conteggio può cominciare quando il difensore si trova a meno di tre metri dall'attaccante. Oltre a contare, il difensore dovrà cercare di bloccare i lanci dell'avversario con mani e piedi, senza però toccarlo, così da impedire che possa passare il disco a un compagno. L'obiettivo della difesa è impedire il punto, cercando di togliere il possesso del disco all'attacco.

I seguenti casi sono falli o violazioni della difesa:

- un difensore che sta marcando si pone a meno di un disco di distanza dal lanciatore (*Distance*) o quando un difensore conta con un intervallo inferiore al secondo (*Fast Count*). In questi casi il gioco non si ferma ma il difensore deve sottrarre 1 secondo al conteggio e riprendere immediatamente.
- un difensore entra in contatto con l'attaccante con il disco in mano, quest'ultimo può chiamare fallo (*Foul*). In questo caso il gioco si ferma e, se il fallo viene riconosciuto dal difensore (*Uncontested Foul*), il gioco riprende con il conteggio da zero e dal punto in cui è avvenuto il fallo. Se il difensore non riconosce il fallo (*Contested Foul),* il gioco riprende con un conteggio massimo di 6.
- un difensore entra in contatto con un giocatore che sta cercando di ricevere un passaggio, quest'ultimo può chiamare fallo. Il gioco si ferma e, se il fallo è riconosciuto (ovvero se il contatto ha influito sull'esito dell'azione), il gioco riprende dal punto in cui è avvenuto il contatto. Se il fallo non è riconosciuto dal difensore il disco torna indietro al passaggio precedente il fallo e il conteggio riprende da un massimo di 6.

Se qualcuno chiama un fallo o ferma il gioco, allora tutti si fermano rimanendo nella stessa posizione in cui si trovano fino a che la controversia o il problema non sia risolto. A questo punto, il giocatore con il disco riprende il gioco con il "*Check*": se un difensore si trova abbastanza vicino, dovrà toccare il disco per ricominciare a giocare o, in caso contrario, l'attaccante proseguirà con un "*auto-check*" toccando con il disco il terreno.

Il cambio di possesso del disco (turnover)

Il cambio di possesso (*Turnover*) tra attacco e difesa avviene quando:

- un difensore intercetta un passaggio e il disco cade in terra
- un difensore intercetta al volo un passaggio
- un attaccante lancia il disco fuori dal campo
- un attaccante sbaglia il lancio e il disco cade in terra
- un attaccante sbaglia la presa e il disco cade in terra

- un attaccante riceve il disco fuori dal campo

In generale tutte le volte che il disco cade in terra dentro o fuori dal campo, indipendentemente da chi l'ha toccato per ultimo, il disco passa sempre alla squadra che non lo ha lanciato. Non è turnover se un difensore tocca il disco durante un passaggio ma l'attaccante riesce a prenderlo prima che questo cada.

In – Out – Not In

Per stabilire se un disco è stato ricevuto dentro il campo o dentro l'area di meta (In), fuori dal campo (Out) oppure in campo ma fuori dall'area di meta (Not in) si deve guardare il punto del campo in cui il giocatore si trova nel momento in cui entra in possesso del disco:

- Le linee del campo sono considerate Out.
- Se una qualsiasi parte del corpo del giocatore attaccante che entra in possesso del disco è a contatto con l'area esterna al campo di gioco, il disco è considerato Out. In caso contrario il disco è considerato In.
- Se il giocatore attaccante riceve il passaggio mentre non è in contatto con il terreno (presa in salto o in tuffo) si deve considerare il punto in cui il corpo dell'attaccante toccherà il terreno: se il punto è interno al campo di gioco il disco è In, se il punto è esterno il disco è Out.
- È meta quando l'attaccante che riceve il passaggio è in contatto solo e soltanto con l'area di meta, anche se il disco è fuori dalla stessa.
- Non è meta quando il punto di contatto del giocatore con il terreno è fuori dall'area di meta, se è sulla linea di meta, se il giocatore atterra con i piedi a cavallo della linea di meta oppure se il disco è dentro l'area di meta ma il punto di contatto è esterno all'area o al campo di gioco.

Meta, sostituzioni, cambio campo

Quando una squadra riesce a segnare una meta, il gioco si ferma e si possono cambiare anche tutti i giocatori in campo. Le sostituzioni non sono consentite durante lo svolgimento di una meta, fatto
salvo un caso d'infortunio (*Injury*): se ciò avviene sia l'attacco sia la difesa possono cambiare un giocatore. Ogni volta che viene segnato un punto le due squadre cambiano campo. Dovendo quindi difendere la meta che si è appena conquistata. Cambiando campo inoltre si dà la possibilità a entrambe le squadre di attaccare a favore o contro vento una volta a testa. La squadra che ha segnato mantiene il disco e ricomincia la meta successiva in difesa, mentre chi ha subito il punto riparte in attacco.

TENNIS TAVOLO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni dal SdA Giochi Settore Tennis Tavolo del rispettivo livello.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.
Il Tennis Tavolo, noto anche come ping pong, è uno sport che può essere praticato da 2 o 4 giocatori di qualsiasi età, per praticare questo sport occorre un tavolo, una rete, una racchetta e una pallina.

La racchetta può essere di qualsiasi dimensione, forma e peso, ma il telaio deve essere piatto e rigido. Almeno l'85% dello spessore del telaio deve essere di legno naturale; i lati del telaio usati per colpire la pallina debbono essere ricoperti, o con normale gomma puntinata con puntinatura esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, di non piu' di 2 mm., o con gomma sandwich con puntinatura interna o esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, di non piu' di 4 mm. La superficie del materiale di copertura su un lato del telaio o la superficie di un lato del telaio se esso non è ricoperto, deve essere colorata in modo opaco, rosso su di un lato e nero sull'altro; qualsiasi guarnizione sui bordi della racchetta deve essere opaca e non deve contenere il bianco.
Le palline hanno un diametro di 40 cm ed un peso di 2,7 grammi.
La partita ha inizio quando la pallina lascia la mano del giocatore che gioca il primo servizio (la battuta). Un incontro standard si svolge in cinque set (o partite). Vince l'incontro chi si aggiudica tre partite su cinque, con un risultato quindi che va da 3-0, a 3-1, e a 3-2. La singola partita invece si chiude a 11 punti, quando l'avversario ne ha totalizzati meno di 10. Se invece ci si trova all'interno della partita con un punteggio di 10 a 10, si va a oltranza finché uno dei due giocatori riesce per primo ad andare sopra di due punti dall'altro giocatore (13-11, 15-13 ecc.).
Prima dell'inizio dell'incontro di ping pong viene effettuato il sorteggio con monetina per chi effettuerà la prima battuta (o servizio). Il giocatore che quindi batte per primo effettua due battute consecutive e poi cede il servizio all'altro giocatore. Si prosegue fino al termine della partita, due servizi ciascuno. Nel caso in cui ci si trovi con un punteggio di 10 a 10, e per tutte le battute successive fino al termine della partita, le battute saranno una a testa. Per battuta, o servizio, si intende il colpire la pallina con la propria racchetta facendola rimbalzare una sola volta nel proprio campo e facendole superare la rete toccando il tavolo avversario, una o più volte. Qualora la pallina sfiorasse la rete durante la battuta, prima che essa tocchi il campo avversario, è considerato fallo e si ripete la battuta, senza che vengano aggiudicati punti a nessuno. Anche qualora la pallina colpisse i supporti in ferro o plastica, sarà da ritenersi fallo e il servizio dovrà essere ripetuto.
Nel gioco del ping pong esistono i falli, intesi come azioni errate da non commettere. I falli che si possono commettere sono i seguenti:

- il giocatore (o la sua racchetta) toccano la rete
- il giocatore appoggia la mano libera (quella che non impugna la racchetta) sul tavolo
- il giocatore sposta anche inavvertitamente il tavolo di gioco
- la pallina è toccata con una parte del corpo diversa della racchetta del giocatore o dalla mano dello stesso che la impugna

Punteggio: un giocatore guadagna un punto in uno dei casi seguenti:

- l'avversario effettua un servizio che non è valido (secondo quanto descritto sopra in merito alla battuta)
- l'avversario manca la palla con la racchetta durante un rinvio
- l'avversario colpisce la palla con la racchetta durante un rinvio ma la manda fuori dal tavolo

- l'avversario commette un fallo (vedi la sezione falli)
- la pallina rimbalza due o più volte nel campo avversario
- la pallina viene colpita dall'avversario due volte consecutivamente.

E' consentito colpire la pallina senza che essa abbia rimbalzato neanche una volta nel proprio campo (con il cosiddetto "colpo al volo"), a patto che il colpo sia eseguito con la mano all'interno del perimetro del tavolo (in questo caso è il giudice di gara a validare l'azione).

SCHERMA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Scherma a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.
Il seguente regolamento è da considerarsi valido per tutte le competizioni di qualsiasi disciplina del Settore Scherma.
Per l'attività è promozionale la partecipazione dai 6 anni in poi, per l'attività competitiva da 11 anni.

REGOLAMENTO ATLETI

ARTICOLO 1 - NOMENCLATURA

1. Assalto: si definisce assalto il singolo combattimento tra due atleti.
2. Incontro: si definisce incontro l'insieme di uno o più combattimenti tra due atleti atti a determinare il vincitore.
3. Campo di gara: si definisce campo di gara la parte del terreno destinata al combattimento.
4. Terreno di gara: si definisce terreno di gara lo spazio destinato allo svolgimento della gara, che comprende i campi di gara, lo spazio fra di essi e uno spazio di sicurezza attorno.
5. Attrezzo: si definisce attrezzo il/i simulacro/i utilizzato/i dai contendenti per affrontarsi.
6. Interruzione: si definisce interruzione qualsiasi evento che necessiti un'interruzione dello scontro per intervento arbitrale.
7. Priorità: si definisce priorità la proprietà appartenente all'atleta che esegua la prima azione valida dell'assalto senza subire punti e ne determina eventualmente la vittoria in caso di pareggio.
8. Malparé: un colpo che incontri l'attrezzo dell'avversario sulla sua traiettoria prima di colpire il bersaglio, indipendentemente dall'effettiva riduzione di efficacia del colpo.
9. Distanza minima di messa in guardia: è la distanza tra gli atleti per cui, protendendo a braccio teso i propri attrezzi più lunghi in avanti (solitamente la spada), le punte degli stessi si devono sfiorare.
10. Presa: si definisce presa l'azione con cui un atleta afferra la mano, il braccio, o la guardia di un attrezzo dell'avversario. In caso dubbio, il contatto con la guardia è il discrimine tra una presa e afferrare la lama.

ARTICOLO 2 - EQUIPAGGIAMENTO

Per gli aspetti riguardanti l'equipaggiamento consono e le norme di sicurezza si rimanda al Protocollo Sicurezza del Settore Scherma.

ARTICOLO 3 - LA GARA

Si definiscono tre tipi di incontro: girone, eliminatoria e fase finale.

3.1 Gironi

1. Gli incontri dei gironi sono ad assalto singolo.
2. Gli incontri dei gironi possono concludersi in parità.

3.2 Eliminatorie

1. Gli incontri delle eliminatorie sono ad assalto singolo.
2. Gli incontri delle eliminatorie non possono concludersi in parità.

3.3 Fasi finali

1. La direzione di gara stabilisce quali eliminatorie rientrano nelle fasi finali (Es. solo le finali, anche le semifinali).
2. Gli incontri delle fasi finali possono svolgersi in più assalti a discrezione della direzione di gara (Es. al meglio dei 3 assalti).
3. Gli incontri delle fasi finali non possono concludersi in parità.

ARTICOLO 4 - L'INCONTRO

4.1 Preparazione

1. L'atleta si presenta sul terreno di gara quando viene chiamato.
a. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
b. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti segnati).
2. L'atleta si presenta sul terreno di gara con le protezioni indosso, facoltativamente la maschera ed i guanti.
3. L'atleta riceve l'attrezzo/gli attrezzi, se fornito/i dall'organizzazione di gara, la fascetta colorata, e segue le indicazioni degli arbitri.
4. L'atleta si posiziona col piede anteriore sulla linea di messa in guardia.
5. L'atleta che ha appena finito di combattere ha diritto a chiedere un minuto di pausa prima di essere chiamato per un nuovo assalto.

4.2 Inizio dell'assalto

1. Il giudice dà il comando "Saluto!", al quale gli atleti devono salutarsi.

2. Il giudice fa un passo avanti.
3. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
4. Il giudice dà il comando "A voi!" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.
5. Viene avviato il cronometro.

4.3 Interruzioni

1. Un'interruzione viene segnalata dal comando "Alt!". Gli atleti sono tenuti a fermarsi immediatamente a seguito di tale comando.
2. Al comando "Alt" il cronometro viene fermato.
3. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:
a. Possibile Azione valida a segno.
b. Azione che comporta una possibile sanzione tecnica.
c. Azione che comporta una possibile sanzione disciplinare.
d. Pericolo per la sicurezza di un atleta (Es. perdita di protezioni). e. Trauma di uno dei due tiratori.
f. Corpo a corpo. Un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto. L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo cinque secondi di corpo a corpo.
4. Tutto ciò che avviene dopo il comando "alt" non è valido.
5. Nel caso di azione valida a segno da parte di un tiratore viene considerata valida anche l'eventuale risposta data nel tempo schermistico successivo, ovvero nel tempo necessario all'atleta colpito per rispondere, quantificato con un passo e un'azione nello stesso tempo schermistico anche se questa viene data dopo l'"alt" (unica eccezione al punto precedente).
6. Tutte le azioni valide eseguite prima dell'interruzione restano valide. (Esempio: in caso di colpo efficace ridoppiato, entrambi i colpi sono validi e danno entrambi luogo a punteggio).
7. Dopo un'interruzione il giudice ricostruisce l'azione ed eventualmente ne annuncia l'esito, che può essere:
a. Colpo, con eventuale attribuzione di punteggio e priorità.
b. Sanzione tecnica.
c. Sanzione disciplinare.
d. Nulla di fatto.
8. Risolta l'interruzione il giudice fa riposizionare gli atleti sulle linee di messa in guardia a meno di una sanzione tecnica per uscita di campo nel qual caso il giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario a distanza minima di messa in guardia.
9. Il combattimento riprende dal punto 3.2 3

4.4 Priorità

1. La priorità viene assegnata solo una volta per assalto.
2. La priorità viene assegnata all'atleta che porta a termine la prima azione valida dell'assalto senza subire punti.
3. La priorità si azzera al termine dell'assalto.

4.5 Conclusione dell'assalto

1. L'assalto si considera concluso al verificarsi di almeno una delle seguenti condizioni:
a. Quando almeno un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 3.
b. Quando termina il tempo a disposizione, a discrezione della direzione di gara.
c. Squalifica.
d. Impossibilità a proseguire l'incontro o abbandono di un atleta.
2. Se la conclusione dell'assalto coincide con la conclusione dell'incontro, vedere il capitolo 3.7 Conclusione dell'incontro.
3. Se la conclusione dell'assalto non coincide con la conclusione dell'incontro, l'arbitro declama "assalto" e si comincia l'assalto successivo, dopo almeno un minuto di pausa. Vedere il capitolo 3.1 Preparazione.
4. Se l'assalto non può finire in parità, ma non emerge un vincitore a conclusione dell'assalto, vedere il capitolo 3.6 Spareggi.

4.6 Spareggi

1. In caso di parità negli assalti della fase ad eliminazione diretta o fase finale, si passa alla fase di spareggio di un minuto supplementare in cui è considerato il differenziale, attribuendo la priorità ad uno dei due atleti.
2. Se uno dei due atleti ha ottenuto la priorità nella fase ad eliminazione diretta dell'assalto, la priorità va a tale atleta.
3. Se nessuno dei due atleti ha la priorità, la priorità viene attribuita con il lancio di una moneta.
4. Il lancio della moneta deve avvenire in presenza di entrambi gli schermidori e deve essere effettuato dal giudice.
5. Nel minuto supplementare non viene azzerato il conteggio delle sanzioni tecniche e disciplinari dell'incontro di riferimento.
6. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con un punteggio di parità (0-0 o 1-1 o 2-2), i punti realizzati nel minuto supplementare vengono sommati a quelli dell'assalto.

7. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con una doppia sconfitta, il punteggio si azzera e il minuto supplementare parte da 0-0.
8. In entrambi i casi vale la priorità, stabilita come detto sopra.
9. Il minuto supplementare termina allo scadere del tempo o quando almeno uno dei tiratori raggiunge o supera i 3 punti.
10. Al termine del minuto supplementare in caso di pareggio, anche per doppia eliminazione, vince il tiratore che ha la priorità; altrimenti vince quello con punteggio maggiore (anche nel caso di doppia eliminazione).
11. In caso di vittoria per priorità, il vincitore segna 3 punti, lo sconfitto 2.
12. Nella fase ad eliminazione diretta con ripescaggio la doppia eliminazione equivale alla sconfitta di entrambi, non c'è quindi lo spareggio.

4.7 Conclusione dell'incontro
1. La conclusione dell'incontro è denotata dal comando "incontro", accompagnato dall'indicazione del vincitore da parte del giudice.
2. Gli atleti si salutano al comando "saluto".
3. Nel girone, terminato il tempo a disposizione e nel caso in cui non sia raggiunto o superato il punteggio di 3, vince chi ha il punteggio superiore (es. 1-0; 2-0; 2-1)

4.8 Ritiro di uno schermidore
1. A causa di un qualsiasi infortunio o impedimento (es: trauma o crampo) sopravvenuti nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta massima di 10 minuti, calcolata dal momento che il medico ha constatato l'infortunio o impedimento, e strettamente destinata alle cure dell'infortunio o impedimento che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta di 10 minuti, se il medico constata l'impossibilità dello schermitore a riprendere l'assalto, egli decide il ritiro dello schermitore.
2. Un atleta non ha diritto a richiedere una nuova sosta nel caso in cui, nel corso della stessa giornata, sia dolorante o altrimenti indisposto o debilitato a causa di un infortunio precedente. (Ma ha invece diritto a chiederla nel caso in cui subisca un altro infortunio, anche dello stesso tipo, anche nella stessa locazione).
3. La Direzione di Gara può eventualmente modificare l'ordine degli incontri dei gironi per assicurare il buon andamento della gara.
4. Se un atleta non conclude l'assalto, viene assegnata automatica sconfitta, con un punteggio di 3-0 in favore dell'avversario, non tenendo conto del punteggio fino a quel momento raggiunto.

ARTICOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

5.1 Modo di tenere l'attrezzo

Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o cambiare mano.

5.2 Bersaglio valido

È considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:
1. Si definisce testa la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
2. Si definisce torso il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
3. Si definiscono arti gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

5.3 Colpi efficaci e non efficaci
1. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
2. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.
3. Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando colpisce il bersaglio in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue una malparè.

5.4 Azioni che danno diritto a punteggio

Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:
1. Colpi efficaci di punta alla testa o al torso (3 punti).
2. Colpi efficaci di taglio alla testa (3 punti).
3. Colpi di punta e taglio non efficaci alla testa (1 punto).
4. Colpi di punta non efficaci al torso (1 punto).

5. Colpi efficaci di taglio al torso (1 punto).
6. Colpi efficaci di punta o taglio agli arti (1 punto).
7. Colpi efficaci di punta e di taglio con successiva perdita dell'arma.
8. Disarmo (3 punti).

5.5 Azioni che non danno diritto a punteggio
Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
1. Atterramento.
2. Prese.
3. Colpo di piatto.
4. Un'eventuale azione valida seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.

5.6 Azioni Fallose
Sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
1. Colpo di pomo o guardia.
2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato accidentalmente all'avversario.
3. Battute o presa sulla lama avversaria con la mano non armata. Questa azione viene considerata come un colpo efficace ricevuto alla mano quindi viene assegnato 1 ulteriore punto all'avversario.

5.7 Azioni Antisportive
Sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:
1. Lancio della spada.
2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato intenzionalmente all'avversario.
3. Privazione o tentativo di privazione delle protezioni dell'avversario.

5.8 Sostituzione di bersaglio
1. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappone un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo o quando devia il colpo con la mano non armata.
2. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati il punteggio relativo al bersaglio originale. In caso di dubbio viene dato il punteggio maggiore (es. ad un fendente che ha come bersaglio originale sia la testa che la spalla vengono assegnati 3 punti).

5.9 Sanzioni tecniche
1. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
2. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
3. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:
a. Uscita di campo: Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt". Il tiratore uscito dal campo si rimette in guardia con un piede dentro il campo di gara ed uno fuori (qualora non abbia ricevuto la sua 3° sanzione o essendo già oltre). L'avversario si posiziona alla distanza minima di messa in guardia.
b. Colpo a sé stesso: Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso. L'azione non dà comunque luogo ad alcun punteggio.
c. Colpo non controllato: Qualora l'atleta esegua un colpo che non incontra né l'avversario né l'attrezzo avversario e la spada dell'atleta che ha sferrato il colpo rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.

ARTICOLO 6 - PERSONALE
6.1 Ruoli e Staff
1. Il corpo arbitrale è formato da almeno 3 arbitri: un giudice e gli altri assistenti.
2. Il corpo arbitrale è assistito dal tavolo tecnico, che segna i punti, le sanzioni e cronometra l'incontro.
3. La direzione di gara è composta da quei membri dello staff che si occupano della gestione globale della gara.
4. L'atleta durante l'incontro si interfaccia con il giudice.
5. Il Giudice e gli Assistenti vengono designati dal SdA Giochi Settore Scherma del competente livello.

6.2 Ricorsi
1. È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzazione di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminatoria non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio.
2. Per ricorrere bisogna rivolgersi alla direzione di gara.

3. Per ricorrere bisogna lasciare una cauzione di € 50,00.
4. La cauzione sarà restituita solo nel caso in cui il ricorso venisse accolto.
5. In caso di ricorso, faranno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o dell'eliminatoria

ARTICOLO 7 - SANZIONI DISCIPLINARI

Le sanzioni disciplinari sono assegnate del giudice e sono inappellabili. Il giudice assegna la sanzione disciplinare dopo averne ricostruito l'azione. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi: ammonizione, denotato dal cartellino giallo, ed espulsione, denotato dal cartellino rosso.

Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.

In seguito ad una espulsione diretta (quindi non due ammonizioni) la direzione di gara si riserva il diritto di infliggere ulteriori provvedimenti (Es. la squalifica dall'intera gara).

Le ammonizioni vengono annullate al termine della gara. Idem le espulsioni fatto salve situazioni di rilevante gravità che possono portare ad ulteriori provvedimenti (Es. Esclusione dalle gare per un determinato periodo di tempo).

7.1 Ammonizioni

L'ammonizione consiste in un richiamo verbale, che spieghi all'atleta quale punto del codice di comportamento ha violato e lo inviti a non ripetere un simile comportamento.

1. Non eseguire involontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro.
2. Dichiarare reiteratamente un colpo a proprio vantaggio se non richiesto da un giudice o un assistente.
3. Esultare eccessivamente per una vittoria.
4. Imprecare.
5. Presentarsi sul campo senza le protezioni regolamentari già indossate.
6. Non fermarsi immediatamente dopo l'"Alt" del giudice.
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Fallose indicate nei capitoli dei combattimenti.
8. In caso di disarmo parziale buttare volutamente l'attrezzo disarmato dell'avversario fuori dal campo. NOTA: una seconda ammonizione nello stesso torneo dà luogo alla perdita a tavolino dell'incontro nel quale si riceve la seconda ammonizione.

7.2 Espulsioni

L'espulsione consiste nella sconfitta a tavolino. Un atleta espulso finisce in fondo alla classifica e guadagna 0 punti per il ranking. La direzione di gara si riserva comunque di applicare ulteriori sanzioni in casi di comprovata gravità.

1. Non eseguire volontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro.
2. Mancare di rispetto all'avversario o a un membro dello staff.
3. Esibirsi in plateali manifestazioni di rabbia (es. scagliare a terra il proprio attrezzo).
4. Non Presentarsi nelle migliori condizioni psicofisiche possibili. Le condizioni psicofisiche inammissibili includono, ma non sono limitate a:

a. Stato di ebbrezza.
b. Uso di sostanze stupefacenti.
c. Doping.

5. Colpire con l'intenzione di far male all'avversario. Qualsiasi colpo portato senza carattere di sportività includendo ma non limitandosi a: Infierire con forza su un avversario a terra.
6. Contestare le decisioni arbitrali in campo.
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Antisportive indicate nei capitoli dei combattimenti.

ARTICOLO 8 - BUONE NORME

È buona norma e aiuta notevolmente il buon svolgimento della gara se un atleta si attiene alle seguenti disposizioni:

1. Dichiara i colpi non validi effettuati (Es. Colpo di piatto).
2. Dichiara correttamente i colpi ricevuti se interpellato da un giudice o un assistente.
3. In caso di contestazione di una decisione arbitrale attende la fine dell'incontro (o il momento successivo più opportuno) per discuterne con gli arbitri.

ARTICOLO 9 - REGOLAMENTO ARBITRI E DIREZIONE DI GARA

9.1 Ruoli

1. Il corpo arbitrale è formato da tre o cinque arbitri: due o quattro col ruolo di assistenti e uno col ruolo di giudice, ed è affiancata da un tavolo tecnico.
2. Ogni assistente o coppia di assistenti dovrà seguire un solo atleta, e controllare a tutti i colpi subiti da questo, secondo le indicazioni del giudice.
3. Il giudice dovrà guardare l'azione nella sua interezza, e oltre ai colpi subiti sarà suo compito principale comprendere l'azione nella sua totalità e i tempi in cui essa avviene.
4. Il tavolo tecnico segna i punti, cronometra l'incontro e registra tutte le decisioni del giudice.

9.2 Chiamata dei contendenti

1. La direzione di gara chiama i contendenti al campo.
2. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
3. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti segnati).
4. Al sopraggiungere degli atleti:

a. Il giudice o gli assistenti verificano la loro identità chiedendogli i nomi.
b. Il giudice o gli assistenti verificano la conformità dell'equipaggiamento degli atleti.
c. Ciascun assistente lega la fascetta colorata sul braccio di un atleta.
d. Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, il giudice consegna gli attrezzi agli atleti.
e. Il giudice fa disporre gli atleti con il piede anteriore sulla linea di messa in guardia.

9.3 Disposizione del corpo arbitrale

1. Ogni assistente deve disporsi in modo da avere la maggior visibilità possibile dell'atleta che segue, evitando quindi di porsi sul lato dello scudo qualora ci fosse, e disponendosi sul lato che gli conferisce la maggiore visibilità del corpo dell'atleta. Nota che nel caso un atleta fosse mancino, potrebbe essere necessario disporsi diversamente.
2. Il giudice stabilisce con i propri assistenti se questi debbano passare davanti o dietro di lui.
3. Il giudice deve disporsi sul lato che gli conferisce maggiore visibilità dell'azione, ed è quindi libero di collocarsi dove reputi meglio.
4. Sia il giudice sia gli assistenti sono liberi di muoversi attorno ai tiratori per mantenere una posizione di massima visibilità.

9.4 Inizio dell'incontro

1. Il giudice dà il comando "Saluto!", al quale gli atleti devono salutarsi.
2. Il giudice fa un passo avanti.
3. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
4. Il giudice dà il comando "A voi!" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.
5. Il cronometro viene avviato.

9.5 Interruzioni

1. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:

a. Azione valida a segno.
b. Azione che comporta una sanzione tecnica.
c. Azione che comporta una sanzione disciplinare. d. Perdita di protezioni da parte di un atleta.
e. Situazione anomala.
f. Trauma di uno dei due tiratori.
g. Corpo a corpo; un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto. L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo tre secondi di corpo a corpo.

2. Un'interruzione viene segnalata pronunciando in maniera stentorea la parola "Alt!" alzando una mano qualsiasi ed il cronometro viene fermato.
3. Sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di segnalare le interruzioni.
4. Nel solo caso di azione valida a segno da parte di un singolo tiratore, sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di attendere il tempo necessario all'avversario per rispondere prima di segnalare l'interruzione, quantificato con un passo e un'azione.

9.6 Decisioni

1. Nel caso in cui l'interruzione sia dovuta ad un'azione valida, il processo decisionale si svolge nella seguente maniera:

a. Il giudice attende la segnalazione degli atleti (a sfavore).
b. Il giudice chiede agli assistenti che colpi abbiano visto.
c. Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione.
d. Il giudice elabora una prima ipotesi di esito. e. Il giudice eventualmente interroga gli atleti.
f. Il giudice valuta se integrare il proprio esito con le informazioni ricevute dagli atleti.
g. Il giudice eventualmente richiama a consulto gli assistenti. h. Il giudice ricostruisce l'azione.
i. Il giudice può chiamare a consulto un direttore di gara. l. Il giudice emette il giudizio.

2. Il giudizio viene emesso dal giudice ricostruendo l'azione in modo chiaro, e declamando il nuovo punteggio che sarà prontamente aggiornato dal tavolo tecnico.
3. La ricostruzione dell'azione consiste nel declamare i colpi effettuati dai due contendenti, il bersaglio che hanno colpito, l'eventuale invalidità di tali colpi (ad esempio nel caso di un piatto) e i tempi in cui sono stati effettuati nel caso sia rilevante per l'assegnazione del punteggio (tempo insieme, tempo dopo).
4. Il punteggio di ciascun atleta viene declamato indicando il suddetto atleta con la mano aperta e il palmo rivolto verso

l'alto.
5. In caso di priorità, il giudice declama "priorità" dopo aver assegnato il punteggio all'atleta che l'ha conseguita.
6. Gli atleti possono dichiarare colpi effettuati o subiti solo a proprio svantaggio. Il giudice ha il dovere di tenere in conto tali dichiarazioni, ma ha il diritto di provare a convincere l'atleta a ritirarle qualora non le ritenesse accurate.

9.7 Responsabilità
1. Il giudice è l'unico responsabile della disposizione degli assistenti.
2. Il giudice e l'atleta sono parimenti responsabili della conformità dell'equipaggiamento dell'atleta.
3. Gli assistenti sono gli unici responsabili delle proprie segnalazioni.
4. Il giudice è l'unico responsabile dell'esito.
5. Se viene chiamato un direttore di gara per un consulto sulle regole, il giudice è l'unico responsabile della ricostruzione dell'azione, mentre il direttore di gara è l'unico responsabile dell'esito.
6. L'atleta è l'unico responsabile della propria firma del punteggio: sta a lui assicurarsi di metterla, e verificare le informazioni che firma.

9.8 Ripresa dell'incontro
1. Il giudice fa riposizionare gli atleti con un piede sulla linea di messa in guardia ogni volta che viene assegnato un punteggio.
2. Dopo un alt per sanzione tecnica che non prevede l'assegnazione di punteggio o per qualsiasi altro motivo (es. interruzione del combattimento per rimettere a posto una protezione), gli atleti rimango nella stessa posizione nella quale si trovavano prima dell'alt, il giudice fa rispettare comunque la giusta misura tra i due. Dopo un'uscita di campo (sanzione tecnica) che non prevede l'assegnazione di punteggio, il giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario a giusta misura.
3. Gli assistenti e il giudice eventualmente riprendono posizione.
4. Il giudice fa un passo avanti.
5. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
6. Il giudice dà il comando "a voi" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.

9.9 Spareggi
1. In caso di spareggio, se è stata conseguita la priorità, il giudice declama l'atleta cui essa è assegnata.
2. Se non è stata conseguita la priorità, il giudice lancia una moneta e la assegna a uno dei due atleti.
3. Il giudice annuncia l'inizio del minuto supplementare e riassume il punteggio, comprensivo di sanzioni tecniche.
4. Si procede quindi come per un normale assalto (Vedere il capitolo 3.6 – Spareggi nel regolamento atleti).

9.10 Termine dell'incontro o dell'assalto
1. Quando viene assegnato un punteggio tale da terminare l'assalto, il giudice declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
2. Quando un assalto termina a causa dello scadere del tempo, il giudice riassume il punteggio, dopodiché declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
3. Nel caso in cui l'incontro fosse ad assalti multipli, e si sia concluso l'ultimo assalto, il giudice decreta il numero di assalti vinti da ognuno dei contendenti e declama "incontro" indicando il vincitore.
4. Dopo aver declamato il vincitore, il giudice dà il comando "Saluto!". Gli atleti si salutano.
5. Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, recupera gli attrezzi.
6. Gli assistenti rimuovono le fascette colorate dagli atleti.

9.11 Sanzioni
1. Il processo decisionale nel caso di un'interruzione per sanzione (tecnica o disciplinare) è il seguente:
a. Il giudice chiede agli assistenti che colpi hanno visto.
b. Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione.
c. Il giudice eventualmente chiama a consulto gli assistenti.
d. Il giudice formula un esito.
e. Il giudice ricostruisce l'azione. f. Il giudice emette il giudizio.
2. La sanzione tecnica consiste nella proclamazione di "sanzione tecnica" dopo aver ricostruito l'azione. Il giudice segnala poi il totale di sanzioni tecniche accumulato dall'atleta.
3. Le sanzioni tecniche sono registrate dal tavolo tecnico, e conferiscono un punto all'avversario a partire dalla terza.
4. Se la sanzione tecnica comporta l'assegnazione di un punto all'avversario, il giudice declama il nuovo punteggio.
5. Qualsiasi azione fallosa o antisportiva comporta una sanzione disciplinare. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi:
a. Ammonizione, denotata dal cartellino giallo.
b. Espulsione, denotata dal cartellino rosso.

6. Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.
7. Il giudice, se lo ritiene necessario, può chiamare la direzione di gara per proporre una sanzione disciplinare più grave, che sarà valutata dalla direzione di gara in un momento successivo in modo da non interrompere lo svolgimento della gara.
8. Alla fine dell'incontro in cui viene assegnata una sanzione disciplinare, la terna arbitrale fa stilare al tavolo tecnico un'annotazione dell'accaduto.

9.12 Incidente o infortunio

1. In caso di infortunio il giudice manda a chiamare il delegato della Commissione Medica o il medico di servizio.
2. Se il delegato o medico ordina il ritiro dell'atleta, il giudice provvede ad assegnare il punteggio di vittoria a tavolino all'altro atleta (3 – 0) e declama il termine dell'incontro.
3. Altrimenti, l'atleta infortunato può chiedere una sospensione di 10 minuti, al termine della quale l'incontro riprende regolarmente.
4. Il giudice provvede a segnalare l'infortunio alla direzione di gara e aspetta indicazioni su come procedere

(l'ordine degli incontri potrebbe essere modificato).

9.13 Tavolo tecnico

Il compito del tavolo tecnico svolge le seguenti funzioni:

1. Chiama gli assalti: ad alta voce pronuncia i nomi dei tiratori chiamandoli nel campo per l'assalto che deve cominciare; quindi fa preparare i tiratori dell'incontro successivo dicendo "a seguire".
2. Cronometra l'incontro:
a. Il tavolo tecnico avvia il cronometro al primo "A voi!" dell'assalto.
b. Il tavolo tecnico ferma il cronometro ogni volta che viene chiamato l'alt.
c. Il tavolo tecnico riavvia il cronometro ogni volta che viene chiamato l'"a voi".
d. Quando manca un minuto alla fine dell'assalto in corso dice "un minuto".
e. Il cronometro viene azzerato solo quando il giudice proclama il vincitore.
f. Se il cronometro raggiunge il tempo limite previsto (3 minuti per ogni assalto, 1 minuto supplementare in caso di spareggio), il tavolo tecnico chiama "Tempo!".
3. Registra le decisioni del giudice, che comprendono:
a. I punti assegnati ad ogni tiratore.
b. Le sanzioni tecniche.
c. Le sanzioni disciplinari.
d. La priorità.
4. Il tavolo tecnico registra gli infortuni.
5. Il tavolo tecnico avvisa il giudice al raggiungimento della terza sanzione tecnica.
6. In mancanza di un tavolo tecnico il Giudice o gli assistenti ne assumono i compiti.

9.14 Direzione di gara

La direzione di gara consta di almeno tre ruoli: supervisore del regolamento, organizzazione, direttore tecnico. Una persona può in caso di necessità organizzative avere più ruoli.

1. Il supervisore del regolamento deve essere costantemente a disposizione dei corpi arbitrali per intervenire in caso di disputa sulle regole.
2. L'organizzazione si occupa di gestire la logistica della gara, dai tempi alla rotazione dei corpi arbitrali.
3. Il direttore tecnico si occupa di gestire la gara: creazione dei gironi, delle eliminatorie, attribuzione dei punteggi finali e ranking, solitamente con l'ausilio di un software.
4. Il direttore tecnico si occupa di valutare i ricorsi.
5. La direzione di gara è altresì responsabile di valutare eventuali sanzioni aggiuntive proposte da un giudice. In questo caso valuta quali provvedimenti sia necessario prendere, come per esempio inoltrare la proposta di sanzione agli organi di giustizia competenti.

9.15 Terreno di gara

1. Il terreno deve presentare una superficie piana ed orizzontale.
2. Il terreno deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare l'uno o l'altro dei due avversari.
3. Il campo deve avere una qualsiasi forma geometrica con un numero pari di vertici in cui possa essere inscritto un cerchio di diametro minimo di fra i 4m e gli 8m. (esempio: campo quadrato di lato compreso fra i 4 e gli 8 metri).
4. Tutti i campi nella stessa fase della gara devono avere la stessa dimensione ed ogni campo deve essere visibilmente numerato. (Es. nei gironi tutti i campi devono essere di 4 metri, nelle semifinali i campi possono essere espansi a 6 metri, ma lo devono essere tutti).
5. Fra i vari campi vi deve essere una distanza minima di 1m su ogni lato.
6. Le linee di delimitazione del campo di gioco devono essere ben visibili ad occhio nudo, quindi in netto contrasto cromatico

sia con il terreno sia con eventuali segni presenti sul terreno (Es. linee di campo di altri sport).
7. Gli angoli del campo di gara devono essere evidenziati da strutture tridimensionali (Es. coni).
8. Devono essere presenti su 2 angoli contrapposti le linee di messa in guardia, di pari misura ed a pari distanza dal centro e che siano ad un massimo di 1m dall'angolo di riferimento.

9.16 Ricorsi
1. È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzazione di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminatoria non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio. Un ricorso di questo tipo si dice fondato.
2. Il direttore tecnico è tenuto a farsi spiegare dall'atleta che ricorre i termini esatti del ricorso.
3. Se il ricorso è fondato, il Direttore tecnico si fa consegnare una cauzione di € 50,00.
4. Il direttore tecnico verifica se il ricorso può essere accolto (ossia se c'è effettivamente stato un errore).
   Fanno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o eliminatoria.
5. Se il ricorso viene accolto, la cauzione viene restituita all'atleta che ha ricorso.
6. Se il ricorso viene accolto, la direzione di gara valuta come rimediare all'errore commesso.
7. Se il ricorso non viene accolto, la cauzione non viene restituita.

SCHERMA STORICA

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Scherma a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.
Per l'attività è promozionale la partecipazione dai 6 anni in poi, per l'attività competitiva da 11 anni.

REGOLAMENTO ATLETI

ARTICOLO 1 - NOMENCLATURA

1. Assalto: si definisce assalto il singolo combattimento tra due atleti.
2. Incontro: si definisce incontro l'insieme di uno o più combattimenti tra due atleti atti a determinare il vincitore.
3. Campo di gara: si definisce campo di gara la parte del terreno destinata al combattimento.
4. Terreno di gara: si definisce terreno di gara lo spazio destinato allo svolgimento della gara, che comprende i campi di gara, lo spazio fra di essi e uno spazio di sicurezza attorno.
5. Attrezzo: si definisce attrezzo il/i simulacro/i utilizzato/i dai contendenti per affrontarsi.
6. Interruzione: si definisce interruzione qualsiasi evento che necessiti un'interruzione dello scontro per intervento arbitrale.
7. Priorità: si definisce priorità la proprietà appartenente all'atleta che esegua la prima azione valida dell'assalto senza subire punti e ne determina eventualmente la vittoria in caso di pareggio.
8. Malparé: un colpo che incontri l'attrezzo dell'avversario sulla sua traiettoria prima di colpire il bersaglio, indipendentemente dall'effettiva riduzione di efficacia del colpo.
9. Distanza minima di messa in guardia: è la distanza tra gli atleti per cui, protendendo a braccio teso i propri attrezzi più lunghi in avanti (solitamente la spada), le punte degli stessi si devono sfiorare.
10. Presa: si definisce presa l'azione con cui un atleta afferra la mano, il braccio, o la guardia di un attrezzo dell'avversario. In caso dubbio, il contatto con la guardia è il discrimine tra una presa e afferrare la lama.

ARTICOLO 2 - EQUIPAGGIAMENTO

Per gli aspetti riguardanti l'equipaggiamento consono e le norme di sicurezza si rimanda al Protocollo Sicurezza del Settore Scherma.

ARTICOLO 3 - LA GARA

Si definiscono tre tipi di incontro: girone, eliminatoria e fase finale.

3.1 Gironi
1. Gli incontri dei gironi sono ad assalto singolo.
2. Gli incontri dei gironi possono concludersi in parità.

3.2 Eliminatorie
1. Gli incontri delle eliminatorie sono ad assalto singolo.
2. Gli incontri delle eliminatorie non possono concludersi in parità.

3.3 Fasi finali
1. La direzione di gara stabilisce quali eliminatorie rientrano nelle fasi finali (Es. solo le finali, anche le semifinali).

2. Gli incontri delle fasi finali possono svolgersi in più assalti a discrezione della direzione di gara (Es. al meglio dei 3 assalti).
3. Gli incontri delle fasi finali non possono concludersi in parità.

ARTICOLO 4 - L'INCONTRO

4.1 Preparazione

1. L'atleta si presenta sul terreno di gara quando viene chiamato.
a. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
b. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti segnati).
2. L'atleta si presenta sul terreno di gara con le protezioni indosso, facoltativamente la maschera ed i guanti.
3. L'atleta riceve l'attrezzo/gli attrezzi, se fornito/i dall'organizzazione di gara, la fascetta colorata, e segue le indicazioni degli arbitri.
4. L'atleta si posiziona col piede anteriore sulla linea di messa in guardia.
5. L'atleta che ha appena finito di combattere ha diritto a chiedere un minuto di pausa prima di essere chiamato per un nuovo assalto.

4.2 Inizio dell'assalto

1. Il giudice dà il comando "Saluto!", al quale gli atleti devono salutarsi.
2. Il giudice fa un passo avanti.
3. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
4. Il giudice dà il comando "A voi!" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.
5. Viene avviato il cronometro.

4.3 Interruzioni

1. Un'interruzione viene segnalata dal comando "Alt!". Gli atleti sono tenuti a fermarsi immediatamente a seguito di tale comando.
2. Al comando "Alt" il cronometro viene fermato.
3. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:
a. Possibile Azione valida a segno.
b. Azione che comporta una possibile sanzione tecnica.
c. Azione che comporta una possibile sanzione disciplinare.
d. Pericolo per la sicurezza di un atleta (Es. perdita di protezioni). e. Trauma di uno dei due tiratori.
f. Corpo a corpo. Un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto. L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo cinque secondi di corpo a corpo.
4. Tutto ciò che avviene dopo il comando "alt" non è valido.
5. Nel caso di azione valida a segno da parte di un tiratore viene considerata valida anche l'eventuale risposta data nel tempo schermistico successivo, ovvero nel tempo necessario all'atleta colpito per rispondere, quantificato con un passo e un'azione nello stesso tempo schermistico anche se questa viene data dopo l'"alt" (unica eccezione al punto precedente).
6. Tutte le azioni valide eseguite prima dell'interruzione restano valide. (Esempio: in caso di colpo efficace ridoppiato, entrambi i colpi sono validi e danno entrambi luogo a punteggio).
7. Dopo un'interruzione il giudice ricostruisce l'azione ed eventualmente ne annuncia l'esito, che può essere:
a. Colpo, con eventuale attribuzione di punteggio e priorità.
b. Sanzione tecnica.
c. Sanzione disciplinare. d. Nulla di fatto.
8. Risolta l'interruzione il giudice fa riposizionare gli atleti sulle linee di messa in guardia a meno di una sanzione tecnica per uscita di campo nel qual caso il giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario a distanza minima di messa in guardia.
9. Il combattimento riprende dal punto 3.2 3

4.4 Priorità

1. La priorità viene assegnata solo una volta per assalto.
2. La priorità viene assegnata all'atleta che porta a termine la prima azione valida dell'assalto senza subire punti.
3. La priorità si azzera al termine dell'assalto.

4.5 Conclusione dell'assalto

1. L'assalto si considera concluso al verificarsi di almeno una delle seguenti condizioni:
a. Quando almeno un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 3.
b. Quando termina il tempo a disposizione, a discrezione della direzione di gara.
c. Squalifica.
d. Impossibilità a proseguire l'incontro o abbandono di un atleta.

2. Se la conclusione dell'assalto coincide con la conclusione dell'incontro, vedere il capitolo 3.7 Conclusione dell'incontro.
3. Se la conclusione dell'assalto non coincide con la conclusione dell'incontro, l'arbitro declama "assalto" e si comincia l'assalto successivo, dopo almeno un minuto di pausa. Vedere il capitolo 3.1 Preparazione.
4. Se l'assalto non può finire in parità, ma non emerge un vincitore a conclusione dell'assalto, vedere il capitolo 3.6 Spareggi.

4.6 Spareggi
1. In caso di parità negli assalti della fase ad eliminazione diretta o fase finale, si passa alla fase di spareggio di un minuto supplementare in cui è considerato il differenziale, attribuendo la priorità ad uno dei due atleti.
2. Se uno dei due atleti ha ottenuto la priorità nella fase ad eliminazione diretta dell'assalto, la priorità va a tale atleta.
3. Se nessuno dei due atleti ha la priorità, la priorità viene attribuita con il lancio di una moneta.
4. Il lancio della moneta deve avvenire in presenza di entrambi gli schermidori e deve essere effettuato dal giudice.
5. Nel minuto supplementare non viene azzerato il conteggio delle sanzioni tecniche e disciplinari dell'incontro di riferimento.
6. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con un punteggio di parità (0-0 o 1-1 o 2-2), i punti realizzati nel minuto supplementare vengono sommati a quelli dell'assalto.
7. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con una doppia sconfitta, il punteggio si azzera e il minuto supplementare parte da 0-0.
8. In entrambi i casi vale la priorità, stabilita come detto sopra.
9. Il minuto supplementare termina allo scadere del tempo o quando almeno uno dei tiratori raggiunge o supera i 3 punti.
10. Al termine del minuto supplementare in caso di pareggio, anche per doppia eliminazione, vince il tiratore che ha la priorità; altrimenti vince quello con punteggio maggiore (anche nel caso di doppia eliminazione).
11. In caso di vittoria per priorità, il vincitore segna 3 punti, lo sconfitto 2.
12. Nella fase ad eliminazione diretta con ripescaggio la doppia eliminazione equivale alla sconfitta di entrambi, non c'è quindi lo spareggio.

4.7 Conclusione dell'incontro
1. La conclusione dell'incontro è denotata dal comando "incontro", accompagnato dall'indicazione del vincitore da parte del giudice.
2. Gli atleti si salutano al comando "saluto".
3. Nel girone, terminato il tempo a disposizione e nel caso in cui non sia raggiunto o superato il punteggio di
3, vince chi ha il punteggio superiore (es. 1-0; 2-0; 2-1)

4.8 Ritiro di uno schermidore
1. A causa di un qualsiasi infortunio o impedimento (es: trauma o crampo) sopravvenuti nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta massima di 10 minuti, calcolata dal momento che il medico ha constatato l'infortunio o impedimento, e strettamente destinata alle cure dell'infortunio o impedimento che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta di 10 minuti, se il medico constata l'impossibilità dello schermitore a riprendere l'assalto, egli decide il ritiro dello schermitore.
2. Un atleta non ha diritto a richiedere una nuova sosta nel caso in cui, nel corso della stessa giornata, sia dolorante o altrimenti indisposto o debilitato a causa di un infortunio precedente. (Ma ha invece diritto a chiederla nel caso in cui subisca un altro infortunio, anche dello stesso tipo, anche nella stessa locazione).
3. La Direzione di Gara può eventualmente modificare l'ordine degli incontri dei gironi per assicurare il buon andamento della gara.
4. Se un atleta non conclude l'assalto, viene assegnata automatica sconfitta, con un punteggio di 3-0 in favore dell'avversario, non tenendo conto del punteggio fino a quel momento raggiunto.

ARTICOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

5.1 Modo di tenere l'attrezzo
Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o cambiare mano.

5.2 Bersaglio valido
È considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:
1. Si definisce testa la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
2. Si definisce torso il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
3. Si definiscono arti gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

5.3 Colpi efficaci e non efficaci

1. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
2. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.
3. Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando colpisce il bersaglio in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue una malparè.

5.4 Azioni che danno diritto a punteggio

Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:
1. Colpi efficaci di punta alla testa o al torso (3 punti).
2. Colpi efficaci di taglio alla testa (3 punti).
3. Colpi di punta e taglio non efficaci alla testa (1 punto).
4. Colpi di punta non efficaci al torso (1 punto).
5. Colpi efficaci di taglio al torso (1 punto).
6. Colpi efficaci di punta o taglio agli arti (1 punto).
7. Colpi efficaci di punta e di taglio con successiva perdita dell'arma.

5.5 Azioni che non danno diritto a punteggio

Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
1. Atterramento.
2. Prese.
3. Colpo di piatto.
4. Un'eventuale azione valida seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.

5.6 Azioni Fallose

Sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
1. Colpo di pomo o guardia.
2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato accidentalmente all'avversario.
3. Battute o presa sulla lama avversaria con la mano non armata. Questa azione viene considerata come un colpo efficace ricevuto alla mano quindi viene assegnato 1 ulteriore punto all'avversario.

5.7 Azioni Antisportive

Sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:
1. Lancio della spada.
2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato intenzionalmente all'avversario.
3. Privazione o tentativo di privazione delle protezioni dell'avversario.

5.8 Sostituzione di bersaglio

1. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappone un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo o quando devia il colpo con la mano non armata.
2. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati il punteggio relativo al bersaglio originale. In caso di dubbio viene dato il punteggio maggiore (es. ad un fendente che ha come bersaglio originale sia la testa che la spalla vengono assegnati 3 punti).

5.9 Sanzioni tecniche

1. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
2. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
3. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:

a. Uscita di campo: Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt". Il tiratore uscito dal campo si rimette in guardia con un piede dentro il campo di gara ed uno fuori (qualora non abbia ricevuto la sua 3° sanzione o essendo già oltre). L'avversario si posiziona alla distanza minima di messa in guardia.
b. Colpo a sé stesso: Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso. L'azione non dà comunque luogo ad alcun punteggio.
c. Colpo non controllato: Qualora l'atleta esegua un colpo che non incontra né l'avversario né l'attrezzo avversario e la spada dell'atleta che ha sferrato il colpo rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.

ARTICOLO 6 - IL COMBATTIMENTO

6.2 Spada & Pugnale
Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

6.1 Modo di tenere gli attrezzi
Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura sia della spada che del pugnale come preferisce e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o scambiare le mani con cui impugna le due attrezzi.

6.3 Colpi efficaci e non efficaci
1. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada o del pugnale, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
2. Un colpo di punta con la spada o col pugnale si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

6.4 Azioni che danno diritto a punteggio
Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni: disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti).

6.5 Azioni che non danno diritto a punteggio
Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
In caso di disarmo parziale (un solo attrezzo) è facoltà di chi ha disarmato far raccogliere l'attrezzo (rendendo evidente l'azione sciogliendo misura e facendo un cenno all'avversario) o proseguire l'incontro regolarmente. Nel caso l'attrezzo disarmato finisca fuori dal campo naturalmente l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt" e rimettere l'attrezzo in campo vicino ad uno dei bordi dello stesso. Nel caso il disarmante butti volutamente un attrezzo già disarmato (a terra) fuori dal campo per evitare che l'avversario lo raccolga incorre in una ammonizione.

6.6 Azioni Fallose
Sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada o il pugnale dato accidentalmente all'avversario.

6.7 Azioni Antisportive
Sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni: Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada o il pugnale dato intenzionalmente all'avversario.

ARTICOLO 7 - SPADA & BROCCHIERO E SPADA & ROTELLA
Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

7.1 Modo di tenere gli attrezzo
1. Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura della spada come preferisce e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o, solo per spada & brocchiero, scambiare le mani con cui impugna la spada e il brocchiero.
2. Il brocchiero/La rotella dev'essere impugnato/a tramite l'apposita impugnatura.

7.2 Azioni che danno diritto a punteggio
Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:
Disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti).

7.3 Azioni che non danno diritto a punteggio
Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
In caso di disarmo parziale (un solo attrezzo) è facoltà di chi ha disarmato far raccogliere l'attrezzo (rendendo evidente l'azione sciogliendo misura e facendo un cenno all'avversario) o proseguire l'incontro regolarmente. Nel caso l'attrezzo disarmato finisca fuori dal campo naturalmente l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt" e rimettere l'attrezzo in campo vicino ad uno dei bordi dello stesso. Nel caso il disarmante butti volutamente un attrezzo già disarmato (a terra) fuori dal campo per evitare che l'avversario lo raccolga incorre in una ammonizione.

7.4 Azioni Fallose
Sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
Colpi portati con il brocchiero/rotella, sia con l'umbone, sia con la penna dati accidentalmente all'avversario.

7.5 Azioni Antisportive
Sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:

Colpi portati con il brocchiero/rotella, sia con l'umbone, sia con la penna dati intenzionalmente all'avversario.

7.6 Spada a due mani
Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

7.7 Modo di tenere l'attrezzo
Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione delle mani.

7.8 Colpi efficaci e non efficaci
1. Un colpo di taglio si definisce efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
2. Un colpo di punta si definisce efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, incontra il bersaglio in modo franco e netto.
3. Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, colpisce il bersaglio in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue una malparè.

7.9 Azioni che danno diritto a punteggio
Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni: Disarmo (3 punti).

ARTICOLO 8 - PERSONALE
8.1 Ruoli e Staff
1. Il corpo arbitrale è formato da almeno 3 arbitri: un giudice e gli altri assistenti.
2. Il corpo arbitrale è assistito dal tavolo tecnico, che segna i punti, le sanzioni e cronometra l'incontro.
3. La direzione di gara è composta da quei membri dello staff che si occupano della gestione globale della gara.
4. L'atleta durante l'incontro si interfaccia con il giudice.
5. Il Giudice e gli Assistenti vengono designati dal SdA Giochi Settore Scherma del competente livello.

8.2 Ricorsi
1. È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzazione di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminatoria non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio.
2. Per ricorrere bisogna rivolgersi alla direzione di gara.
3. Per ricorrere bisogna lasciare una cauzione di € 50,00.
4. La cauzione sarà restituita solo nel caso in cui il ricorso venisse accolto.
5. In caso di ricorso, faranno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o dell'eliminatoria

ARTICOLO 9 - SANZIONI DISCIPLINARI
Le sanzioni disciplinari sono assegnate del giudice e sono inappellabili. Il giudice assegna la sanzione disciplinare dopo averne ricostruito l'azione. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi: ammonizione, denotato dal cartellino giallo, ed espulsione, denotato dal cartellino rosso.
Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.
In seguito ad una espulsione diretta (quindi non due ammonizioni) la direzione di gara si riserva il diritto di infliggere ulteriori provvedimenti (Es. la squalifica dall'intera gara).
Le ammonizioni vengono annullate al termine della gara. Idem le espulsioni fatto salve situazioni di rilevante gravità che possono portare ad ulteriori provvedimenti (Es. Esclusione dalle gare per un determinato periodo di tempo).

9.1 Ammonizioni
L'ammonizione consiste in un richiamo verbale, che spieghi all'atleta quale punto del codice di comportamento ha violato e lo inviti a non ripetere un simile comportamento.
1. Non eseguire involontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro.
2. Dichiarare reiteratamente un colpo a proprio vantaggio se non richiesto da un giudice o un assistente.
3. Esultare eccessivamente per una vittoria.
4. Imprecare.
5. Presentarsi sul campo senza le protezioni regolamentari già indossate.
6. Non fermarsi immediatamente dopo l'"Alt" del giudice.
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Fallose indicate nei capitoli dei combattimenti.
8. In caso di disarmo parziale buttare volutamente l'attrezzo disarmato dell'avversario fuori dal campo. NOTA: una seconda ammonizione nello stesso torneo dà luogo alla perdita a tavolino dell'incontro nel

quale si riceve la seconda ammonizione.

9.2 Espulsioni

L'espulsione consiste nella sconfitta a tavolino. Un atleta espulso finisce in fondo alla classifica e guadagna 0 punti per il ranking. La direzione di gara si riserva comunque di applicare ulteriori sanzioni in casi di comprovata gravità.

1. Non eseguire volontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro.
2. Mancare di rispetto all'avversario o a un membro dello staff.
3. Esibirsi in plateali manifestazioni di rabbia (es. scagliare a terra il proprio attrezzo).
4. Non Presentarsi nelle migliori condizioni psicofisiche possibili. Le condizioni psicofisiche inammissibili includono, ma non sono limitate a:
   a. Stato di ebbrezza.
   b. Uso di sostanze stupefacenti.
   c. Doping.
5. Colpire con l'intenzione di far male all'avversario. Qualsiasi colpo portato senza carattere di sportività includendo ma non limitandosi a: Infierire con forza su un avversario a terra.
6. Contestare le decisioni arbitrali in campo.
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Antisportive indicate nei capitoli dei combattimenti.

ARTICOLO 10 - BUONE NORME

È buona norma e aiuta notevolmente il buon svolgimento della gara se un atleta si attiene alle seguenti disposizioni:

1. Dichiara i colpi non validi effettuati (Es. Colpo di piatto).
2. Dichiara correttamente i colpi ricevuti se interpellato da un giudice o un assistente.
3. In caso di contestazione di una decisione arbitrale attende la fine dell'incontro (o il momento successivo più opportuno) per discuterne con gli arbitri.

ARTICOLO 11 - REGOLAMENTO ARBITRI E DIREZIONE DI GARA

11.1 Ruoli

1. Il corpo arbitrale è formato da tre o cinque arbitri: due o quattro col ruolo di assistenti e uno col ruolo di giudice, ed è affiancata da un tavolo tecnico.
2. Ogni assistente o coppia di assistenti dovrà seguire un solo atleta, e controllare a tutti i colpi subiti da questo, secondo le indicazioni del giudice.
3. Il giudice dovrà guardare l'azione nella sua interezza, e oltre ai colpi subiti sarà suo compito principale comprendere l'azione nella sua totalità e i tempi in cui essa avviene.
4. Il tavolo tecnico segna i punti, cronometra l'incontro e registra tutte le decisioni del giudice.

11.2 Chiamata dei contendenti

1. La direzione di gara chiama i contendenti al campo.
2. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
3. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti segnati).
4. Al sopraggiungere degli atleti:

a. Il giudice o gli assistenti verificano la loro identità chiedendogli i nomi.
b. Il giudice o gli assistenti verificano la conformità dell'equipaggiamento degli atleti.
c. Ciascun assistente lega la fascetta colorata sul braccio di un atleta.
d. Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, il giudice consegna gli attrezzi agli atleti. e. Il giudice fa disporre gli atleti con il piede anteriore sulla linea di messa in guardia.

11.3 Disposizione del corpo arbitrale

1. Ogni assistente deve disporsi in modo da avere la maggior visibilità possibile dell'atleta che segue, evitando quindi di porsi sul lato dello scudo qualora ci fosse, e disponendosi sul lato che gli conferisce la maggiore visibilità del corpo dell'atleta. Nota che nel caso un atleta fosse mancino, potrebbe essere necessario disporsi diversamente.
2. Il giudice stabilisce con i propri assistenti se questi debbano passare davanti o dietro di lui.
3. Il giudice deve disporsi sul lato che gli conferisce maggiore visibilità dell'azione, ed è quindi libero di collocarsi dove reputi meglio.
4. Sia il giudice sia gli assistenti sono liberi di muoversi attorno ai tiratori per mantenere una posizione di massima visibilità.

11.4 Inizio dell'incontro

1. Il giudice dà il comando "Saluto!", al quale gli atleti devono salutarsi.
2. Il giudice fa un passo avanti.

3. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
4. Il giudice dà il comando "A voi!" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.
5. Il cronometro viene avviato.

11.5 Interruzioni

1. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:

a. Azione valida a segno.
b. Azione che comporta una sanzione tecnica.
c. Azione che comporta una sanzione disciplinare.
d. Perdita di protezioni da parte di un atleta.
e. Situazione anomala.
f. Trauma di uno dei due tiratori.
g. Corpo a corpo; un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto. L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo tre secondi di corpo a corpo.

2. Un'interruzione viene segnalata pronunciando in maniera stentorea la parola "Alt!" alzando una mano qualsiasi ed il cronometro viene fermato.
3. Sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di segnalare le interruzioni.
4. Nel solo caso di azione valida a segno da parte di un singolo tiratore, sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di attendere il tempo necessario all'avversario per rispondere prima di segnalare l'interruzione, quantificato con un passo e un'azione.

11.6 Decisioni

1. Nel caso in cui l'interruzione sia dovuta ad un'azione valida, il processo decisionale si svolge nella seguente maniera:
a. Il giudice attende la segnalazione degli atleti (a sfavore).
b. Il giudice chiede agli assistenti che colpi abbiano visto.
c. Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione.
d. Il giudice elabora una prima ipotesi di esito. e. Il giudice eventualmente interroga gli atleti.
f. Il giudice valuta se integrare il proprio esito con le informazioni ricevute dagli atleti.
g. Il giudice eventualmente richiama a consulto gli assistenti. h. Il giudice ricostruisce l'azione.
i. Il giudice può chiamare a consulto un direttore di gara. l. Il giudice emette il giudizio.
2. Il giudizio viene emesso dal giudice ricostruendo l'azione in modo chiaro, e declamando il nuovo punteggio che sarà prontamente aggiornato dal tavolo tecnico.
3. La ricostruzione dell'azione consiste nel declamare i colpi effettuati dai due contendenti, il bersaglio che hanno colpito, l'eventuale invalidità di tali colpi (ad esempio nel caso di un piatto) e i tempi in cui sono stati effettuati nel caso sia rilevante per l'assegnazione del punteggio (tempo insieme, tempo dopo).
4. Il punteggio di ciascun atleta viene declamato indicando il suddetto atleta con la mano aperta e il palmo rivolto verso l'alto.
5. In caso di priorità, il giudice declama "priorità" dopo aver assegnato il punteggio all'atleta che l'ha conseguita.
6. Gli atleti possono dichiarare colpi effettuati o subiti solo a proprio svantaggio. Il giudice ha il dovere di tenere in conto tali dichiarazioni, ma ha il diritto di provare a convincere l'atleta a ritirarle qualora non le ritenesse accurate.

11.7 Responsabilità

1. Il giudice è l'unico responsabile della disposizione degli assistenti.
2. Il giudice e l'atleta sono parimenti responsabili della conformità dell'equipaggiamento dell'atleta.
3. Gli assistenti sono gli unici responsabili delle proprie segnalazioni.
4. Il giudice è l'unico responsabile dell'esito.
5. Se viene chiamato un direttore di gara per un consulto sulle regole, il giudice è l'unico responsabile della ricostruzione dell'azione, mentre il direttore di gara è l'unico responsabile dell'esito.
6. L'atleta è l'unico responsabile della propria firma del punteggio: sta a lui assicurarsi di metterla, e verificare le informazioni che firma.

11.8 Ripresa dell'incontro

1. Il giudice fa riposizionare gli atleti con un piede sulla linea di messa in guardia ogni volta che viene assegnato un punteggio.
2. Dopo un alt per sanzione tecnica che non prevede l'assegnazione di punteggio o per qualsiasi altro motivo (es. interruzione del combattimento per rimettere a posto una protezione), gli atleti rimango nella stessa posizione nella quale si trovavano prima dell'alt, il giudice fa rispettare comunque la giusta misura tra i due. Dopo un'uscita di campo (sanzione tecnica) che non prevede l'assegnazione di punteggio, il
giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario a
giusta misura.

3. Gli assistenti e il giudice eventualmente riprendono posizione.
4. Il giudice fa un passo avanti.
5. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
6. Il giudice dà il comando "a voi" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.

11.9 Spareggi
1. In caso di spareggio, se è stata conseguita la priorità, il giudice declama l'atleta cui essa è assegnata.
2. Se non è stata conseguita la priorità, il giudice lancia una moneta e la assegna a uno dei due atleti.
3. Il giudice annuncia l'inizio del minuto supplementare e riassume il punteggio, comprensivo di sanzioni tecniche.
4. Si procede quindi come per un normale assalto (Vedere il capitolo 3.6 – Spareggi nel regolamento atleti).

11.10 Termine dell'incontro o dell'assalto
1. Quando viene assegnato un punteggio tale da terminare l'assalto, il giudice declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
2. Quando un assalto termina a causa dello scadere del tempo, il giudice riassume il punteggio, dopodiché declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
3. Nel caso in cui l'incontro fosse ad assalti multipli, e si sia concluso l'ultimo assalto, il giudice decreta il numero di assalti vinti da ognuno dei contendenti e declama "incontro" indicando il vincitore.
4. Dopo aver declamato il vincitore, il giudice dà il comando "Saluto!". Gli atleti si salutano.
5. Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, recupera gli attrezzi.
6. Gli assistenti rimuovono le fascette colorate dagli atleti.

11.11 Sanzioni
1. Il processo decisionale nel caso di un'interruzione per sanzione (tecnica o disciplinare) è il seguente:
a. Il giudice chiede agli assistenti che colpi hanno visto.
b. Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione.
c. Il giudice eventualmente chiama a consulto gli assistenti.
d. Il giudice formula un esito.
e. Il giudice ricostruisce l'azione. f. Il giudice emette il giudizio.
2. La sanzione tecnica consiste nella proclamazione di "sanzione tecnica" dopo aver ricostruito l'azione. Il giudice segnala poi il totale di sanzioni tecniche accumulato dall'atleta.
3. Le sanzioni tecniche sono registrate dal tavolo tecnico, e conferiscono un punto all'avversario a partire dalla terza.
4. Se la sanzione tecnica comporta l'assegnazione di un punto all'avversario, il giudice declama il nuovo punteggio.
5. Qualsiasi azione fallosa o antisportiva comporta una sanzione disciplinare. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi: Ammonizione, denotata dal cartellino giallo. b. Espulsione, denotata dal cartellino rosso.
6. Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.
7. Il giudice, se lo ritiene necessario, può chiamare la direzione di gara per proporre una sanzione disciplinare più grave, che sarà valutata dalla direzione di gara in un momento successivo in modo da non interrompere lo svolgimento della gara.
8. Alla fine dell'incontro in cui viene assegnata una sanzione disciplinare, la terna arbitrale fa stilare al tavolo tecnico un'annotazione dell'accaduto.

11.12 Incidente o infortunio
1. In caso di infortunio il giudice manda a chiamare il delegato della Commissione Medica o il medico di servizio.
2. Se il delegato o medico ordina il ritiro dell'atleta, il giudice provvede ad assegnare il punteggio di vittoria a tavolino all'altro atleta (3 – 0) e declama il termine dell'incontro.
3. Altrimenti, l'atleta infortunato può chiedere una sospensione di 10 minuti, al termine della quale l'incontro riprende regolarmente.
4. Il giudice provvede a segnalare l'infortunio alla direzione di gara e aspetta indicazioni su come procedere (l'ordine degli incontri potrebbe essere modificato).

11.13 Tavolo tecnico
Il compito del tavolo tecnico svolge le seguenti funzioni:
1. Chiama gli assalti: ad alta voce pronuncia i nomi dei tiratori chiamandoli nel campo per l'assalto che deve cominciare; quindi fa preparare i tiratori dell'incontro successivo dicendo "a seguire".
2. Cronometra l'incontro:
a. Il tavolo tecnico avvia il cronometro al primo "A voi!" dell'assalto.
b. Il tavolo tecnico ferma il cronometro ogni volta che viene chiamato l'alt.

c. Il tavolo tecnico riavvia il cronometro ogni volta che viene chiamato l'"a voi". d. Quando manca un minuto alla fine dell'assalto in corso dice "un minuto".
e. Il cronometro viene azzerato solo quando il giudice proclama il vincitore.
f. Se il cronometro raggiunge il tempo limite previsto (3 minuti per ogni assalto, 1 minuto supplementare in caso di spareggio), il tavolo tecnico chiama "Tempo!".
3. Registra le decisioni del giudice, che comprendono:
a. I punti assegnati ad ogni tiratore.
b. Le sanzioni tecniche.
c. Le sanzioni disciplinari.
d. La priorità.
4. Il tavolo tecnico registra gli infortuni.
5. Il tavolo tecnico avvisa il giudice al raggiungimento della terza sanzione tecnica.
6. In mancanza di un tavolo tecnico il Giudice o gli assistenti ne assumono i compiti.

11.14 Direzione di gara
La direzione di gara consta di almeno tre ruoli: supervisore del regolamento, e organizzazione, direttore tecnico. Una persona può in caso di necessità organizzative avere più ruoli.
1. Il supervisore del regolamento deve essere costantemente a disposizione dei corpi arbitrali per intervenire in caso di disputa sulle regole.
2. L'organizzazione si occupa di gestire la logistica della gara, dai tempi alla rotazione dei corpi arbitrali.
3. Il direttore tecnico si occupa di gestire la gara: creazione dei gironi, delle eliminatorie, attribuzione dei punteggi finali e ranking, solitamente con l'ausilio di un software.
4. Il direttore tecnico si occupa di valutare i ricorsi.
5. La direzione di gara è altresì responsabile di valutare eventuali sanzioni aggiuntive proposte da un giudice. In questo caso valuta quali provvedimenti sia necessario prendere, come per esempio inoltrare la proposta di sanzione agli organi di giustizia competenti della SAAM.

11.15 Terreno di gara
1. Il terreno deve presentare una superficie piana ed orizzontale.
2. Il terreno deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare l'uno o l'altro dei due avversari.
3. Il campo deve avere una qualsiasi forma geometrica con un numero pari di vertici in cui possa essere inscritto un cerchio di diametro minimo di fra i 4m e gli 8m. (esempio: campo quadrato di lato compreso fra i 4 e gli 8 metri).
4. Tutti i campi nella stessa fase della gara devono avere la stessa dimensione ed ogni campo deve essere visibilmente numerato. (Es. nei gironi tutti i campi devono essere di 4 metri, nelle semifinali i campi possono essere espansi a 6 metri, ma lo devono essere tutti).
5. Fra i vari campi vi deve essere una distanza minima di 1m su ogni lato.
6. Le linee di delimitazione del campo di gioco devono essere ben visibili ad occhio nudo, quindi in netto contrasto cromatico sia con il terreno sia con eventuali segni presenti sul terreno (Es. linee di campo di altri sport).
7. Gli angoli del campo di gara devono essere evidenziati da strutture tridimensionali (Es. coni).
8. Devono essere presenti su 2 angoli contrapposti le linee di messa in guardia, di pari misura ed a pari distanza dal centro e che siano ad un massimo di 1m dall'angolo di riferimento.

11.16 Ricorsi
1. È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzatore di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminatoria non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio. Un ricorso di questo tipo si dice fondato.
2. Il direttore tecnico è tenuto a farsi spiegare dall'atleta che ricorre i termini esatti del ricorso.
3. Se il ricorso è fondato, il Direttore tecnico si fa consegnare una cauzione di € 50,00.
4. Il direttore tecnico verifica se il ricorso può essere accolto (ossia se c'è effettivamente stato un errore).
Fanno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o eliminatoria.
5. Se il ricorso viene accolto, la cauzione viene restituita all'atleta che ha ricorso.
6. Se il ricorso viene accolto, la direzione di gara valuta come rimediare all'errore commesso.
7. Se il ricorso non viene accolto, la cauzione non viene restituita.

BILIARDO BOCCETTE

L'attività competitiva per il gioco del biliardo è 16 anni.

BILIARDO BOCCETTE ALL'ITALIANA

STRUMENTI DI GIOCO E NOMENCLATURA

Il "BILIARDO"

Il biliardo (con sponde tamburate), per competizioni ufficiali, deve avere una superficie libera di gioco delle seguenti dimensioni:

- Minimo 2,70 m × 1,35 m;
- Massimo 2,84 m × 1,42 m.

Il "CAMPO DI GIOCO"

Il campo di gioco è delimitato dal panno verde (sono tollerati anche altri colori) comprese le sponde e vi devono essere tracciate:

- una linea di mezzeria orizzontale che divide l'area di gioco in due quadrati (quello superiore e quello inferiore);
- una linea tracciata 12 cm sopra la mezzeria;
- una linea (o due segmenti di 25 cm) tracciata 12 cm sotto la mezzeria;
- una linea orizzontale che divide il quadrato inferiore all'altezza del terzo diamante.

Le "BUCHE"

Le sei buche, dall'apertura di 61/63 mm, si trovano:

- due agli angoli alti del quadrato superiore;
- due agli angoli bassi del quadrato inferiore;
- due centrali, a metà della lunghezza delle sponde laterali.

I "BIRILLI"

I birilli (detti anche ometti) sono cinque: quattro bianchi laterali e uno rosso centrale. La loro altezza non deve superare i 20 mm. All'inizio della partita vanno sistemati al centro del biliardo, dritti e disposti a croce (il cosiddetto "castello") con una distanza dei birilli esterni da quello centrale di 60 mm.

Le "BROCCHE"

Le brocche (o penitenze) sono quattro punti situati lungo la mezzeria verticale del biliardo nelle seguenti posizioni:

- ALTA, a 90 mm circa dal centro della sponda orizzontale superiore;
- CENTRALE ALTA, al centro del quadrato superiore del biliardo;
- CENTRALE BASSA, al centro del quadrato inferiore del biliardo;
- BASSA, a 90 mm circa dal centro della sponda orizzontale inferiore.

I "DIAMANTI"

Sulla superficie esterna che circonda le sponde devono essere tracciati dei segni, unici e indelebili, posti ad intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza del biliardo: nove lungo le sponde laterali e cinque lungo quelle orizzontali.

Le "BOCCETTE"

Le boccette, quattro bianche e quattro rosse, devono avere un diametro di 57/59mm.

Il "PALLINO"

Il pallino, di colore blu, deve avere un diametro di 54 mm.

La "GIOCATA"

Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la giocata inizia nell'attimo in cui il giocatore ha evidente intenzione di effettuare un tiro e termina a boccette e pallino fermi.

La "MANO"

È l'insieme delle giocate. Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la mano di gioco inizia con l'acchito del pallino e termina a boccette e pallino fermi dopo aver giocato l'ottava boccetta.

La "PARTITA"

È l'insieme delle mani di gioco. Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la partita inizia con l'accosto per l'assegnazione del pallino per l'acchito d'apertura e termina quando un giocatore raggiunge il limite del punteggio stabilito.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

ARTICOLO 1
Scelta del colore delle boccette e diritto d'acchito
All'inizio di ogni partita, il diritto di scegliere il colore delle boccette con cui giocare e di acchitare per primo il pallino spetta al giocatore che, tirando una boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa (è consuetudine effettuare, prima, un accosto di prova).
Se, durante l'esecuzione del tiro, la boccetta di un giocatore cade in una buca, abbatte uno o più birilli oppure tocca una sponda laterale o una boccetta, la scelta del colore e il diritto d'acchito spettano all'avversario.
Se entrambi i giocatori incorrono in una delle suddette infrazioni, l'accosto viene ripetuto.

ARTICOLO 2
Acchito
Acchitare il pallino significa metterlo in una posizione valida per poter effettuare la bocciata.
Il giocatore sceglie la posizione. Nelle partite a coppia, il giocatore che acchita il pallino deve anche effettuare labocciata.
All'inizio di ogni partita, il giocatore che boccia deve dichiarare il tipo di bocciata prima di acchitare ilpallino, se di slancio (braccio) o di striscio.
Il giocatore può cambiare la dichiarazione in qualsiasi momento della partita, prima di acchitare il pallino.

Falli nell'acchitare il pallino
È considerato fallo quando:
- il giocatore non è riuscito ad acchitare il pallino:
- oltre la linea di mezzeria, avendo dichiarato la bocciata di slancio;
- oltre la linea tracciata 12 cm sopra la mezzeria, avendo dichiarato la bocciata di striscio;
- nell'esecuzione dell'acchito, si tiene una boccetta nella stessa mano, il pallinoabbatte uno o più birilli di prima, cade in una buca o tocca una sponda laterale bassa;
- tutti i birilli non sono dritti nella loro sede;

nel porre in posizione d'acchito il pallino, prima che venga rilasciato, lo stesso supera interamente:
- la linea (o il segmento) tracciata 12 cm sotto la mezzeria per la bocciata di slancio;
- la linea di mezzeria per la bocciata di striscio;

- nell'acchitare il pallino, la mano di appoggio si aggrappa all'interno delle sponde, sporge verso il piano di gioco o supera la linea del secondo diamante delle sponde laterali. È consentito aggrapparsi esternamente alla sponda bassa e alle sponde laterali fino al secondo diamante.

In tutti questi casi, il pallino va posto nella brocca alta e il giocatore può andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito.

ARTICOLO 3
Bocciata d'acchito
La bocciata d'acchito è obbligatoria. È considerato assolto l'obbligo della bocciata quando la boccetta o il pallino toccano la sponda alta: non assolvendo a questo obbligo, la boccetta viene annullata e il pallino va posto nella brocca alta. La continuazione del gioco spetta a chi ha commesso il fallo e il giocatore può andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito. Nelle partite a coppia, il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.
Nell'eseguire la bocciata d'acchito, per realizzare punti validi, è d'obbligo colpire il pallino di prima che deve toccare anche la sponda alta. In tutti gli altri casi i punti eventualmente realizzati vanno conteggiati all'avversario e il pallino e la boccetta restano nella posizione acquisita. Gli eventuali punti bevuti (ovvero a favore dell'avversario) sono considerati d'acchito.
Il pallino può essere acchitato in qualunque posizione purché oltre la mezzeria per la bocciata di slancio e oltre la linea tracciata 12 cm sopra la mezzeria per quella di striscio. Non è consentito aggrapparsi alle sponde interne.

Per bocciata di slancio si intende che, nell'eseguire il tiro, la mano deve partire prima della linea tracciata nel quadrato inferiore all'altezza del terzo diamante oppure si può impostare il tiro con la mano oltre questa linea purché rientri prima del tiro. La mano (braccio compreso) non devono toccare il piano di gioco e il palmo della mano deve essere rivolto verso il basso. L'arbitro deve essere messo in condizione di poter valutare chiaramente il tiro. È vietato impostare la bocciata di slancio a mo' di striscio (forchetta).
Nella bocciata d'acchito, la mano d'appoggio non può aggrapparsi all'interno delle sponde o sporgere verso il piano di gioco. È consentito aggrapparsi all'esterno delle sponde fino al secondo diamante. Nella mano d'appoggio è possibile tenere una o più boccette e lo straccio purché non tocchino il pianodi gioco o sporgano verso lo stesso.
Non è consentito bocciare in nessun caso con il sistema del piffetto o biscotto o cricco, con il dorso della mano rivolto

verso il basso o verso l'alto (tiro a mo' di stecca).
Quando si effettua una bocciata (d'acchito o di rimessa) oppure dopo aver eseguito un tiro (ad es. di calcio o di sotto calcio) bisogna attendere che il pallino e le boccette siano fermi o accertarsi che non siano in traiettoria con i birilli abbattuti prima di toccare e riposizionare questi ultimi. AL GIOCATORE CHE NON RISPETTA QUESTA DISPOSIZIONE VERRANNO TOLTI 2 PUNTI DAL PROPRIOPUNTEGGIO.
Se, nell'eseguire la bocciata d'acchito, non ci si attiene a quanto indicato sopra neipunti A, B, C e D, la bocciata non è valida: il pallino verrà posto nella brocca alta senza alcuna penalità e il giocatore potrà andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito.
Nell'esecuzione della bocciata d'acchito viene, invece, annullata la boccetta nei seguenti casi:

- qualora la boccetta abbatta uno o più birilli di prima;
- qualora la boccetta o il pallino non assolvano l'obbligo di toccare anche la sponda alta;
- qualora il giocatore sollevi entrambi i piedi dal pavimento: un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo aver lanciato o strisciato la boccetta.

Nei casi F, G e H il pallino verrà posto nella brocca alta e il giocatore potrà scegliere se andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito.
Se, nella bocciata d'acchito, la boccetta cade direttamente senza interferenze nella buca alta dalla parte in cui è stata effettuata la bocciata, sono due punti bevuti ed eventuali punti realizzati vengono annullati. Se, invece, la boccetta cade in una delle altre buche o esce dal campo di gioco, i punti eventualmenterealizzati vanno assegnatiall'avversario.
Se, bocciando d'acchito in maniera valida, il pallino esce dal campo di gioco, i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
Nella bocciata d'acchito, dopo aver lasciato la boccetta prima della linea di mezzeria, si può superare con la mano la linea stessa.

ARTICOLO 4
Falli
Qualora venga commesso uno dei falli elencati dal punto A al punto O, la boccetta giocata viene messa fuori gioco. Le altre boccette o il pallino eventualmente mossi verranno rimessi dall'arbitro nella posizione primitiva e la prosecuzione del gioco spetta al giocatore che ha commesso il fallo, fatta eccezione per l'art. 6, comma I.
In qualsiasi fase del gioco, il giocatore con la boccetta in mano supera, con la mano o parte di essa, la linea dimezzeria.
In tutte le fasi di gioco (la bocciata d'acchito è regolamentata a parte) la mano di appoggio, parte di essa braccio compreso, una o più boccette tenute in mano, toccano o sporgono verso il piano di gioco. È consentito appoggiarsi sopra e aggrapparsi all'esterno della sponda inferiore e delle sponde laterali fino al secondo diamante.
Abbandona una boccetta nel quadrato superiore del biliardo.
Supera, con qualsiasi parte del corpo, la linea quale proiezione o prolungamento dei lati delle sponde laterali del biliardo: durante l'esecuzionedel tiro, tutto il corpo (dal biliardo in giù) deve rientrare nei limiti della linea suddetta.
Gioca una boccetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.
Gioca una boccetta con un'altra nella stessa mano.
Solleva dal pavimento entrambi i piedi: un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la boccetta.
Gioca una boccetta prima che tutti i birilli siano dritti nella propria sede.
La boccetta giocata non oltrepassa la linea di mezzeria, a meno che non abbia toccato una boccetta o il pallino in posizione valida oltre quella stessa linea. Nel caso che il pallino sia nel quadrato inferiore, la boccetta che viene giocata deve toccare la sponda orizzontale superiore o una boccetta posta nel quadrato superiore.
Lanciata o strisciata, la boccetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la linea di mezzeria.
La boccetta giocata tocca direttamente una boccetta o il pallino posti nel quadrato inferiore.
È consentito effettuare tiri di striscio tenendo la boccetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo in partenza. Tuttavia, la boccetta, lanciata o strisciata, deve toccare il panno prima di colpire il pallino un'altra boccetta (vedi *).
La boccetta, dopo aver toccato lo spigolo superiore della buca centrale, ritorna nel quadrato inferiore o tocca una boccetta o il pallino posti nel quadrato inferiore. Non è da considerare fallo quando una boccetta tocca lo spigolo superiore della buca centrale e rimane nel quadrato superiore o ritornanel quadrato inferiore dopo aver toccato la sponda orizzontale superiore o una boccetta o il pallino posti nel quadrato superiore.
La boccetta colpisce direttamente il pallino o un'altra boccetta prima di toccare il panno del biliardo (*).
Abbatte uno o più birilli con tiro diretto.
Abbatte uno o più birilli con la mano prima o dopo aver effettuato la bocciata: la bocciata è nulla, il pallino viene posto nella brocca alta e il giocatore gioca la seconda boccetta.
Al giocatore che, a gioco fermo, muove con le mani o con effetti del vestiario le boccette e/o il pallino verrà annullata una boccetta non giocata; se le boccette sono state giocate tutte e quattro verrà tolta dal gioco l'ultima giocata in ordine di tempo.

Vantaggio

Il giocatore che tocca il pallino e/o una boccetta, con una o più boccette e/o Il pallino in movimento o abbatte uno opiù birilli con la mano, prima o dopo aver effettuato il tiro (bocciata d'acchito esclusa), deve attendere che tutte le boccette e il pallino siano fermi; a quel punto l'avversario può:

- Convalidare la giocata: i punti validi verranno conteggiati a chi ha commesso l'infrazione e quelli non validi a sé stesso.
- Annullare la giocata: verrà ripristinata la posizione antecedente l'infrazione e l'ultima boccetta giocata verrà annullata.

Se un giocatore che tocca il pallino o una boccetta, con una o più boccette e/o il pallino in movimento, **ferma il gioco** prima che tutte le boccette e il pallino siano visibilmente fermi, verrà annullata l'ultima boccetta giocata e verranno assegnati 12 punti all'avversario.

ARTICOLO 5
Birilli

Il valore dei cinque birilli, abbattuti colpendo direttamente, con la propria boccetta, il pallino o un'altra boccetta posti in posizione valida (ad es. nelle bocciate d'acchito e di rimessa), è il seguente:

- birilli esterni bianchi: 2 punti ciascuno;
- birillo centrale rosso, abbattuto insieme a uno o più birilli bianchi oppure col castello incompleto: 4 punti;
- birillo centrale rosso, abbattuto da solo col castello completo: 5 punti;
- se, lanciando la boccetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale ma senza toccare boccette o pallino), si colpisce direttamente o indirettamente una boccetta o il pallino, in qualsiasi punto del campo di gioco, gli eventuali birilli abbattuti produrranno ognunoun punto in più,sia a favore che contro (bevuti);
- se, lanciando la boccetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale ma senza toccare boccette o pallino), questa va ad abbattere dei birilli (bevuti), saranno conteggiati con un punto in più a birillo.

I birilli abbattuti con boccette avversarie o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con boccette proprie producono punti persi che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una boccetta avversaria o il pallino colpiscono uno o più birilli già abbattuti e questi, a loro volta, ne abbattono altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria boccetta e ne abbattono altri producono punti persi.
Quando il pallino o una boccetta si trovano nel quadrato superiore, i birilli abbattuti con il tiro di prima (picchetto, frisio, ticchio, pizzico o finezza) producono punti che vanno conteggiati all'avversario.
Quando il birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma dritto anche se sulla sede di un altro abbattuto, è considerate caduto e i punti relativi vengono conteggiati.
Quando il birillo, senza essere stato abbattuto, viene sposato dalla sua sede, non è considerato caduto: verrà rimesso al suo posto solo quando dovesse essere effettivamente abbattuto durante la prosecuzione del gioco o, comunque, al termine della mano.
Se un giocatore lancia un birillo abbattuto con il gioco in movimento e questo ne abbatte degli altri, tutti i punti realizzati nel tiro vengono assegnati all'avversario.
Se, a gioco fermo o durante l'esecuzione di un tiro, un birillo inclinato per il contatto con una boccetta o con il pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra boccetta o dal pallino, non viene considerato abbattuto e lo si rimette nella sua posizione primitiva.
Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata, anche solo parzialmente, dauna boccetta o dal pallino, il birilloviene tolto dal gioco fino a quando la sedestessa non torni a essere libera.
Il giocatore ha diritto di far controllare la posizione dei birilli soltanto quandovengono rimessi al loro posto dopo essere stati abbattuti o all'inizio di ogni mano di gioco.
I giocatori e l'arbitro non possono sistemare i birilli a gioco avviato.
Sono validi i punti realizzati con la CARAMBOLA (tiro in cui la boccetta lanciata tocca una boccetta o il pallinoposti in posizione valida e rimbalza contro un'altra boccetta o il pallino).

ARTICOLO 6
Buche e uscita dal campo di gioco

Le boccette che cadono in buca hanno il valore di 2 punti. Sono tutti punti validi quelli realizzati in un tiro incui sia caduta in buca una boccetta avversaria.
Tutti i punti realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una propria boccetta sono assegnati all'avversario (salvo i casi della bocciata d'acchito).
Per ogni boccetta che esce dal campo di gioco si conteggiano 2 punti all'avversario al quale vanno assegnati anche gli eventuali punti realizzati nel tiro.
Il pallino caduto in buca o uscito dal campo di gioco non ha alcun valore. Al fine della ripresa del gioco, il pallino che esce dal campo di gioco viene considerato come caduto in una buca alta.
Se il pallino cade in una buca alta va posto nella brocca alta. Se, invece, cade in una delle buche centrali o in unadi quelle

basse va posto nella brocca bassa. Il pallino dev'essere sistemato sulla brocca col solo ausilio delle mani.
Se una delle suddette brocche è occupata da una boccetta, il pallino va posto nella prima brocca libera procedendo verso il quadrato opposto. Nel caso in cui tutte e quattro le penitenze siano occupate da boccette, il pallino resta nella buca in cui è caduto fino al termine della mano e l'eventuale misurazione dei punti avviene partendo dal centro della buca stessa. Se il pallino esce dal campo di gioco e tutte le brocche sono occupate, viene considerato caduto nella buca alta di sinistra.
Se una boccetta o il pallino fermi sull'orlo di una buca, dopo che l'arbitro abbia riconosciuto concluso il tiro, dovessero cadere nella buca stessa, la boccetta o il pallino vanno rimessi nella posizione primitiva e considerati come non caduti in buca. Se la boccetta rimane incastrata fra gli spigoli della buca, viene considerata caduta nella buca soltanto se non tocca il piano di gioco.
La boccetta e il pallino non sono considerati usciti dal campo di gioco quando, correndo sulla sponda, rientrano sul piano del biliardo senza l'aiuto di qualche corpo estraneo posto ai lati o sulle sponde stesse del biliardo.
Se, bocciando d'acchito in modo valido o non valido, la boccetta entra in una buca o esce dal campo di gioco, il punto rimane di chi ha effettuato il tiro e il tiro successivo spetta all'avversario. Se, nell'esecuzione di questo secondo tiro, la boccetta esce dal campo di gioco o cade in una buca, il punto non viene considerato preso e, pertanto, il tiro successivo spetta sempre a chi ha tirato l'ultima boccetta.

ARTICOLO 7
Misurazione dei punti
La boccetta e il pallino sono considerati al di là della linea di mezzeria quandola superano completamente.
Tutte le boccette che si trovano nel quadrato superiore possono essere bocciate indipendentemente dallaposizione del pallino.
Una volta terminata la mano, si assegnano i punti nel modo seguente:
- punti 2 per una sola boccetta più vicina al pallino;
- punti 4 per due boccette dello stesso colore più vicine al pallino;
- punti 6 per tre boccette dello stesso colore più vicine al pallino;
- punti 10 per quattro boccette dello stesso colore più vicine al pallino.

Finita una mano, quella seguente ha inizio con l'acchito del pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto almeno una boccetta d'accosto.
(*) Se, nel corso di una giocata, due boccette di colore diverso vengono a trovarsi alla stessa distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra boccetta disponibile con qualsiasi giocata. Nella bocciata d'acchito, se la boccetta esce dal campo di gioco o cade in una buca, il tiro successivo spetta all'avversario. Il punto è considerato acquisito solo se la boccetta di quest'ultimo non cade anch'essa in una buca o esce dal campo di gioco. Se, alla fine della mano, l'equidistanza sussiste, il punto non viene assegnato e si effettua l'accosto alla sponda bassa (secondo le norme enunciate all'art. 1), allo scopo di stabilire a chi spetta l'acchito delpallino nella mano successiva.
Il compito di misurare il punto spetta esclusivamente all'arbitro il cui giudizio è insindacabile. Se, durante la misurazione, l'arbitro muove accidentalmente una boccetta o il pallino, vale la dichiarazione visiva fatta prima della misurazione. Qualora sia stato dichiarato non visibile senza misurazione, il punto è considerato pari; in questo caso si applica l'art. 7, (*).
È consentito richiedere la misurazione dei punti in qualsiasi momento (purché non ipotetici).
La partita si intende conclusa quando uno dei due giocatori raggiunge il punteggio stabilito.

ARTICOLO 8
Norme di ordine generale
Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, l'avversario deve spostarsi sufficientemente dal lato di gioco del biliardo, evitare di parlare, di battere le boccette e di compiere qualsiasi altra azione che possa disturbare il giocatore stesso. Nel caso di inosservanza delle comuni norme di correttezza, l'arbitro ha facoltà di far ripetere il tiro.
Durante lo svolgimento di una gara, l'arbitro può decidere la sospensione temporanea della partita qualora non siano presenti le seguenti condizioni:
- la parte bassa del biliardo deve essere completamente sgombra per consentire ai giocatori la piùampia libertà di gioco;
- intorno ai lati del biliardo, persone e cose devono trovarsi a una distanza tale da non disturbare i giocatori;
- il pubblico non deve in alcun modo disturbare con movimenti scomposti né interagire con suggerimenti;
- è d'obbligo effettuare un tiro o una bocciata senza preoccuparsi se ai lati si sta giocando (è considerata unaperdita di tempo ingiustificata).

Quando, per errore, viene giocata una boccetta di un altro colore (appartenente all'avversario), il tiro è considerato valido a tutti gli effetti: agioco fermo, l'arbitro procederà alla sostituzione della boccetta dopol'eventuale misurazione del punto.
Durante lo svolgimento della partita è vietato l'ostruzionismo intenzionale diqualsiasi genere.
Terminata ogni mano di gioco e iniziata la successiva non si discute più su quella precedente.
Nelle gare Provinciali, Regionali e Nazionali è vietato fumare per giocatori, arbitri edirigenti.

ARTICOLO 9
Gare a coppie

Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due boccette ciascuno.
Qualora sia accertato che un giocatore abbia usato più di due boccette nella stessa mano di gioco, la boccetta in eccesso (l'ultima) viene annullata purché l'irregolarità sia fatta presente prima del tiro immediatamente successivo.
I due compagni possono consigliarsi tra di loro per decidere chi deve effettuareil tiro e sul modo di eseguirlo.
L'acchito del pallino e la sua successiva bocciata devono essere effettuati dallo stesso giocatore. Qualoral'acchito non risultasse regolare, il pallino andrà posto nella brocca alta e il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.
Il compagno del giocatore che sta per effettuare il tiro deve restare dalla parte del biliardo in cui si svolge ilgioco.

ARTICOLO 10
Comportamenti ostruzionistici
Nelle manifestazioni in cui è presente un arbitro ufficiale, i giocatori che perdono tempo in modo ingiustificatosaranno sanzionati nel modo seguente:
- alla prima infrazione, richiamo ufficiale dell'arbitro;
- dalla seconda infrazione in poi, l'arbitro annullerà la boccetta che il giocatore deve giocare.

I giocatori, durante la partita, non possono tenere acceso il telefono cellulare.

ARTICOLO 11
Divisa nazionale
Pantaloni INTERAMENTE NERI (no jeans), senza borchie né tasche esterne.
Scarpe INTERAMENTE NERE compresi i lacci e le suole (non rialzate); non sono ammessi scarponi né anfibi.
Maglia della società con logo della medesima, non posticcio (ad es. scritto amano).
Non si possono applicare sulla maglia scudetti conquistati la stagione precedente con un'altra squadra e/o società, pena l'esclusione dalle manifestazioni. Gli scudetti di CAMPIONE PROVINCIALE, REGIONALE e ITALIANO A SQUADRE, li possono portare soltanto i giocatori che sono tesserati per le società detentrici dei titoli.

Si possono, invece, portare gli scudetti SINGOLO, COPPIA, TRIS, E'LITE SINGOLO e COPPIA, CAMPIONE ITALIANODI I^{A} e II^{A} CATEGORIA.

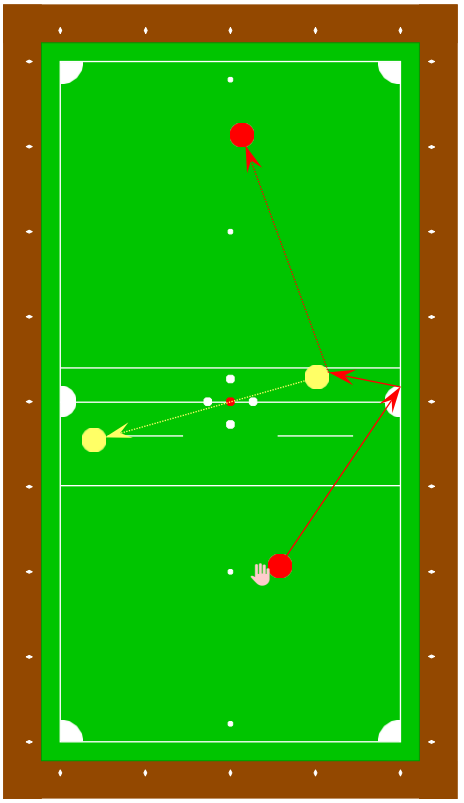
DIRETTORE DI GARA E ARBITRO

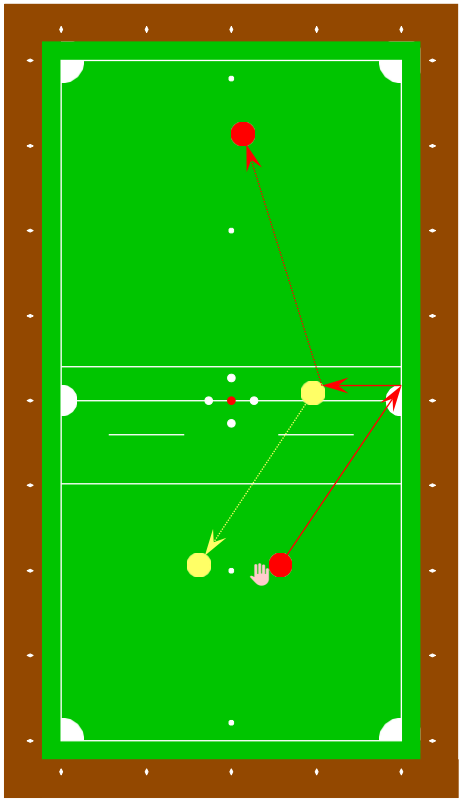
Direttore di gara
- È il giudice massimo di ogni gara: il suo giudizio è inappellabile.
- È suo compito controllare l'operato degli arbitri durante lo svolgimento delle epartite e intervenire qualora loritenesse necessario.
- Deve prestare la massima attenzione a ogni tipo di inconveniente che puòverificarsi nel corso della gara esegnalarlo alla Commissione Tecnica Nazionale.

Arbitro
- In caso di contestazione deve chiedere l'intervento del Direttore di gara.
- Il punteggio valido è quello segnato manualmente dall'arbitro sul referto.
- È tenuto ad intervenire qualora si rendesse conto di perdite di tempo ingiustificate da parte dei giocatori (vedi l'art. 10).

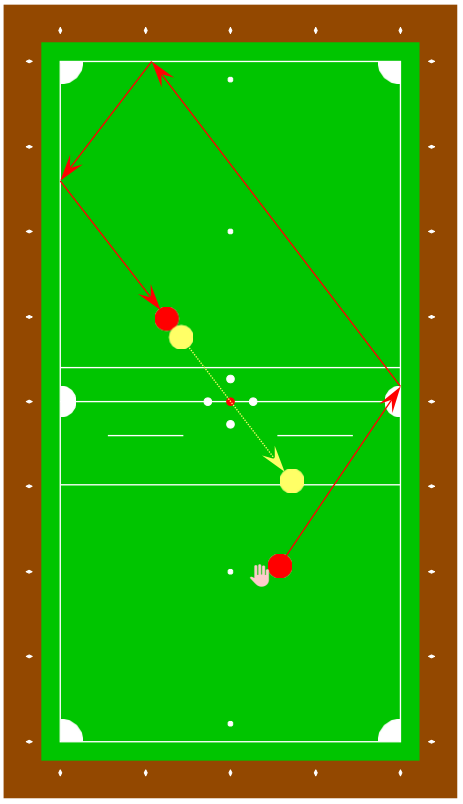
CASI PARTICOLARI

Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una boccetta o sul pallino posti nel quadrato superiore in posizione valida, i punti realizzati nel tiro vengono assegnati all'avversario.

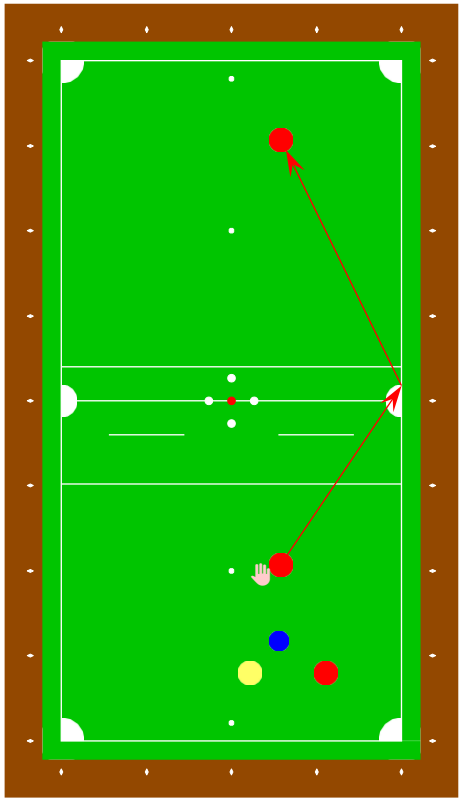




Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una boccetta o sul pallino posti in posizione non valida, la boccetta viene annullata e il gioco ripristinato nella primitiva posizione.

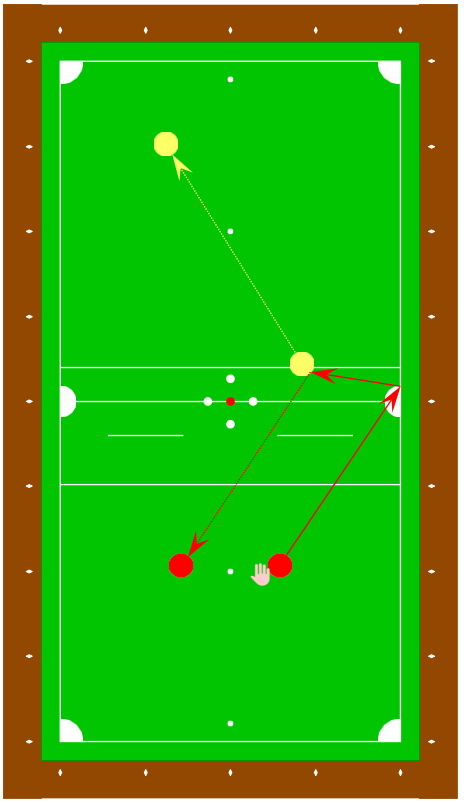


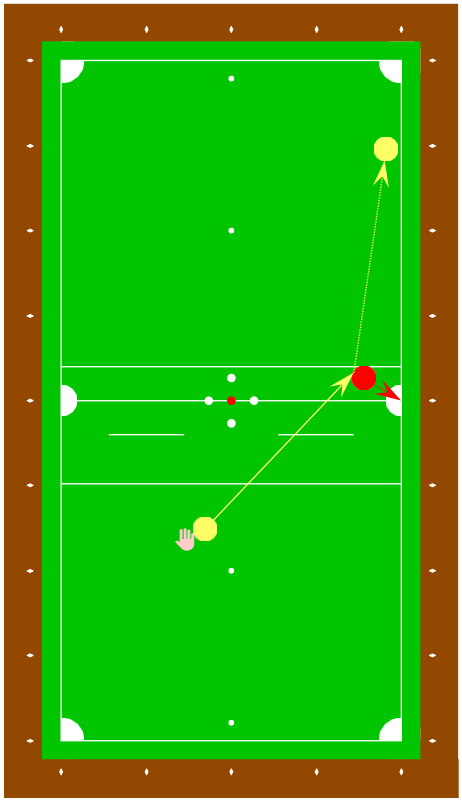
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale e toccato la sponda alta, colpisce una boccetta avversaria o il pallino realizzando punti, il tiro è considerato valido.



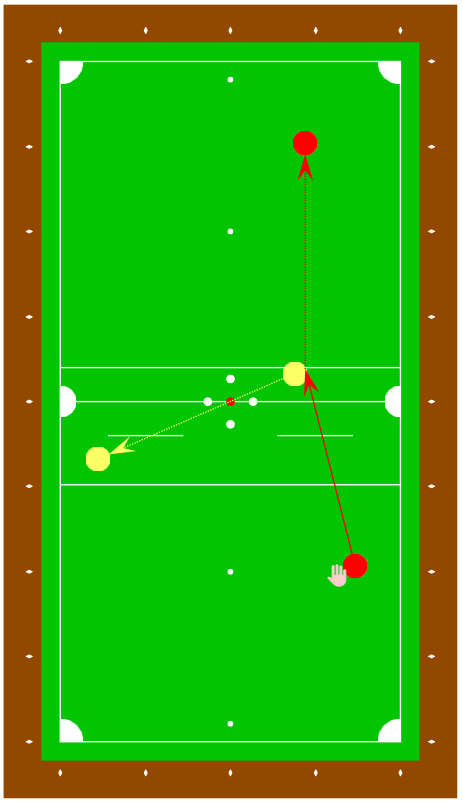
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimane nel quadrato superiore senza aver toccato boccette valide, viene annullata nel caso in cui il pallino sia posto nel quadrato inferiore del biliardo.

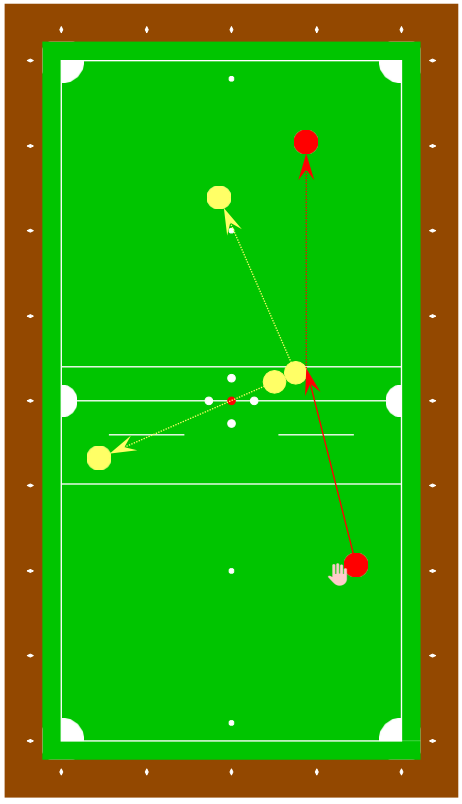
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una boccetta o sul pallino posti nel quadrato superiore in posizione valida e ritorna nel quadrato inferiore, il tiro è considerato valido.



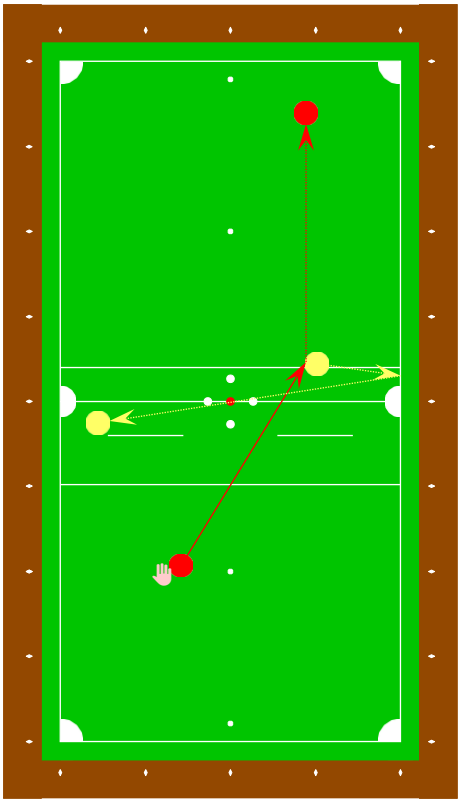


Il tiro raffigurato non è consentito: la buca di mezzeria viene assegnata all'avversario e la giocata rimane valida.

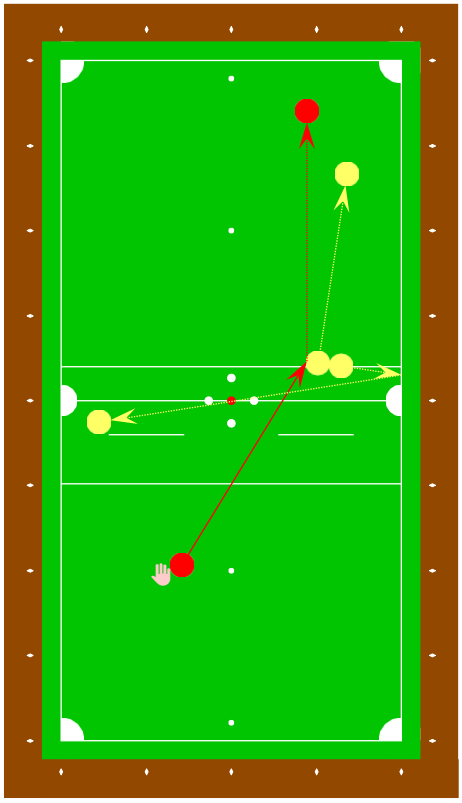




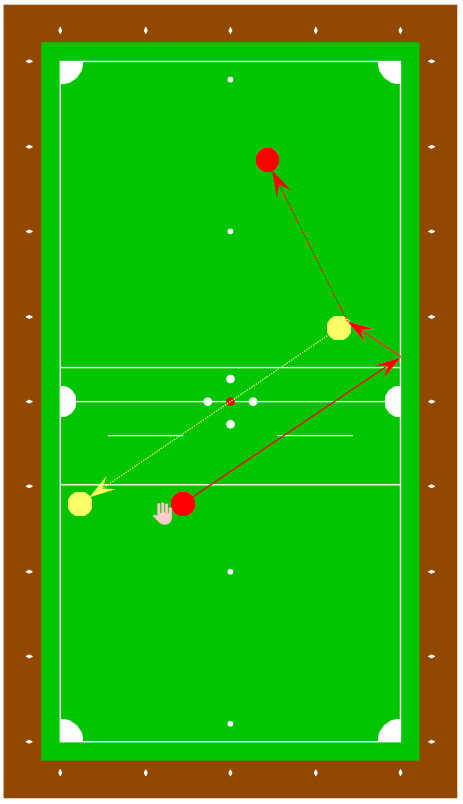
I tiri raffigurati non sono consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e le giocate rimangono valide.



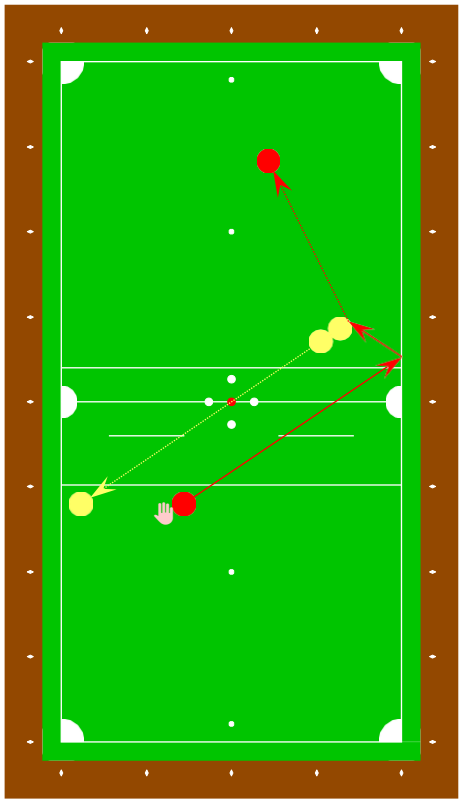
Il tiro raffigurato non è consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e la giocata rimane valida.



Il tiro raffigurato non è consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e la giocata rimane valida.

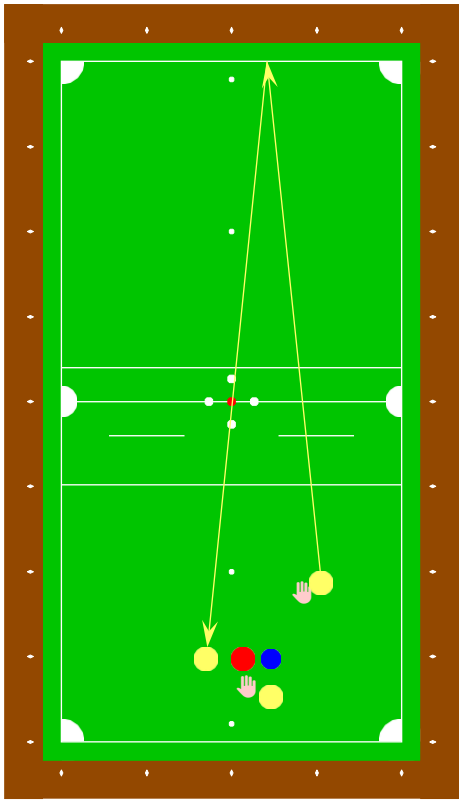


Il tiro raffigurato non è consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e la giocata rimane valida.

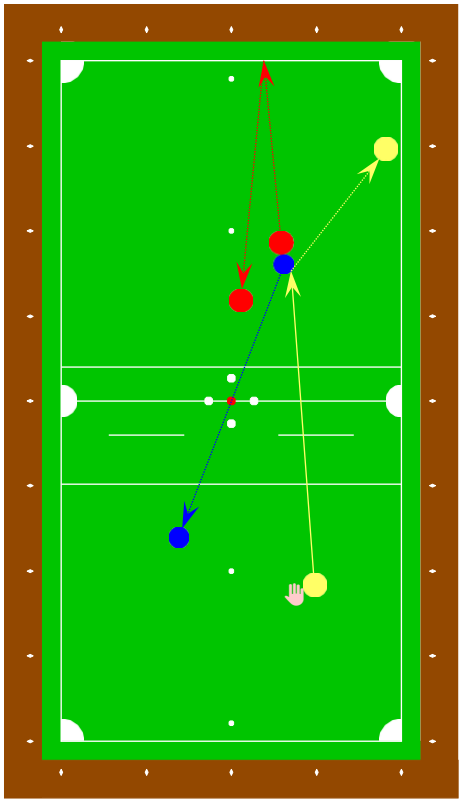


Il tiro raffigurato non è consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e la giocata rimane valida.

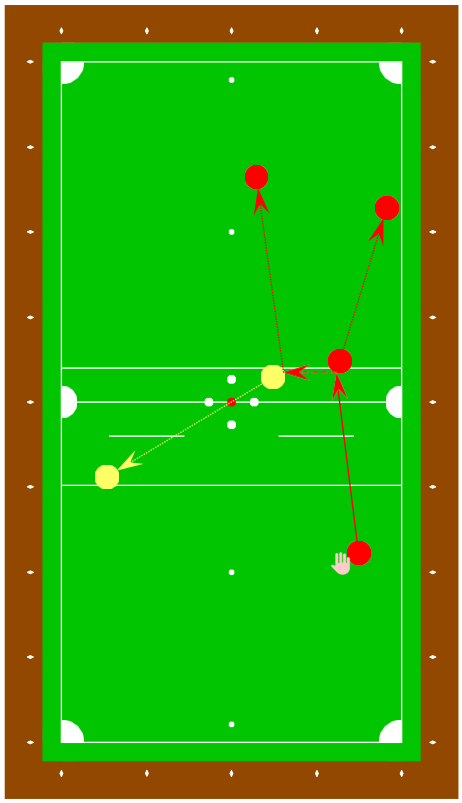
Quando un giocatore, nell'effettuare un tiro che realizza punti bevuti, muove le boccette o il pallino posti nel quadrato inferiore mentre il gioco è ancora in movimento, vedi l'art. 4: "VANTAGGIO".



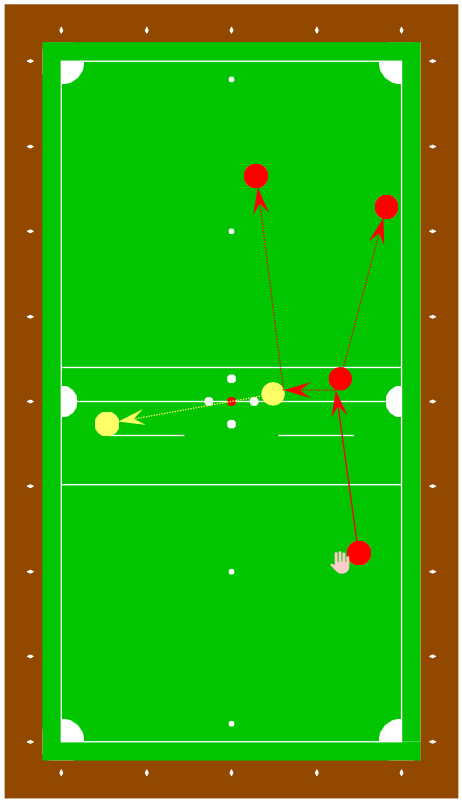
Quando il pallino, colpito direttamente, schizza sul castello per l'impatto controuna boccetta, i punti realizzati sono validi solo se la boccetta colpita tocca la sponda alta prima che i birilli vengano abbattuti altrimenti si assegnano all'avversario.



Il tiro raffigurato è consentito(vedi l'art. 5, comma K: "CARAMBOLA").



Il tiro raffigurato è consentito(vedi l'art. 5, comma K: "CARAMBOLA").



Casi non previsti
Se si verificasse una combinazione di gioco non contemplata nel presente regolamento, l'arbitro, consultatosi con il Direttore di gara, prenderà la sua decisione che sarà insindacabile. Detti casi non previsti devono essere annotati dall'arbitro e dal Direttore di gara e comunicati alla Commissione Tecnica Nazionale che provvederà ad inserirli nel regolamento sottoforma di note aggiuntive.

BILIARDO BOCCETTE: BILIARDI INTERNAZIONALI

STRUMENTI DI GIOCO E NOMENCLATURA

LA "GIOCATA"
Al fine della valutazione di tutti gli effetti, ha inizio dall'attimo in cui il giocatore ha evidente intenzione di effettuare un tiro e termina a boccette e pallino fermi.

LA "MANO"
E' l'insieme delle giocate. Al fine della valutazione di tutti gli effetti ha inizio con l'acchito del pallino e termina a boccette e pallino fermi dopo aver giocato l'ottava boccetta.

LA "PARTITA"
E' l'insieme delle mani. Inizia con l'accosto per l'assegnazione del pallino e termina quando un giocatore raggiunge il limite di punteggio stabilito.

LE "BROCCHE" O "PENITENZE"
Sono quattro e sono ubicate al centro della mezzeria verticale del biliardo, nelle seguenti posizioni:
- ALTA , a 10 Cm. circa dal centro della sponda orizzontale superiore.
- CENTRALE ALTA, al centro del quadrante superiore del biliardo.
- CENTRALE BASSA, al centro del quadrante inferiore del biliardo.
- BASSA, a 10 Cm. circa dal centro della sponda orizzontale inferiore.

IL "BILIARDO"
Le misure del biliardo per competizioni ufficiali sono le seguenti:
minimo 2,84 X 1,42 m. tolleranza 5 cm in più o in meno.

LE "BOCCETTE"
Le boccette in numero di otto, quattro bianche e quattro rosse, devono avere un diametro da 61 a 61,5 mm.

IL "PALLINO"
Il pallino di colore blu o azzurro di diametro 59 mm

I "BIRILLI"
I birilli in numero di cinque, quattro bianchi laterali e uno rosso centrale, sono ubicati al centro del biliardo e devono avere un'altezza non superiore mm. 25; diametro base mm. 7; diametro nel punto più largo della parte inferiore mm. 10; diametro testa mm. 6

Il "CAMPO DI GIOCO"
Il campo di gioco è delimitato dal panno verde (sono tollerati altri colori) comprese le sponde e vi debbono essere tracciate:
una linea di mezzeria che divide i due quadranti.
Una linea intera (o due semilinee di 25 cm) tracciata 20cm. sotto la mezzeria per l'acchito del palino.

REGOLAMENTO DI GIOCO

ARTICOLO 1
Scelta del colore delle boccette e diritto d'acchito
All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore delle boccette e di acchitare il pallino spetta al giocatore che, tirando una boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa.
Se durante l'esecuzione del tiro la boccetta di un giocatore abbatte uno o più birilli, tocca una sponda laterale o una boccetta, il diritto d'acchito e la scelta del colore spettano all'avversario.
Se entrambi i giocatori incorrono nelle infrazioni suddette, l'accosto viene ripetuto.

ARTICOLO 2
Acchito
Il giocatore sceglie la posizione, nelle partite a coppia, il giocatore che acchita pallino deve anche effettuare la bocciata.

Falli nell'acchitare pallino
In tutti i falli che seguono il pallino va posto nella brocca alta, il giocatore può andare a punto o bocciare, nell'eventuale bocciata in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito (di prima).
Se nell'esecuzione dell'acchito (acchitare il pallino significa metterlo in una posizione valida per poter effettuare la bocciata) si tiene una boccetta nella stessa mano, abbatte uno o più birilli di prima, non oltrepassa totalmente la mezzeria, tocca una sponda laterale bassa.
Se tutti i brilli non sono dritti nella loro sede.
Se nel porre in posizione di acchito il pallino, lo stesso supera la linea (o i segni) dei 12 cm sotto la mezzeria.
Se nell'acchitare il pallino, la mano di appoggio si aggrappa all' interno delle sponde o sporge verso il piano di gioco.
Se nell'acchitare il pallino la mano di appoggio supera la linea del secondo diamante delle sponde laterali.
E' consentito aggrapparsi esternamente alla sponda bassa e alle sponde laterali sino al secondo diamante

ARTICOLO 3
Bocciata d'acchito
La bocciata d'acchito è obbligatoria. E' considerato assolto l'obbligo della bocciata quando la boccetta o il pallino toccano anche la sponda alta, non assolvendo a questo obbligo, la boccetta viene annullata e il pallino va posto nella brocca alta. La continuazione del gioco spetta a chi ha commesso il fallo e il giocatore può andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata e in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito. Nelle partite a coppia, il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.
Nell'eseguire la bocciata d'acchito, per realizzare punti validi, è d'obbligo colpire il pallino di prima, che deve toccare anche la sponda alta. In tutti gli altri casi i punti eventualmente realizzati vanno conteggiati all'avversario e il pallino e la boccetta restano nella posizione acquisita. Gli eventuali punti bevuti sono considerati d'acchito.
Nella bocciata il pallino può essere acchitato in qualunque posizione purchè oltre la mezzeria, non è consentito aggrapparsi nelle sponde interne
Per bocciata la mano deve partire prima della linea o segno tracciata nel quadrante inferiore all'altezza del terzo diamante, oppure si può impostare il tiro con la mano oltre questa linea o segno purchè rientri prima del tiro.
Nella bocciata d'acchito la mano di appoggio non può aggrapparsi all' interno delle sponde o sporgere verso il piano di gioco.
E' consentito aggrapparsi all' esterno delle sponde fino al secondo diamante.
Nella mano di appoggio è consentito tenere una o più boccette e lo straccio, purchè non tocchino il piano di gioco.
Nell'eseguire la bocciata d'acchito, non attenendosi a quanto indicato sopra nei punti 1, 2, 3, la bocciata non è valida. In questi casi il pallino viene posto nella brocca alta senza alcuna penalità e il giocatore può andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata e in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito**.**
Nell'esecuzione della bocciata d'acchito, viene annullata la boccetta nei seguenti casi:
- Qualora la boccetta abbatta uno o più birilli prima di colpire il pallino
- Qualora la boccetta o il pallino non assolvano l'obbligo di toccare anche la sponda alta.
- Qualora il giocatore sollevi entrambi i piedi dal pavimento; un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo aver lanciato o strisciato la boccetta.

Nei casi 1, 2, 3 il pallino verrà posto nella brocca alta e il giocatore giocherà la seconda biglia e potrà scegliere se andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito.

Bocciando d'acchito in maniera valida, se il pallino esce dal campo di gioco i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
Nella bocciata dopo aver lasciato la boccetta, prima della linea di mezzeria, si può superare con la mano la linea stessa.

ARTICOLO 4
Falli
Verificandosi uno dei falli elencati dal punto A al punto O, la boccetta giocata viene messa fuori gioco. Le altre boccette o il pallino eventualmente mossi, verranno rimessi dall'arbitro nella posizione primitiva e la prosecuzione del gioco spetta al giocatore che ha commesso il fallo con eccezione dell'art. 6.
Supera in qualsiasi fase di gioco, con la boccetta in mano, con la mano o parte di essa, la linea di mezzeria.
In tutte le fasi di gioco la mano di appoggio, parte di essa braccio compreso, una o più boccette tenute in mano, toccano il piano di gioco. E' consentito appoggiarsi e aggrapparsi sopra e all'esterno della sponda inferiore e delle sponde laterali fino al secondo diamante.
Abbandona una boccetta nel quadrante alto del biliardo.
Supera con il piede o con i piedi che toccano il pavimento la linea tracciata sulla pedana quale proiezione o prolungamento dei lati delle sponde del biliardo. Durante l'esecuzione del tiro, il piede tenuto eventualmente in sospensione deve rientrare nei limiti della linea suddetta.
Gioca una boccetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.
Gioca una boccetta con un'altra nella stessa mano.
Solleva dal pavimento entrambi i piedi; un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la boccetta.
Gioca una boccetta prima che tutti i birilli siano dritti nella propria sede.
La boccetta giocata non oltrepassa la mezzeria, a meno che non abbia toccato una boccetta o il pallino in posizione valida oltre la mezzeria stessa. Nel caso che il pallino sia nel quadrante basso, la boccetta che viene giocata deve toccare la sponda superiore o una boccetta posta nel quadrante alto.
Lanciata o strisciata, la boccetta viene ripresa in mano oltre il 3° diamante.
La boccetta giocata tocca direttamente una boccetta o il pallino in gioco nel quadrante basso.
E' consentito effettuare tiri di striscio tenendo la boccetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo.
La boccetta tocca una boccetta o il pallino posti nel quadrante basso.
La boccetta colpisce direttamente il pallino o un'altra boccetta prima di toccare il panno del biliardo.
Abbatte uno o più birilli con tiro diretto.
Al giocatore che a gioco fermo muove con le mani o con effetti del vestiario le boccette e/o il pallino, verrà annullata Una boccetta non giocata; se le boccette sono state giocate tutte e quattro verrà tolta dal gioco l'ultima boccetta giocata in ordine di tempo.

VANTAGGIO
Il giocatore che tocca il pallino o una boccetta, con una o più boccette e/o il pallino in movimento, deve attendere che tutte le boccette e il pallino siano fermi a quel punto l'avversario puo':

- convalidare la giocata e di conseguenza segnare i punti validi a chi ha commesso l'infrazione quelli non validi per se stesso
- annullare la giocata di conseguenza si rimette a posto e l' ultima boccetta giocata e' annullata.

Se un giocatore che tocca il pallino o una boccetta, con una o più boccette e/o il pallino in movimento ferma il gioco prima che tutte le boccette e il pallino siano visibilmente fermi l'ultima boccetta giocata e' annullata e vanno segnati 12 punti all'avversario.

ARTICOLO 5
Birilli
Il valore dei cinque birilli ubicati al centro del biliardo (castello) nella bocciata d'acchito è il seguente:

- Birilli laterali bianchi = punti 2 ciascuno
- Birillo centrale rosso abbattuto insieme ad uno o più birilli bianchi = punti 4
- Birillo centrale rosso abbattuto da solo col castello completo = punti 5

Dopo la bocciata di acchito, qualsiasi bocciata produce punti normali.
Lanciando la boccetta e colpendo la sponda alta, direttamente o toccando la sponda laterale senza toccare boccette o pallino, si colpisce direttamente o indirettamente una qualsiasi boccetta o il pallino, nel quadrante alto del campo di gioco, gli eventuali birilli abbattuti produrranno ognuno un punto in più, sia a favore che contro (bevuti).
Lanciando la boccetta e colpendo la sponda alta, direttamente o toccando la sponda laterale e la sponda bassa colpendo una boccetta o il pallino, nel quadrante inferiore, senza toccare prima altre boccette e/o il pallino o la sponda laterale, gli eventuali birilli abbattuti avranno valore doppio, sia a favore che contro (bevuti)
Se lanciando la boccetta e colpendo la sponda alta, direttamente o toccando la sponda laterale senza toccare boccette o pallino questa va ad abbattere dei birilli (bevuti), saranno conteggiati con un punto in più a birillo.

I birilli abbattuti con boccette avversarie o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con proprie boccette producono punti persi che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una boccetta avversaria o il pallino colpiscono uno o più birilli già abbattuti e questi a loro volta ne abbattono altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria boccetta e ne abbattono altri producono punti persi.
Quando il pallino o una boccetta si trovano nel quadrante alto, i birilli abbattuti con il tiro di prima (picchetto, frisio, ticchio, pizzico, finezza) producono punti che vanno conteggiati all'avversario.
Quando il birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma diritto, anche se sulla sede di un altro abbattuto, esso è considerato caduto ed i punti relativi vengono conteggiati.
Quando il birillo, senza essere abbattuto viene spostato dalla sua sede, non è considerato caduto e viene rimesso al suo posto al termine della mano.
Se il giocatore lancia un birillo abbattuto con il gioco in movimento e questo ne abbatte degli altri, tutti i punti verificatisi nel tiro vengono assegnati all'avversario.
Se a gioco fermo o durante l'esecuzione di un tiro, un birillo inclinato per il contatto di una boccetta o del pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra boccetta o dal pallino, non viene considerato abbattuto e si rimette nella posizione primitiva.
Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata anche parzialmente da una boccetta o dal pallino, il birillo si toglie dal gioco fino a quando la sede stessa torna ad essere libera.
Il giocatore ha diritto di far controllare la posizione dei birilli soltanto quando vengono rimessi al loro posto dopo essere stati abbattuti, o all'inizio di ogni mano di gioco.
I giocatori e l'arbitro non possono sistemare i birilli a gioco avviato.
Sono validi i punti realizzati con la carambola purchè la boccetta o il pallino siano colpiti in posizione valida oltre la mezzeria. Per carambola si intende quando la boccetta lanciata tocca una boccetta e rimbalza contro un'altra.

ARTICOLO 6
Uscita dal campo di gioco
Per ogni boccetta che esce dal campo di gioco si conteggiano 2 punti all'avversario. Tutti i punti realizzati nel tiro di cui sopra, vengono assegnati all'avversario.
Nel caso si realizzino punti e il pallino esca dal campo di gioco, gli stessi vengono conteggiati all'avversario.
Il pallino che esce dal campo di gioco va posto nella brocca alta.
Se una delle suddette brocche è occupata da una boccetta, il pallino va posto nella brocca libera procedendo verso il quadrante opposto. Nel caso che tutte e quattro le penitenze siano occupate da boccette, il pallino va posto nell'angolo alto di sinistra.
La boccetta o il pallino non sono considerati usciti dal campo di gioco quando, correndo sulla sponda, rientrano sul piano del biliardo senza l'ausilio alcuno di corpi estranei posti ai lati o sulle sponde stesse del biliardo.
Se bocciando d'acchito in modo valido o non valido la boccetta esce dal campo di gioco, il punto rimane di chi ha effettuato il tiro, e il tiro successivo spetta all'avversario. Se nell'esecuzione di questo secondo tiro (bocciata o tiro di rimessa), la boccetta esce dal campo di gioco il punto non viene considerato preso, pertanto il tiro successivo spetta sempre a chi ha tirato l'ultima boccetta.

ARTICOLO 7
Misurazione e assegnazione dei punti di colore
La boccetta o il pallino sono considerati al di là della mezzeria quando superano interamente la linea che divide i due quadrati.
Tutte le boccette che si trovano nel quadrante superiore possono essere bocciate indipendentemente dalla posizione del pallino.
Una volta giocate dai giocatori tutte le boccette, si assegnano i punti nel seguente modo:
- punti 2 per la boccetta più vicina al pallino
- punti 4 per due boccette dello stesso colore più vicine al pallino
- punti 6 per tre boccette dello stesso colore più vicine al pallino
- punti 10 per quattro boccette dello stesso colore più vicine al pallino

Finita una mano, quella seguente ha inizio col pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto almeno una boccetta d'accosto.
(*) Se nel corso di una giocata, due boccette di colore diverso vengono a trovarsi ad una uguale distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra boccetta disponibile con qualsiasi gioco. Nella bocciata d'acchito se la boccetta esce dal campo di gioco, il tiro successivo spetta all'avversario. Il punto è considerato acquisito solo se la boccetta di quest'ultimo non esce dal campo di gioco. Se alla fine della mano l'equidistanza sussiste, il punto non viene

assegnato e si effettua l'accosto alla sponda bassa (secondo le norme enunciate dall'art. 1), allo scopo di stabilire a chi spetta l'acchito del pallino nella mano successiva.
Il compito di misurare il punto spetta esclusivamente all'arbitro. Se durante la misurazione l'arbitro muove accidentalmente una boccetta o il pallino, vale la dichiarazione visiva fatta prima della misurazione. Nel caso sia stato dichiarato non visibile senza misurazione, il punto è considerato pari; in questo caso si ricorre all'art. 7 (*).
Durante la misurazione del punto i giocatori debbono allontanarsi dall'arbitro e posizionarsi nei pressi del segna punti
E' consentito richiedere la misurazione dei punti in qualsiasi momento. Non è consentito richiedere la misurazione dei punti ipotetici.
La partita si intende terminata quando un giocatore raggiunge comunque il punteggio stabilito.

ARTICOLO 8
Norme di ordine generale
Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, l'avversario deve spostarsi sufficientemente dal lato del gioco del biliardo; deve evitare di parlare, di battere le boccette e di fare qualsiasi altro gesto che possa disturbare il giocatore stesso. Nell'eventuale inosservanza delle norme di correttezza, l'arbitro ha facoltà di far ripetere il tiro.
Durante lo svolgimento di una gara, l'arbitro può decidere la sospensione temporanea della partita, qualora non siano rispettate le seguenti norme di ordine generale:
- La parte bassa del biliardo deve essere assolutamente libera, onde consentire ai giocatori la più ampia possibilità di gioco.
- Intorno ai lati del biliardo, persone o cose devono stare ad una distanza tale da non disturbare i giocatori.
- Le sovra sponde del biliardo devono essere libere da ogni oggetto.
- Il pubblico non deve per nessun motivo interferire con suggerimenti o movimenti scomposti.
- E' obbligatorio effettuare un tiro o una bocciata senza preoccuparsi se ai lati si sta giocando (è considerata una perdita di tempo ingiustificata).

Quando per errore viene giocata la boccetta di un altro colore (appartenente all'avversario), si considera il tiro valido a tutti gli effetti; a gioco fermo l'arbitro procederà alla sostituzione della boccetta dopo l'eventuale misurazione del punto.
Durante lo svolgimento della partita è vietato l'ostruzionismo intenzionale di qualsiasi genere.
Terminata ogni mano di gioco e iniziata la successiva non si discute più sulla precedente.
Nelle gare Provinciali, Regionali e Nazionali, è vietato fumare per giocatori, arbitri, dirigenti.

ARTICOLO 9
Gare a coppie
Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due boccette ciascuno.
Qualora sia accertato che un giocatore ha utilizzato più di due boccette nella stessa mano, la boccetta in eccesso (l'ultima) viene annullata a condizione che l'irregolarità sia accertata prima del tiro immediatamente successivo.
I due compagni possono consigliarsi tra di loro per decidere chi deve effettuare il tiro e sul modo di eseguirlo.
L'acchito del pallino deve essere effettuato dallo stesso giocatore che effettua la bocciata. Qualora l'acchito non risultasse regolare, il pallino andrà posto nella brocca alta. Il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori
Il compagno del giocatore che sta per effettuare il tiro deve restare dalla parte del biliardo da cui si svolge il gioco.

ARTICOLO 10
Comportamenti ostruzionistici
Nelle manifestazioni dove è presente un arbitro ufficiale i giocatori che perdono tempo in modo ingiustificato saranno sanzionati nel seguente modo:
- Alla prima infrazione richiamo ufficiale dell'arbitro
- Dalla seconda infrazione in poi l'arbitro annullerà la boccetta che il giocatore deve giocare

I giocatori durante l'incontro non possono tenere acceso il telefono cellulare.

ARTICOLO 11
Divisa nazionale
A) Pantaloni neri di tipo classico no jeans, no borchie, no tasche esterne.
B) Scarpe interamente nere suola e lacci compresi di tipo classico, no tennis, no suole rialzate
C) Maglia della società con logo della medesima non posticcio (esempio scritto a mano)
D) Non si possono applicare sulla maglia scudetti vinti nell'anno precedente con altra società. Gli scudetti di CAMPIONE PROVINCIALE, REGIONALE, NAZIONALE A SQUADRE li possono portare sulla maglia soltanto i giocatori che sono tesserati per le società che detengono il titolo, i giocatori che hanno cambiato squadra e/o società non possono portare lo scudetto, pena l'esclusione dalle Manifestazioni.

Si possono portare gli scudetti SINGOLO, COPPIA, ELITE SINGOLO, ELITE COPPIA, CAMPIONE NAZIONALE DI LEGA MASTER, 1^ E 2^ CATEGORIA.
E) In tutte le manifestazioni ufficiali Provinciali, Regionali e Nazionali è obbligatoria la DIVISA NAZIONALE pena l'esclusione dalla gara, nel caso che l'arbitro a partita iniziata verifichi che un giocatore non ha la divisa regolamentare lo stesso sarà esclusi dalla competizione.
E compito dei giocatori prima dell'inizio della partita CHIEDERE la verifica della propria divisa per evitare di incorrere in sanzioni.

DIRETTORE DI GARA ARBITRO

Direttore di gara

E' il giudice massimo di ogni gara, il suo giudizio è inappellabile.
E' compito del Direttore di gara controllare l'operato degli arbitri durante le partite e intervenire qualora lo ritenesse necessario.
Dovrà prestare la massima attenzione ad ogni tipo di inconveniente che si possa verificare nel corso della gara e segnalarlo alla Commissione Tecnica Nazionale.

Arbitro

In caso di contestazione l'arbitro deve chiedere l'intervento del Direttore di gara.
Il punteggio valido è quello segnato manualmente dall' arbitro sul referto.
E' tenuto ad intervenire qualora si rendesse conto di perdite di tempo non giustificate da parte dei giocatori
(Vedi articolo 10 comma a).

Punteggio partite

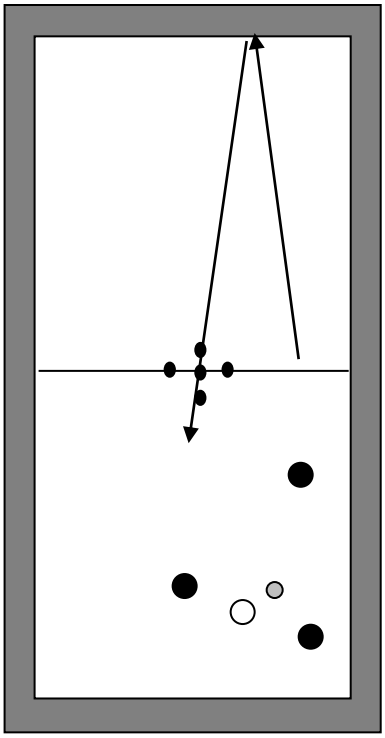
In tutte le competizioni e per tutte le categorie partite singolo ai punti 90.
In tutte le competizioni e per tutte le Categorie partite coppia ai punti 75.

Casi particolari

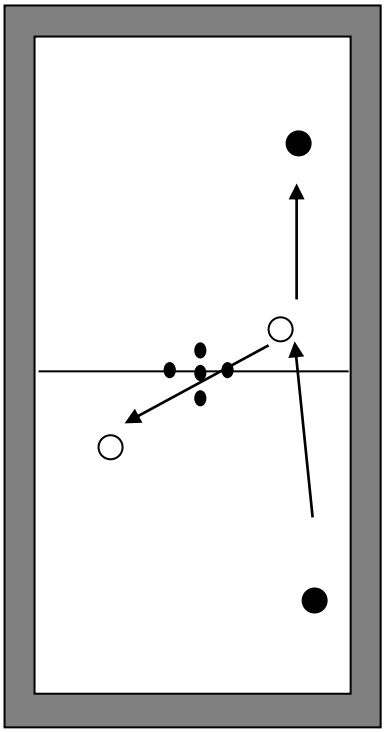
Se si verificasse una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento, l'arbitro consigliatosi con il Direttore di gara, prenderà la sua decisione che non potrà essere discussa attraverso nessun reclamo. Detti casi non previsti debbono essere annotati dall' arbitro e dal Direttore di gara e comunicati alla Commissione Tecnica Nazionale che provvederà ad inserirli nel regolamento sotto forma di note aggiuntive.

Casi Particolari 1

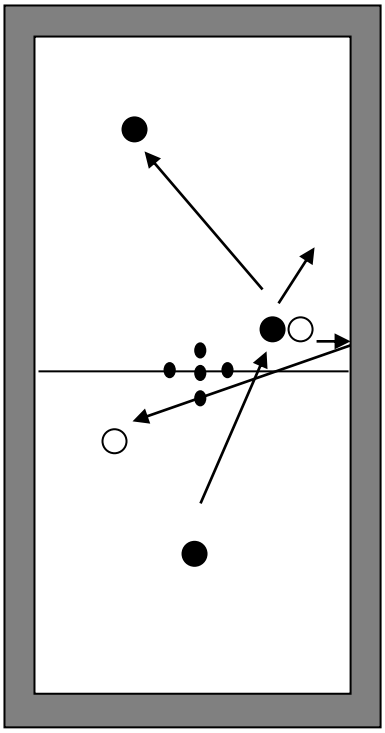
Quando un giocatore, nell'effettuare un tiro che realizza punti negativi, muove boccette o il pallino posti nel quadrante basso mentre il gioco è in movimento, (vedi art. 4 Vantaggio)



Il tiro raffigurato non è valido, i punti realizzati vengono assegnati all'avversario.
La giocata rimane valida.

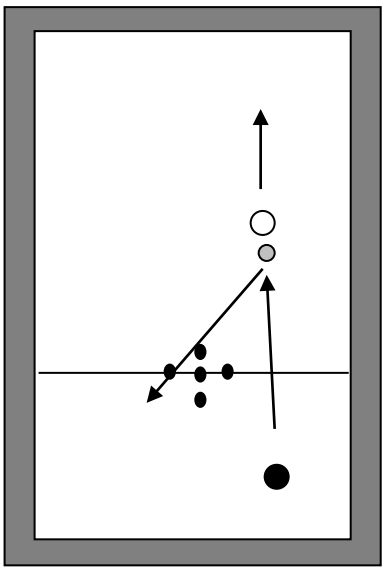


Il tiro raffigurato non è valido, i punti realizzati vengono assegnati all'avversario.
La giocata rimane valida.

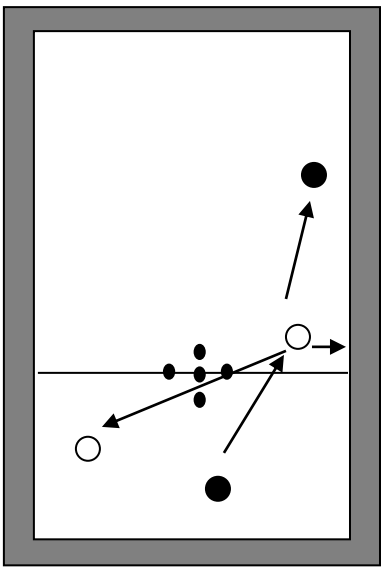


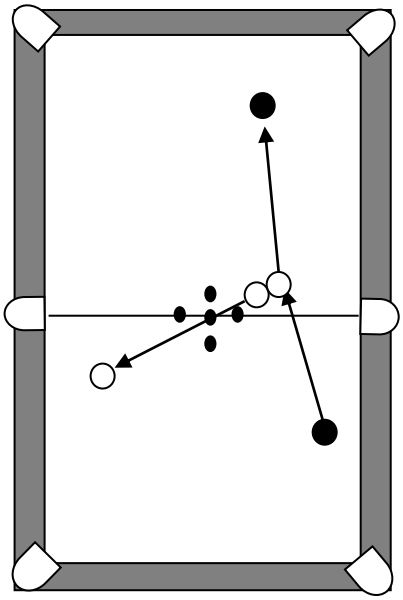
Casi Particolari 2

Se colpendo il pallino direttamente questo, toccando una boccetta, schizza sugli ometti, i punti realizzati sono validi solo se la boccetta colpita tocca (prima di abbatterli) la sponda superiore alta, altrimenti vengono assegnati all' avversario

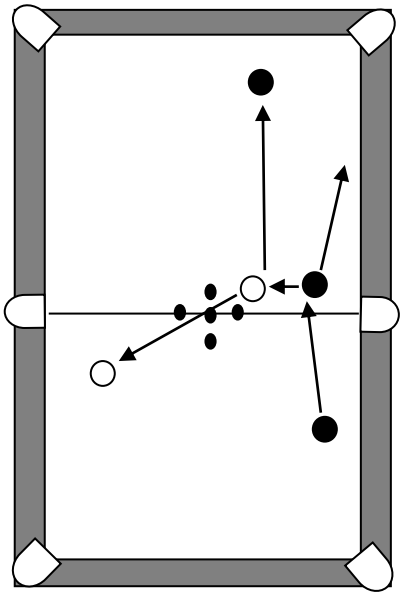


Il tiro raffigurato non è valido; i punti realizzati vengono assegnati all' avversario.
La giocata rimane valida

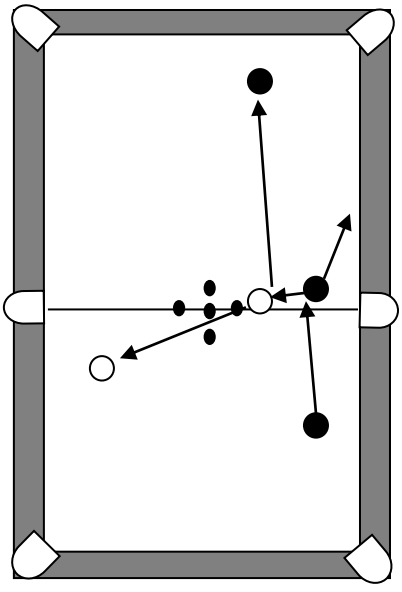




Il tiro raffigurato non è valido; i punti realizzati vengono assegnati all' avversario.
La giocata rimane valida



Il tiro raffigurato è valido, è carambola (vedi articolo 5 comma k)



Il tiro raffigurato è valido, è carambola. (vedi articolo 5 comma k)

BILIARDO ALLA STECCA

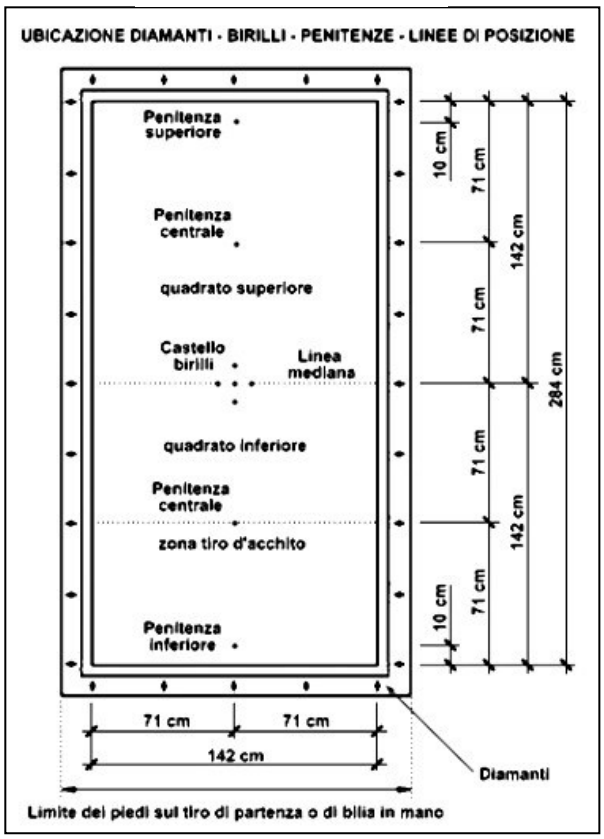
L'attività competitiva per il gioco del biliardo è 16 anni.
Regolamento del gioco del biliardo con la stecca: 5 Birilli - 9 Birilli Goriziana - Tutti Doppi.

Strumenti di gioco

Biliardo - Sponde - Panno

Il biliardo (vedi Tavola n.1) è un tavolo che ha la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.
Il tavolo del biliardo è formato da una lastra di ardesia avente uno spessore minimo di 45 mm. o di qualsiasi altro materiale omologato.
La delimitazione del rettangolo di gioco è stabilita dalle sponde in caucciù aventi un becco all'altezza di 37 mm. con la tolleranza di 1 mm. in più o in meno. Nessun foro deve essere praticato sulle sponde.
Le dimensioni della superficie di gioco sono di m. 2,84 x m.1,42 (è ammessa una tolleranza in più o in meno di 5 mm.).
Le sponde in legno e caucciù hanno una larghezza orizzontale che misura un minimo cm. 12,5 a un massimo di 15 cm (5 cm caucciù). Le sponde devono essere prodotte solo con materiale omologato. Le gomme omologate sono corrispondenti al profilo K79 e con uno shore 40 più o meno 2.
Sulla superficie orizzontale esterna che delimita le sponde devono essere applicati dei segni indelebili chiamati "diamanti", posti ad intervalli regolari corrispondenti ad ⅛ della lunghezza della superficie di gioco. E' facoltativo l'inserimento del punto del mezzo diamante. Né la marca del costruttore né alcun altro segno possono essere applicati sulla superficie orizzontale esterna che circonda le sponde.
Il panno che ricopre il biliardo deve essere di materiale, qualità e colore omologati. Il panno deve essere aderente all'ardesia e alle sponde.

Tavola 1



L'altezza del biliardo, calcolata dalla superficie del suolo alla superficie orizzontale esterna che lo inquadra, deve essere da un minimo di cm. 75 a un massimo di cm. 80.
I biliardi destinati ad un torneo ufficiale devono essere muniti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno.
In qualsiasi gara UISP SdA Giochi settore biliardo stecca è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, che non siano stati omologati: a tal riguardo il Direttore di Gara e /o dell'Arbitro sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita.

Bilie - Birilli - Gesso

Le **bilie** utilizzate per le specialità 5 Birilli,9 Birilli Goriziana o 9 Birilli tutti doppi sono tre e devono essere di colore diverso (una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino) e prodotte con materiale, forma, misura e peso omologati dal Settore d'attività Giochi UISP.
La forma delle bilie deve essere rigorosamente sferica, devono avere un diametro compreso tra 61 e 61,5 mm. ed un peso compreso tra i 205 e 215 grammi omologato dal Settore d'attività Giochi UISP. Per quanto concerne le suddette misure di peso si specifica che la differenza fra la bilia più pesante e quella più leggera non deve essere superiore a 1 (un) grammo.

I **Birilli** (vedi Tavola n.2), prodotti con materiale omologato, devono avere:

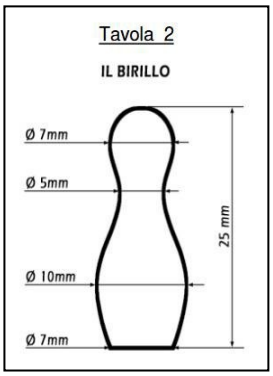
- una forma cilindroide;
- un'altezza di 25 mm.;
- un diametro di 7 mm nella parte superiore e di 10 mm nel punto più largo della parte inferiore con una base di appoggio di 7 mm.

Il castello (insieme dei birilli) è posizionato con un interasse tra un birillo e l'altro di 66 mm.

I bollini delle penitenze di acchito (inferiore e superiore) vanno posizionati a 10 cm dalla sponda corta.

Il Gesso deve essere prodotto con materiale omologato e tale da non sporcare eccessivamente la superficie di gioco.

Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio i giocatori possono utilizzare polvere di talco o un guanto.



Localizzazione dei punti e delle linee di posizione

Viene chiamato "punto" il posto in cui devono essere collocate le bilie ed i birilli all'inizio della partita e durante la stessa quando le circostanze di gioco e le regole del presente Regolamento lo prevedano.

Il "punto" consiste in un cerchio avente il diametro di 7 mm. tracciato con la matita o con la penna sul rettangolo di gioco in modo visibile.

Le linee di posizione sul rettangolo di gioco sono tracciate in modo che siano visibili, il tratteggio tuttavia non deve essere eccessivamente marcato.

Per la localizzazione dei punti e delle linee sul rettangolo di gioco si rimanda alla Tavola n.1.

Stecca - Rastrello

Il movimento delle bilie sul rettangolo di gioco è impresso con l'aiuto di uno strumento chiamato "stecca", avente le caratteristiche ed i parametri tecnici prescritti dal presente regolamento.

L'atleta durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di uno steccone della misura compresa tra 1,80 e 2,15 m o di prolunghe (es. a innesto filettato o a baionetta) che consentono di utilizzare il proprio attrezzo di gioco L'atleta durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di un "rastrello" (piccolo cavalletto di materiale vario collegato con una leva in legno o in metallo). Il "rastrello" è l'attrezzo che sostituisce, in alcune posizioni di gioco particolarmente scomode, la mano del giocatore di appoggio alla stecca sul rettangolo di gioco.

Illuminazione

La luce proiettata su tutta la superficie del biliardo non deve essere inferiore a 500 lux

La distanza tra le lampade e la superficie del rettangolo di gioco deve essere minimo di 1 (uno) metro, in questo caso il flusso luminoso emesso dalla singola sorgente di luce (lampada) costituente il complesso dell'illuminazione del singolo biliardo non deve essere superiore a 600 lumen.

Nel caso di biliardi utilizzati in manifestazioni sportive all'interno dei palazzetti dello sport o per riprese televisive si può utilizzare l'illuminazione diffusa ambientale oppure sorgenti luminose puntuali lontane dal biliardo purché garantiscano un illuminamento di 500 lux.

La sala dove si svolge la manifestazione non deve essere totalmente oscurata ma avere un'illuminazione di almeno 50 lux.

Limite partita - Svolgimento della partita - Tiri

La partita è costituita da una frazione singola o da più frazioni, secondo quanto stabilito dall'art. 14. Lo scopo del gioco è quello di realizzare i punti stabiliti per l'unica frazione o per ciascuna frazione. Ai soli fini del punteggio finale si prende in considerazione il limite prefissato anche se dopo l'ultimo tiro tale limite è stato superato.

Gli atleti per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno.

Gli atleti realizzano punti validi solo a seguito di un tiro regolare. Per tiro regolare si intende quello per effetto del quale la bilia battente, colpita correttamente, tocca direttamente o dopo esser rimbalzata su una o più sponde la bilia avversaria, senza aver prima toccato il pallino o abbattuto uno o più birilli.

L'atleta che prima, durante o al termine dell'esecuzione del tiro commette uno o più falli viene penalizzato e tutti i punti eventualmente realizzati nel tiro vengono assegnati all'avversario unitamente alla penalità prevista per i falli (vedi art. 1).

Il tiro è regolare e fa assegnare punti all'atleta che l'ha eseguito:

a) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima abbatte uno o più birilli;
b) quando la bilia battente tocca la bilia avversaria e quest'ultima colpisce il pallino;
c) quando la bilia battente colpisce prima la bilia avversaria e poi il pallino;
d) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria, poi colpisce il pallino e successivamente o contemporaneamente bilia avversaria e/o pallino abbattono uno o più birilli.
e) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima colpisce il pallino e successivamente bilia avversaria e/o pallino abbattono uno o più birilli.
A condizione che nessun birillo cada e sempreché si verifichi quanto previsto al punto 2, il passaggio tra i birilli non è considerato fallo.
Il tiro è considerato regolare anche quando al termine dell'azione di gioco la bilia battente non muove la bilia avversaria, ma si ferma nella posizione di "bilia a contatto".
Il tiro è regolare, ma i punti realizzati sono assegnati all'avversario, senza l'aggiunta di alcuna penalità:
a) quando la bilia battente, dopo aver colpito per primo la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli, anche se contemporaneamente, prima e/o successivamente la bilia avversaria e/o il pallino abbattono uno o più birilli.
b) quando la bilia battente, dopo aver colpito la bilia avversaria, sposta anche un solo birillo già abbattuto e quest'ultimo ne abbatte altri anche se contemporaneamente, prima o successivamente la bilia avversaria e/o il pallino abbattono altri birilli.
Il tiro non è regolare e fa assegnare punti all'avversario, il quale usufruirà anche del tiro con "bilia libera", nelle ipotesi previste al successivo art. 1.

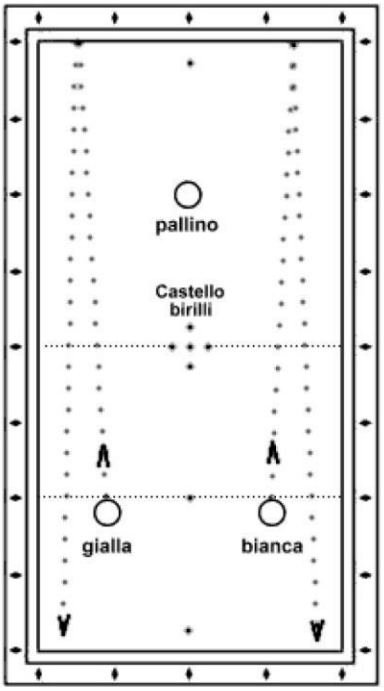
Calcolo e assegnazione dei punti dei "birilli" e del "pallino".
Il valore dei punti dei birilli è il seguente:
a) i birilli laterali valore 2 punti ciascuno;
b) il birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali valore 4 punti;
c) il birillo centrale (rosso) abbattuto da solo, sia che il castello dei birilli sia completo o no, valore 10 punti.
Il valore dei punti del pallino (bilia rossa) è il seguente:
a) se la bilia battente, dopo aver colpito la bilia avversaria, colpisce o si ferma in posizione di "bilia a contatto" con il pallino: 4 punti;
b) se la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima colpisce o si ferma in posizione di "bilia in contatto" con il pallino: 3 punti;
c) se la bilia battente colpisce la bilia avversaria e successivamente ambedue bilie (battente e avversaria) colpiscono il pallino i punti vengono calcolati una sola volta e cioè: se il primo impatto con il pallino avviene con la bilia avversaria 3 punti; se invece il primo impatto con il pallino avviene con la bilia la battente 4 punti.
d) nel caso di tiro non valido che comporti l'attribuzione di "bilia libera" il valore del pallino è sempre di 2 punti
I punti dei birilli e del pallino vengono sommati per avere il totale dei punti realizzati nel tiro.
Se con il medesimo tiro vengono realizzati punti positivi e negativi, il totale dei punti ottenuti è assegnato all'avversario.
È fatto assoluto divieto di battere direttamente il pallino volutamente. Se ciò avvenisse, l'Arbitro decreterà immediatamente la perdita dell'incontro da parte del responsabile di tale condotta.

Inizio della partita
Prima dell'inizio della partita i giocatori possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 5 minuti ciascuno. Le coppie hanno a disposizione 8 minuti ciascuna.
Qualora nel successivo turno di gioco l'atleta fosse chiamato a disputare un nuovo incontro sullo stesso biliardo, il tempo massimo di ulteriore prova è stabilito in 1 minuto. Le coppie hanno a disposizione 2 minuti ciascuna.
La partita ha inizio al momento in cui l'Arbitro, alla scadenza del termine dei tiri di prova, colloca nei punti predisposti sul rettangolo di gioco birilli e bilie per il tiro di acchito.

Acchito (figura 1)

Figura 1

POSIZIONE DI PARTENZA



Gli atleti si contendono l'acchito ovverosia il diritto di giocare il tiro di partenza della partita con le modalità elencate ai punti seguenti.
L'Arbitro colloca.

a) I birilli nelle rispettive sedi;
b) Il pallino direttamente sul "bollino" posto a metà del quadrato superiore o detta anche parte alta del biliardo.
c) La bilia bianca a destra e la bilia gialla a sinistra sulla linea di partenza di un asse orizzontale immaginario all'altezza del bollino di mezzo del quadrato inferiore (o parte bassa del biliardo) su due punti posti a 30 cm dalle sponde lunghe.Se i giocatori si contendono la bilia da tirare, l'Arbitro tira a sorte.

Dopo aver collocato bilie e birilli come sopra specificato, l'Arbitro invita i due giocatori al tiro con la propria bilia da indirizzare per primo contro la sponda corta di fronte;

b) le due bilie devono essere entrambe in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda di fronte. Se ciò non avviene l'Arbitro farà ripetere l'acchito ai giocatori;
c) il giocatore che per la seconda volta ritarda nel tirare la propria bilia, rendendo nullo l'acchito, perde il diritto di scelta per la partenza;
d) è ammesso che la propria bilia, dopo aver toccato la sponda corta di fronte, tocchi più volte la sponda lunga parallelamente alla quale la bilia si muove.

Se durante il tragitto le bilie si urtano, il giocatore che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
Se durante il tragitto le bilie si urtano, ed è impossibile determinare chi dei due giocatori abbia commesso il fallo oppure che le due bilie al termine del tragitto si fermano ad uguale distanza dalla sponda corta inferiore, l'Arbitro farà ripetere l'acchito.
Se una bilia urta durante il tragitto il pallino e/o uno o più birilli, il giocatore che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
L'atleta che fa fermare la bilia più vicino alla sponda corta inferiore vince l'acchito e ha diritto di scegliere se iniziare la partita o farla iniziare all'avversario. L'atleta che inizia il tiro di partenza gioca esclusivamente con la bilia bianca.

Posizione di partenza

Per il tiro di partenza l'Arbitro colloca le bilie come di seguito:
a) la bilia bianca del giocatore che deve effettuare il tiro di partenza libera nel quadrato inferiore di battuta o parte bassa del biliardo;
b) la bilia gialla, dell'avversario, sul bollino posto vicino alla sponda corta del quadrato superiore o parte alta del biliardo;
c) il pallino rimane nella posizione in cui era stato collocato per il tiro di acchito e cioè: sul bollino posto al centro della metà del quadrato superiore o parte alta del biliardo.
L'atleta che deve effettuare il primo tiro di partenza (oppure che deve effettuare il tiro con bilia libera) dopo aver ricevuta la bilia dall'Arbitro la posiziona a suo piacimento nel quadrato del biliardo stabilito.
Dopo aver collocato la propria bilia come sopra specificato, l'atleta eseguirà il tiro in modo chela stessa colpisca la bilia avversaria. Se nell'esecuzione del tiro la bilia battente non tocca/colpisce la bilia avversaria. L'atleta commette un fallo ed è penalizzato in base a quanto previsto all'articolo 1 (falli).
Solo sul primo tiro di partenza l'atleta non può realizzare punti. Qualora, invece, realizza punti, senza aver commesso falli, il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario senza che quest'ultimo fruisca del tiro con la "bilia libera".
Nel caso la partita si giochi a più manche (sempre in numero dispari), giocatori si alterneranno per effettuare il primo tiro delle manche successive alla prima, senza distinzione del numero di manche stabilite.
Qualunque sia il meccanismo della partita (singola o a più manche) per tutta la durata della stessa i giocatori giocano sempre con la bilia (bianca o gialla) che gli è stata assegnata dopo il tiro di acchito.

Pausa durante la partita

Potrà essere concessa una sola pausa, esclusivamente per necessità fisiologiche, su richiesta di uno o di entrambi gli atleti, una volta superata la metà della frazione qualora la partita si disputi in una frazione unica.
Se la partita viene disputata al meglio delle 3 frazioni, la pausa può aver luogo dopo la seconda manche.
Se la partita si disputa al meglio delle 5 manche, la pausa può aver luogo al termine della terza manche.
Se la partita si disputa al meglio delle 7 manche, la pausa può aver luogo al termine della quarta manche.
Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
Nel Regolamento Tecnico-Sportivo, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari, possono essere previste deroghe alle disposizioni di cui sopra, anche eventualmente con previsione di una o più pause obbligatorie.
In ogni caso l'Arbitro o il Direttore di Gara, di propria iniziativa, può sospendere il gioco in presenza di circostanze collegate allo stato di salute di un giocatore oppure per straordinarie esigenze organizzative. Nella prima ipotesi, qualora l'atleta non fosse in grado di riprendere la partita entro 10 minuti, ne verrà decretata la sconfitta.

Abbandono della partita

L'atleta che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita , perde l'incontro. L'atleta che, volontariamente, tocca o sposta le bilie o abbatte i birilli avrà persa la singola frazione.
Se quanto sopra detto al punto 1 del presente articolo avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo aver consultato l'Arbitro.
L'atleta che, per qualsiasi motivo, rifiuta di continuare la partita dopo essere stato sollecitato dall'Arbitro a continuare il gioco, perde l'incontro e viene escluso dal torneo o competizione.
L'atleta durante la partita, per particolari ragioni e previa autorizzazione dell'Arbitro, può sostituire l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso.
Se per dimenticanza il giocatore sostituisce o si appresta a sostituire l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso senza aver chiesto l'autorizzazione all'Arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita. L'atleta tuttavia viene ammonito dall'Arbitro, se recidivo viene deferito al Direttore di Gara che può decretarne l'immediata esclusione.

Fine della partita o della manche

La frazione consiste nella realizzazione di un certo numero di punti prefissati (distanza della frazione). La partita si compone di una o più frazioni.
Una volta iniziata, la partita deve essere portata a termine fino alla fine ciò avviene quando l'Arbitro, il raggiungimento o il superamento dei punti previsti, dichiara il vincitore di essa. Eventuali contestazioni circa l'attribuzione della singola frazione o dell'incontro devono essere presentate all'Arbitro immediatamente, con eventuale richiesta di intervento del Direttore di Gara.
In una partita che si disputa a più manche:

a) al momento che un giocatore raggiunge e/o supera i punti fissati per la manche, questa ha termine e l'atleta dichiarato vincitore della manche prosegue la partita.
b) al momento che un giocatore ha vinto per primo il numero di macche fissato (ad esempio vince per primo 2 manche in una partita al meglio delle 3 manche) la partita ha termine e l'atleta viene dichiarato dall'Arbitro vincitore della partita.

In una partita al meglio delle 3 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:

a) punteggio 2 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
b) punteggio 2 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 2 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche:

In una partita al meglio delle 5 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:

a) punteggio 3 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 5 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
b) punteggio 3 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 4 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche:
c) punteggio 3 a 2 : al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;

al perdente: 0 punti di partita e 2 punti di manche.
Nei casi in cui la partita prevede incontri misti di specialità di gioco (5 birilli, 9 Birilli Goriziana e tutti doppi) il primo incontro da disputare deve essere scelto dal giocatore che vince l'acchito, anche qualora lo stesso abbia deciso

di far iniziare la partita all'avversario, come previsto all'art. 10, punto 6. Se al termine dei due incontri si verifica lo stato di parità, l'incontro di spareggio per la sola scelta della specialità di gioco avviene tramite acchito, mentre il primo tiro di partenza spetta al giocatore che ha iniziato il primo incontro.

Bilie in contatto

Si intende posizione di "bilie in contatto" quando al termine di un'azione di gioco le tangenti delle circonferenze di due o più bilie si toccano. In tale ipotesi:

a) quando la bilia battente tocca (posizione di contatto) la bilia avversaria il giocatore a cui spetta effettuare il tiro può giocare come segue (vedi figura n.2):

a1) con tiro diretto ma laterale può giocare a spostare le due bile senza tuttavia realizzare dei punti. Se ciò avviene il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario senza aggiunta di alcuna penalità ne assegnazione della "bilia libera"

a2) giocare di sponda o di massè in modo da distaccare la bilia battente senza muovere la bilia avversaria. In tal caso i punti realizzati, se validi in base alle regole generali sono attribuiti al giocatore che ha eseguito il tiro. Non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove perché viene a mancare il punto di appoggio della bilia battente.

Figura 2

BILIE A CONTATTO

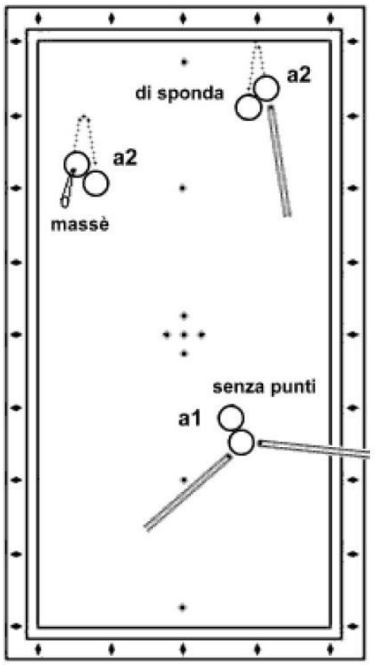
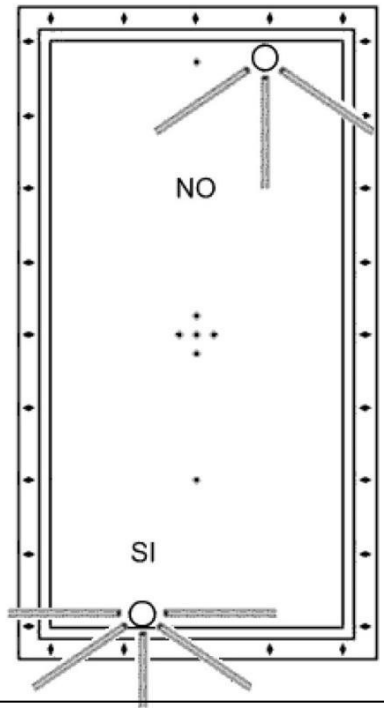


Figura 3

BILIE A CONTATTO CON LA SPONDA



b) quando la bilia battente tocca (posizione di contatto) il pallino l'atleta può colpire direttamente la bilia avversaria. In caso di fallo, invece, l'atleta che lo ha commesso è punito con i punti previsti per il fallo commesso che vengono assegnati all'avversario, come specificato all'articolo 1 (falli) con l'assegnazione all'avversario anche della "bilia libera". Quando la bilia battente tocca una sponda (vedi figura n.3), l'atleta non può giocare direttamente su tale sponda.

Nell'ipotesi della posizione di "bilie a contatto" fra loro, nella quale si è veramente impossibilitati a giocare senza commettere fallo (nessuna via d'uscita) l'atleta impossibilitato:

a) può effettuare il tiro sapendo, comunque, che in qualsiasi modo lo esegue commette fallo con "bilia libera" all'avversario,

b) può non effettuare il tiro, senza che possa essere ritenuto "rinuncia": In tale ipotesi l'avversario fruisce dei punti di penalità di fallo e tiro con "bilia libera".

L'atleta, prima del tiro, può chiedere all'Arbitro se ritenga che si versi in una delle situazioni di cui al presente articolo.

Bilie fuori dal biliardo

Una bilia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal rettangolo di gioco delimitato dagli spigoli delle sponde. Si considera ugualmente fuori dal biliardo la bilia o le bilie che pur toccando la parte orizzontale della sponda rientrano nel rettangolo di gioco.

Se una o più bilie escono fuori dal biliardo si commette un fallo.

Se una o più bilie escono dal biliardo, solo le bilie uscite vengono poste dall'Arbitro , per un tiro con "bilia libera", nelle seguenti posizioni:

a) se la bilia uscita è quella del giocatore che ha effettuato il tiro, questa viene collocata dall'Arbitro sul "bollino" che si trova vicino allo sponda corta del quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, si trovava

la bilia avversaria. Se il "bollino" risulta occupato o nascosto dal pallino, la bilia sarà collocata sul medesimo bollino del quadrato dove si trovava la bilia avversaria

b) se la bilia uscita è quella dell'avversario, questa è collocata dall'Arbitro, per un tiro con "bilia libera" nel quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, si trovava la bilia del giocatore che commesso il fallo.

c) se la bilia uscita è il pallino, questo è collocato dall'Arbitro sul "bollino" del quadrato per la posizione di "iniz io partita": Se tale bollino è occupato o nascosto da altra bilia, il pallino viene collocato sul medesi mo bollino del quadrato opposto. L'Arbitro successivamente consegna la bilia del giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera"ponendola nel quadrato opposto a quello in cui si trova la bilia del giocatore che nel tiro precedente aveva commesso il fallo.

d) Nelle ipotesi previste dal presente articolo ai punti b) e c) il giocatore che beneficia della bilia libera può beneficiare, qualora lo ritenesse opportuno, anche della possibilità prevista all'articolo 18 punto concernente la "bilia libera" (posizione di partenza).

Abbattimento dei birilli

Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto.

Un birillo abbattuto che, senza l'ausilio di alcuno, ritrova la sua posizione iniziale viene considerato abbattuto.

Un birillo è comunque considerato abbattuto anche quando a farlo cadere è un altro birillo già abbattuto. In tale ipotesi al giocatore che ha eseguito il tiro saranno assegnati punti positivi nel caso che l'evento sia stato causato dalla bilia avversaria e punti negativi qualora la causa sia stata provocata dalla bilia battente.

Un birillo è considerato abbattuto quando restando in piedi viene trascinato totalmente fuori dalla propria sede. Se al termine dell'azione di gioco la sede del birillo trascinato fuori:

a) è occupata anche parzialmente da una bilia, l'Arbitro toglie il birillo dal rettangolo di gioco e lo rimetterà nella sua sede se questa, al termine del tiro successivo, dovesse risultare libera;

b) è libera, l'Arbitro rimette nella propria sede il birillo trascinato totalmente fuori dalla propria sede

c) Se un birillo, pur se toccato non cade, è trascinato parzialmente fuori dalla propria sede, non è considerato abbattuto. L'Arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro, qualora ciò sia possibile.

Se un birillo, appoggiato alla bilia battente, al momento del tiro cade, è considerato sempre abbattuto ed il tiro non sarà ritenuto valido, con le conseguenze di cui all'art. 24.

Se un birillo, appoggiato alla bilia che non sia la battente, cade al momento in cui la bilia d'appoggio è proiettata nella direzione opposta a quella d'appoggio, comunque sarà considerato abbattuto e di conseguenza il suo valore sarà conteggiato.

Se un birillo cade da solo o per una ragione estranea al gioco non è considerato abbattuto. L'Arbitro lo rimetterà nella sua sede, se possibile anche durante l'azione di gioco. Se ciò non è possibile gli eventuali gli eventuali punti provocati da questo birillo durante lo svolgimento dell'azione di gioco non saranno considerati conteggiati.

Se la sede di un birillo è parzialmente occupata da una bilia, l'Arbitro toglierà il birillo solo se questo è stato abbattuto o deve comunque essere considerato tale ed il tiro seguente sarà eseguito senza la presenza dello stesso. Il birillo mancante sarà rimesso nella sua sede non appena questa risulterà libera prima di un tiro successivo.

I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi quando non vi sia impedimento da parte delle bilie.

L'atleta che tira può richiedere all'arbitro il controllo dell'esatto posizionamento dei birilli, in qualunque momento della partita. L'arbitro che constata che il birillo è a posto richiamerà l'atleta.

L'Arbitro è il solo a poter correggere la posizione di uno o più birilli non esattamente centrati nella propria sede.

Bilia libera

Al momento in cui un giocatore commette uno o più falli, come specificato all'articolo 1 (falli), l'avversario beneficia dei punti per il o i falli commessi nonché di un tiro detto "bilia libera" che esegue con la propria bilia. Se nell'azione di gio co concernete il fallo commesso si siano realizzati altri punti anche questi vanno assegnati all'avversario.

Al termine dell'azione di gioco in cui è stato commesso il fallo, l'Arbitro prende la bilia del giocatore avente diritto al t iro con "bilia libera" e la consegna al medesimo giocatore, porgendogliela in modo appropriato, nel quadrato opposto dove si trova la bilia del giocatore che ha commesso il fallo, la quale resta al punto dove si era fermata al termine dell'azione di gioco.

L'atleta che ha diritto al tiro di inizio partita o con "bilia libera" prende la propria biglia, dopo averla ricevuta dall'Arbitro come specificato al punto 2, servendosi esclusivamente della stecca, e la posiziona liberamente in un punto qualsiasi del quadrato inferiore di battuta tenendo comunque presente che con la propria bilia non può superare, neppure parzialmente, la linea mediana del biliardo. Il tiro eseguito senza l'osservanza di quanto prima stabilito non sarà considerato valido con le conseguenze di cui all'art. 1.

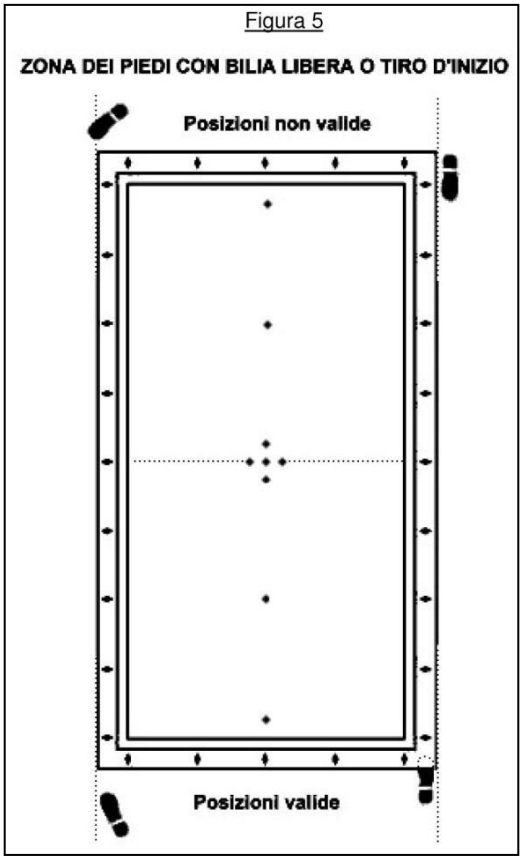
Se la bilia del giocatore che ha commesso il fallo si trova con la sua metà esattamente sulla linea mediana del biliardo, la bilia del giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" sarà collocata dall'arbitro, come specificato al punto 2, ne l quadrato inferiore del biliardo utilizzato per il tiro di partenza.
Spetta al giocatore che fruisce del tiro con "bilia libera" la "decisione":
a) di giocare sulla bilia avversaria nella posizione in cui si trova oppure:
b) di chiedere all'Arbitro di posizionare la bilia avversaria sul bollino del tiro di partenza. Se il predetto bollino è occupato dal pallino, la bilia avversaria verrà collocata sul medesimo bollino del quadrato opposto. In ogni caso non è ammesso fare o chiedere alcuna verifica al riguardo, dovendosi qualificare tale comportamento come "antisportivo" ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 4.
La "decisione" di far collocare all'Arbitro la bilia avversaria sul bollino del tiro di partenza, così come specificato alla predetta lettera b) è consentita al giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" anche quando questi si è già posizionato il tiro di cui alla predetta lettera a).

Zona dei piedi

Agli estremi dei lati delle sponde corte del biliardo in cui i giocatori eseguono il tiro di partenza o il tiro con "bilia libera" vengono tracciate sul suolo due linee adiacenti e perpendicolari al bordo esterno delle sponde lunghe del biliardo, le due linee rappresentano il prolungamento dei bordi delle sponde lunghe.
L'atleta che si appresta al tiro iniziale o con "bilia libera" deve avere l'intero piede d'appoggio all'interno delle due linee di cui sopra, anche nell'ipotesi in cui a toccare terra non sia tutto il piede, ma solo parte di esso (vedi figura n.5).
Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate al suolo, l'altro piede può oltrepassare il limite di tali linee sempre non tocchi in alcun modo il suolo.

Figura 5

ZONA DEI PIEDI CON BILIA LIBERA O TIRO D'INIZIO



Indicazione della bilia

Durante la partita all'Arbitro è fatto divieto dare qualsiasi indicazione al giocatore in merito al colore della bilia, anche se l'atleta nella posizione del tiro assunta sta per o potrebbe commettere una irregolarità (fallo)
La tabella segnapunti deve essere equipaggiata con un dispositivo che indichi in ogni momento agli atleti il colore della propria bilia.

Posto del giocatore

L'atleta non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo o comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per effettuare il tiro.

Segni sul biliardo

Al giocatore è proibito fare, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento e/o fare segni toccando il rettangolo di gioco e/o le sponde.
L'Arbitro durante la partita procede a pulire il rettangolo gioco solo nel caso lo ritenga indispensabile.

Tempo di gioco

Con il dispositivo elettronico contasecondi in funzione l'atleta ha 40 secondi a disposizione per effettuare il tiro:

a) I 40 secondi decorrono dal momento in cui l'Arbitro ha terminato di sistemare i birilli e/o le bilie del tiro precedente o da quando le bilie, senza aver abbattuto birilli, si fermano dopo il tiro precedente.
b) Se l'atleta esaurisce i 40 secondi di senza aver effettuato il tiro è penalizzato con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario.
c) Se dopo i predetti 40 secondi supera ancora altri 20 secondi senza aver effettuato il tiro l'atleta è penalizzato con altri 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".

d) Nelle gare individuali con frazione unica ogni giocatore può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 40 sec., l'arbitro riazionerà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
e) Nelle partite individuali composte da più frazioni ogni atleta può richiedere all'arbitro un "extra time" in ciascuna frazione prima della scadenza dei 40 sec., in tal caso l'arbitro riavvierà il dispositivo elettronico dopo i 60 sec. facendo ripartire la procedura.
f) Nelle partite a coppie ogni giocatore ha 60 secondi a disposizione per effettuare il tiro, se il giocatore esaurisce i 60 secondi senza aver effettuato il tiro la coppia viene penalizzata con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
g) Nelle partite a coppie ogni coppia può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 60 sec, l'arbitro riazionerà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.

Senza il dispositivo elettronico contasecondi in funzione: se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire un ritmo di gioco congruo e che la partita abbia termine entro un tempo accettabile, l'Arbitro è autorizzato ad invitare il giocatore in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione dei tiri da eseguire. Col secondo richiamo, l'Arbitro penalizzerà l'atleta con due punti e "bilia libera" all'avversario. Nel caso in cui l'atleta persistesse in questo comportamento, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di Gara che ne decreterà l'esclusione dalla competizione.
E' compito della C.T.N. stabilire, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari od anche, per ragioni eccezionali, a singole gare, se il dispositivo elettronico contasecondi debba essere messo in funzione o meno.

ARTICOLO 1

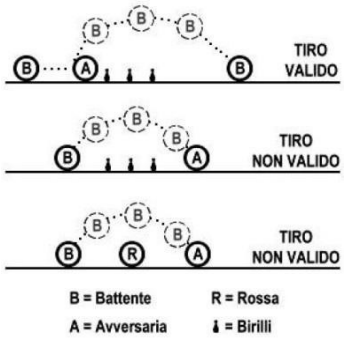
I falli

1. I falli provocano punti persi al giocatore che sta per eseguire o ha eseguito il tiro, in quest'ultimo caso anche i punti validi sono ritenuti negativi ed assegnati all'avversario. Se durante il tiro si commettono più falli i punti previsti per ogni fallo vengono addizionati. I falli indicati nel presente articolo al successivo punto 3, assegnano all'avversario, oltre ai punti di penalità per il fallo commesso e gli eventuali punti realizzati durante il tiro che è stato commesso il fallo, il tiro con "bilia libera".
2. Si commette fallo ma il giocatore che lo ha commesso viene penalizzato solo dei punti dei birilli e/o pallino realizzati che sono assegnati all'avversario senza che quest'ultimo fruisca del tiro con "bilia libera" quando la bilia battente dopo aver colpito correttamente la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli.
3. I seguenti falli sono penalizzati con una penalità di punti 2 da assegnare all'avversario, unitamente ai punti eventualmente realizzati nel tiro in cui è stato commesso il fallo e con l'aggiunta del tiro con "bilia libera" all'avversario:
   a) se la bilia battente non colpisce la bilia avversaria;
   b) se l'atleta effettua il tiro con la bilia avversaria;
   c) se la bilia battente colpisce, prima di aver colpito la bilia avversaria, il pallino: punti di fallo 4 (due per aver colpito prima il pallino e due per non aver colpito prima o non aver colpito la bilia avversaria);
   d) se la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli;
   e) se l'atleta colpisce la bilia battente ancora in movimento dal precedente tiro effettuato dall'avversario;
   f) se l'atleta colpisce la bilia battente con altro punto della stecca che non sia il "girello" (o cuoietto) il tiro è da considerarsi non valido;
   g) se l'atleta colpisce la bilia battente con il "girello" (o cuoietto) più di una volta;
   h) se al momento, durante o al termine del tiro una o più bilie escono fuori dal biliardo;
   i) se l'atleta in "posizione di contatto" tira direttamente sulla bilia o sulla sponda;
   j) se l'atleta al momento del tiro non tocca il suolo con almeno un piede oppure durante l'esecuzione del tiro di "partenza" o del tiro con "bilia libera" tocca o esce, con tutta la base del piede appoggiato a terra o anche con parte di essa, dalle linee tratteggiate sul suolo;
   k) se prima di eseguire i l "tiro di partenza" o il tiro con "bilia libera" l'atleta sposta la bilia con qualcosa che non sia la stecca o la tocca prima che l'Arbitro gliela abbia consegnata o comunque l'abbia anche tacitamente autorizzato;
   l) nel "tiro di partenza" o nel tiro di "bilia libera" se la battente colpisce una sponda in un punto ricadente nel quadrato di battuta;
   m) se la bilia battente salta il castello dei birilli e/o il pallino prima che abbia colpito la bilia avversaria (vedi figura 6).

n) se l'atleta, prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro sposta o tocca una o più bilie e/o uno o più birilli (anche senza farli cadere) con le mani, con qualsiasi altra parte del corpo o qualsiasi altra cosa, senza aver avuto l'autorizzazione dell'arbitro;
o) nella situazione di impossibilità a poter colpire validamente la bilia battente dopo il tiro precedente effettuato dall'avversario (nessuna via d'uscita);
p) violazione di una delle disposizioni previste alle lettere c) e f);
q) se l'atleta, dopo averli abbattuti col tiro, passa i birilli, in maniera inopportuna, all'arbitro causando l'abbattimento di altri birilli, vedrà assegnati all'avversario tutti i punti verificatisi nella giocata con l'aggiunta di "bilia libera", sempreché lo stesso atleta, in una fase di gioco precedente, sia già stato richiamato dall'Arbitro per un'azione analoga. Pertanto il primo richiamo arbitrale non comporta ulteriori conseguenze e quindi gli eventuali punti realizzati dall'atleta a seguito del tiro in precedenza effettuato saranno attribuiti allo stesso o all'avversario secondo le regole ordinarie;
r) violazione di ogni altra disposizione di cui al presente Regolamento quando ciò sia specificatamente previsto.

4. Come già precisato in tutte le ipotesi elencate al precedente punto, il valore del pallino è pari a 2 punti.

Figura 6



ARTICOLO 2

Falli non imputabili al giocatore

1. Tutti i falli provocati da eventi accidentali o da terze persone, Arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di bilie e/o birilli non sono imputabili al giocatore. In tale ipotesi l'Arbitro collocherà la o le bilie nella posizione più simile possibile in cui si trovavano posizionate precedentemente al fallo a suo insindacabile giudizio.

ARTICOLO 3

Rilevamento dei falli commessi prima di un tiro

1. Durante la partita è fatto divieto di segnalare in qualsiasi modo all'avversario falli che quest'ultimo sta per commettere compreso quello del tiro su bilia avversaria. In caso di infrazione a questa regola l'Arbitro assegnerà 2 punti e "bilia libera" all'avversario.
2. L'Arbitro, se possibile, è tenuto ad avvisare il giocatore che ha commesso un fallo prima che l'atleta medesimo effettui il tiro al fine di impedirgli di effettuare il tiro.
3. Se l'atleta dopo essere stato avvisato di aver commesso un fallo effettua comunque il tiro, verrà penalizzato, oltre che dai punti del fallo commesso, anche di tutti i punti realizzati nell'azione di gioco e con tiro di "bilia libera" da assegnare all'avversario.
4. Come fallo commesso prima del tiro si intende un fallo che il giocatore commette mentre sta per posizionarsi o è già in posizione per effettuare qualsiasi tiro (tiro obbligato e non, tiro con "bilia libera") e cioè toccare una o più bilie o uno o più birilli con la stecca, la mano, il corpo o con qualsiasi altra cosa. Tale fallo comporta una penalità di 2 punti più eventuali punti dei birilli fatti cadere.

1. In ogni caso l'Arbitro non può mai avvisare un atleta prima dell'effettiva commissione da parte dello stesso di un fallo.

ARTICOLO 4

Falli non rilevati

1. Se avviene che un giocatore esegue un tiro non con la propria bilia e l'Arbitro non accorgendosi di tale irregolarità dichiara il tiro valido assegnando al giocatore medesimo gli eventuali punti realizzati, immediatamente l'avversario ha il diritto di segnalare l'irregolarità (fallo) commessa e di far modificare la decisione dell'Arbitro che gli consentirà di fruire oltre che dei punti del fallo e dei punti eventualmente realizzati anche del tiro con "bilia libera".
2. Se si verifica, invece, che un giocatore esegue il tiro non con la propria bilia senza che l'irregolarità sia stata dichiarata dall'Arbitro o dall'avversario che, indotto da tale errore, tira anch'egli sbadatamente la bilia non sua, i tiri che si susseguono e fino a che l'Arbitro e/o uno degli atleti non si accorge dell'errore, sono considerati validi: In tale ipotesi (errore non attribuibile a nessuno dei due giocatori) non viene commesso alcun fallo e nel momento in cui l'irregolarità viene rilevata, l'Arbitro, prima del tiro successivo, deve effettuare l'inversione delle bilie nella posizione in cui si trovano.

ARTICOLO 5

Comportamenti antisportivi

1. Sono considerate antisportive tutte quelle condotte dolose o colpose che in qualche modo arrecano disturbo all'avversario potendogli causare un danno o che comunque sono di ostacolo al regolare svolgimento dell'incontro e della manifestazione.
2. In particolare sono definiti antisportivi i seguenti comportamenti:
   a) Violare le regole posizionamento giocatore.
   b) Causare rumore durante il turno di gioco dell'avversario, qualsiasi sia il modo od il mezzo utilizzato.
   c) Comunicare verbalmente o tramite gesti e/o movimenti del corpo col proprio avversario quando tali comunicazioni possano fargli perdere la concentrazione o causargli momenti di distrazione.
   d) Comunicare in qualsiasi modo e forma con gli spettatori.
   e) Violare la disposizione segni sul biliardo, 1° punto.
   f) Protestare platealmente contro le decisioni arbitrali.
   g) Richiedere la sostituzione dell'arbitro.
   h) Violare una delle disposizioni comuni gioco in coppia, punti 3 e 4.
   i) Ogni altro comportamento non specificatamente previsto che violi comunque i principi generali di lealtà e di correttezza sportiva.

<u>DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL GIOCO DEI 9 BIRILLI GORIZIANA</u>

Regole generali

1. Tutti i precedenti articoli, in quanto applicabili, sono validi anche nel gioco dei 9 Birilli Goriziana con esclusione del valore dei punti del pallino e dei birilli.
2. Ai fini del gioco ai 9 Birilli Goriziana, per tiro indiretto si intende: quando la bilia battente prima di colpire la bilia avversaria tocchi almeno una sponda. Con il tiro indiretto tutti i punti realizzati nell'azione del gioco sono conteggiati al doppio del loro valore.
3. Quando la bilia battente è a contatto con la sponda, per realizzare il tiro indiretto occorre che la medesima bilia prima di colpire la bilia avversaria tocchi almeno un'altra sponda o la medesima sponda dopo un tiro di masse.
4. Nei tiri indiretti sono da conteggiare doppi soltanto i punti del pallino e/o dei birilli, mentre i punti di penalità per falli commessi sono attribuiti nel loro semplice valore.

Valore dei Birilli

Nel gioco alla Goriziana il valore dei Birilli è il seguente:

a) birilli laterali esterni (bianchi o gialli): 2 punti ciascuno;
b) birilli laterali interni (bianchi o gialli): 8 punti ciascuno;
c) birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali: 10 punti;
d) birillo centrale (rosso) abbattuto da solo anche con il castello incompleto: 30 punti.

Pallino (bilia rossa)

Il pallino, nel gioco della Goriziana, ha sempre il valore di 6 punti se toccato validamente sia con la bilia avversaria che con la battente. Quando il pallino è colpito a seguito di un tiro indiretto il valore del pallino si raddoppia.
Per realizzare 6 punti di pallino è sufficiente chela bilia al termine del gioco combaci con il pallino anche se non lo muove.
Quando la bilia battente combacia con il pallino, la bilia battente può essere giocata regolarmente a condizione che il pallino non venga mosso. Se in detta posizione la bilia battente è colpita nella direzione opposta della posizione del pallino e all'atto dello stacco il pallino si muove, tale movimento non è considerato fallo in quanto al pallino è venuto a mancare l'appoggio.
Se il pallino viene toccato dalla bilia battente prima che questa tocchi la bilia avversaria il giocatore è penalizzato di un fallo complementare di 2 punti da aggiungersi ai punti del fallo e agli altri punti di birilli eventualmente realizzati nell'azione del gioco.
Qualora nel proseguo dell'azione di cui sopra la bilia battente o avversaria tocca successivamente una o più sponde e poi abbatte uno o più birilli, il valore dei birilli è considerato semplice.

DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL GIOCO DEI 9 BIRILLI TUTTI DOPPI

Regole generali

Tutti i precedenti articoli nella specialità GORIZIANA sono confermati, con l'esclusione del valore della bilia rossa (o pallino) e dei birilli
Valore del birilli:

a) Esterni: Punti 4
b) Mediani: Punti 16
c) Centrale: Punti 20 (Rosso abbattuto con altri birilli)
d) Centrale: Punti 60 (Rosso abbattuto da solo)

Valore bilia rossa (o pallino): sempre Punti 12 (sia con la propria bilia o con quella avversaria)
Punti negativi: Vengono assegnati all'avversario
Fallo di bilia: Punti 4
Fallo di pallino: Punti 4
Bilie fuori dal biliardo: Vedi paragrafo
Abbattimento birilli: Vedi paragrafo
Tiro con bilia libera: Vedi paragrafo
Si gioca sempre con la stessa bilia

PARTITE A COPPIE

Disposizioni comuni nel gioco a 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana e Tutti doppi

La coppia può designare liberamente l'atleta che deve iniziare ogni partita.
Durante la partita il cambio avviene quando l'avversario realizza 2 o più punti anche nel caso che due punti gli siano assegnati a seguito di un fallo che comporti o meno un "tiro con bilia libera", indipendentemente dalla successiva realizzazione di punti. L'atleta che esegue il tiro di partenza senza poter effettuare punti validi e non commette nessun fallo, conserva il diritto a tirare anche se sul primo tiro il suo avversario realizza comunque punti validi.
Gli atleti in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare, ma è fatto assoluto divieto al giocatore che non ha diritto al tiro, di porsi, con o senza l'attrezzo, nella posizione del compagno a dimostrargli la posizione da assumere per il tiro da effettuare. Il consiglio dato al compagno che deve effettuare il tiro deve limitarsi al fatto puramente teorico.
Quando l'atleta che deve effettuare il tiro è già in posizione, il compagno non può intervenire.
Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai punti 3 e 4 del presente articolo, l'Arbitro richiama l'atleta e, se recidivo, lo penalizzerà con due punti e "bilia libera" agli avversari.
L'inversione di giocatore è ritenuto fallo con penalità di 2 punti ai quali si aggiungono i punti eventualmente realizzati nell'azione di gioco e tiro con "bilia libera" all'avversario.

DISPOSIZIONI FINALI

Intervento del Direttore di Gara

L'atleta ha diritto di richiedere all'Arbitro l'intervento del Direttore di Gara ogniqualvolta lo ritenga necessario. Eventuali abusi verranno sanzionati a norma dell'art. 5.

Il Direttore di Gara, oltreché su richiesta dell'atleta o dell'Arbitro, ha diritto di intervenire di propria iniziativa solo per impedire il verificarsi di gravi anomalie regolamentari o per annullarne gli effetti o anche per ragioni legate al buon svolgimento della manifestazione.
Inoltre il Direttore di Gara può intervenire per procedere alla sostituzione dell'Arbitro, se richiesta da quest'ultimo o comunque giudicata opportuna.
E' fatto divieto all'atleta richiedere la sostituzione dell'arbitro designato per dirigere l'incontro.

Combinazioni di gioco non previste
Se si verifica una combinazione di gioco non prevista nel presente Regolamento, il Direttore di Gara sentito il parere dell'Arbitro, comunicherà al giocatore la decisione sull'azione di gioco in discussione che non potrà essere impugnata attraverso alcun reclamo.

GOLF E PITCH & PUTT

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Golf a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Nel gioco del golf sono previste le seguenti categorie:

- Settore junior (dai 6 ai 18 anni)
- Settore giovani (dai 19 ai 29 anni)
- Settore mid amateur (dai 30 ai 49 anni)
- Settore senior (dai 50 anni)

Regolamento di Gioco

Il Golf è uno sport di precisione che si pratica in un campo aperto (coltivato a prato) appositamente attrezzato, per mezzo di una pallina e una serie di ferri e legni.

Il gioco consiste nel colpire una pallina da golf specifica, lungo un apposito percorso, partendo da una piazzola di partenza fino alla buca (H e D 10,8 cm) sistemata in una zona d'arrivo (green), mediante una successione di colpi conformi alle regole, tipicamente su più buche da conquistare lungo il percorso.
Le buche possono avere una lunghezza che varia dalla geometria del campo, possono esserci buche che il giocatore deve fare in 3 colpi, oppure in 4 colpi, oppure in 5 colpi.
Si dice che la buca è stata giocata in "par" quando il giocatore impiega esattamente il numero di colpi previsti. Quando invece impiega dei colpi in più o in meno si usano dei termini specifici.
Allo scopo viene utilizzato un certo numero di bastoni da golf, di forma, peso e dimensioni diversi.
La vittoria va al giocatore che termina le buche stabilite (minimo 9 e massimo 18 buche) con il minor numero di colpi oppure a quello che abbia vinto il maggior numero di buche.
Il golf può essere praticato anche in spazi ridotti e al coperto, mediante l'utilizzo di simulatori che riproducono il percorso delle buche.
Pitch & Putt si gioca come il golf, la differenza sta nel diametro e nel numero delle buche, la vittoria va al giocatore che termina le buche stabilite con il minor numero di colpi oppure a quello che abbia vinto il maggior numero di buche.

Regolamento Disciplinare

Organi di giustizia:
a) il Giudice Sportivo Nazionale in primo grado;
b) la Commissione Disciplinare di 2° grado
E' attribuita agli organi di giustizia la risoluzione delle questioni e la decisione delle controversie aventi ad oggetto:

- l'osservanza e l'applicazione delle norme regolamentari ed organizzative in ambito UISP per la disciplina sportiva del Golf e del Pitch & Putt al fine di garantire il corretto svolgimento delle relative attività indicate nel titolo II del presente Regolamento;
- i comportamenti rilevanti sul piano disciplinare e l'applicazione delle relative sanzioni.

Spetta ai soci individuali e collettivi il diritto di attivare gli organi di giustizia in seguito ad infrazioni di carattere disciplinare. I procedimenti innanzi al Giudice Sportivo possono essere instaurati anche d'ufficio.
Gli organi di giustizia stabiliscono le modalità di svolgimento del procedimento, senza necessità di tenere udienza, assicurando il principio di difesa e del contraddittorio per le parti e gli altri soggetti interessati.
Le decisioni emesse dal Giudice Sportivo Nazionale possono essere impugnate con reclamo proposto avanti la Commissione Disciplinare di 2° grado entro il termine perentorio di sette giorni dalla comunicazione all'interessato della decisione oggetto di impugnazione. La proposizione del reclamo non sospende l'esecuzione della decisione impugnata, salvo ricorrano gravi motivi su espressa richiesta del reclamante. La Commissione disciplinare di 2° grado può riformare, in tutto o in parte, la decisione impugnata decidendo nel merito.

TIRO CON L'ARCO

Il seguente regolamento è valido per tutte le competizioni e manifestazioni di qualsiasi disciplina organizzate dal SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco a tutti i livelli.
Nell'organizzazione delle competizioni e manifestazioni possono collaborare le ASD/SSD affiliate.

Articolo 1 - Scopo e campo di validità

Le attività del Tiro con l'Arco UISP dovranno essere conformi alle norme di Legge, allo Statuto e ai Regolamenti UISP e al presente Regolamento Tecnico Nazionale.
La pratica del Tiro con l'Arco UISP, specialmente in ambiente naturale implica un insieme di variabili tali per cui il fattore Sicurezza diventa la componente prioritaria da soddisfare in qualsiasi momento del Tiro.
È da considerarsi condizione necessaria ed indispensabile, in ogni fase di allestimento, porre in essere tutte le misure necessarie per garantire incondizionatamente l'incolumità fisica dei partecipanti, degli accompagnatori, dell'eventuale pubblico presente, dei luoghi e delle cose.
Il presente Regolamento Tecnico si applica a tutte le attività di Tiro con l'Arco UISP siano esse manifestazioni o allenamenti.

Articolo 2 - Neofiti della disciplina

La preparazione di un aspirante arciere è composta da Elementi Tecnici della Disciplina e dagli elementi fondamentali riferiti alla gestione della Sicurezza per sé stessi e per gli altri.
Al Tecnico Educatore (TES) con qualifica UISP è affidata la formazione degli allievi presso le ASD/SSD affiliate, nel rispetto del presente Regolamento Tecnico e dei moduli formativi UISP per i TES stessi.

Articolo 3 - Manifestazioni sportive UISP di tiro con l'arco

Vengono definite Manifestazioni UISP di Tiro con l'Arco, tutte le manifestazioni, le gare, i raduni e workshop di carattere tecnico, come dettagliatamente definite nel Regolamento Sportivo di Disciplina.

Articolo 4 - Giudice di gara (responsabile della sicurezza nelle manifestazioni uisp)

In tutte le manifestazioni UISP dove è previsto l'uso dell'attrezzatura arcieristica è obbligatoria la presenza di un numero adeguato di Giudici di Gara, Responsabili della Sicurezza - fermo restando la responsabilità del Presidente dell'ASD/SSD che collabora nell'organizzazione dell'evento devono accertare che il percorso della manifestazione risponda alle disposizioni del presente Regolamento Tecnico della Disciplina di Tiro con l'Arco UISP.

I Giudici sono tutti coloro che hanno ottenuto regolare qualifica secondo il Regolamento della Formazione UISP ed appartenenti all'Albo Nazionale della Formazione UISP per le discipline di Tiro con l'Arco.

I Compiti del Giudice sono:

1. Verifica preliminare del percorso e durante il raduno con lo scopo di rimuovere eventuali situazioni di pericolo sia nella fase di tiro sia in quella di trasferimento da una piazzola e all'altra.
2. Accertamento del rispetto integrale dei Regolamenti UISP da parte degli arcieri, e controllo del possesso della Tessera UISP e del modulo iscrizione alla gara (Mod. 6) sottoscritto dal Presidente dell'ASD/SSD e/o dal Tecnico Educatore. Il controllo avverrà sul tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o dalle tessere attraverso la APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, dalle tessere cartacee.
3. In caso di infrazioni alle normative sulla Sicurezza:
   a. Verificato che l'arciere non è in grado di esibire la tessera UISP e il modulo di iscrizione di cui al precedente punto 2 (in forma cartacea o in formato elettronico) lo esclude dalla manifestazione e ne chiede l'allontanamento;
   b. Verificato il comportamento antisportivo dell'arciere procede all'ammonimento verbale dello stesso e al secondo richiamo lo esclude dalla manifestazione e ne chiede l'allontanamento;
   c. Verificato che il comportamento dell'arciere è tale da mettere a repentaglio la sua sicurezza, quella degli altri arcieri, dei giudici, del pubblico, dei luoghi e delle cose ne dispone l'allontanamento immediato.
4. L'allontanamento dell'arciere avviene su richiesta del Giudice, il quale comunica all'organizzazione quanto sta avvenendo e richiede l'intervento di almeno un accompagnatore affinché lo stesso avvenga in sicurezza.
5. Se prima o durante lo svolgimento del raduno si verificassero condizioni di pericolo impossibili da eliminare il Giudice procede all'annullamento della/e piazzola/e interessata/e.

6. Se dette condizioni dovessero coinvolgere almeno un terzo delle piazzole che compongono il percorso e non vi fosse la possibilità di intervenire per il ripristino della sicurezza, il Giudice in base alla tipologia ed al regolamento della manifestazione, ha facoltà di annullare il raduno.
7. Gli accadimenti e le infrazioni di cui ai punti che precedono devono essere obbligatoriamente annotati dal Giudice nel verbale (par. 5.5)

4.1 - Capo-pattuglia (curatori aggiuntivi della sicurezza)

Le Pattuglie sono i Gruppi di Arcieri composti dall'organizzazione, prima della manifestazione, a cui vengono assegnate le postazioni di tiro costituenti il percorso della manifestazione, definite Piazzole.
I Capi Pattuglia sono subordinati ai giudici e sono nominati dall'ASD di appartenenza, se necessario.
Il Capo-Pattuglia partecipa alle manifestazioni come arciere di una Pattuglia, e viene individuato dall'organizzazione, prima dell'inizio della Manifestazione. Ad esso è demandato il compito di controllare che siano rispettate le norme di Sicurezza del presente Regolamento, coadiuvando a livello di pattuglia il/i Giudici.
In caso di manifestazioni in cui il numero dei Capo-Pattuglia non fosse sufficiente l'organizzazione nominerà dei Capo-Pattuglia Temporanei selezionandoli tra gli arcieri più esperti presenti alla manifestazione.
I compiti minimi del Capo-Pattuglia durante lo svolgimento della Manifestazione sono:

1. Controllare che il comportamento degli arcieri della propria pattuglia sia conforme al presente Regolamento Tecnico.
2. Verificare sopravvenute o non considerate condizioni di pericolo o evidenti alterazioni della caratteristiche del tiro di ogni singola piazzola rispetto al Regolamento Tecnico in generale, operando secondo uno dei seguenti casi:
   a. Sospendere i tiri, e provvedere al ripristino della sicurezza della postazione di tiro.
   b. Sospendere i tiri e dare immediata comunicazione al/ai Giudici della manifestazione, i quali possono provvedere al ripristino della sicurezza della postazione di tiro o annullarla.

4.2 - Nomine dei responsabili della sicurezza nelle manifestazioni UISP

1. L'UISP SdA Giochi settore Tiro con l'Arco del livello competente designa il giudice o i giudici, presenti nell'Albo Nazionale della Formazione, responsabili della manifestazione. Gli stessi Giudici in accordo con l'ASD/SSD che collabora nell'organizzazione hanno altresì la facoltà di investire , se necessario, dei tesserati UISP disciplina Tiro con l'Arco al ruolo di "Capo-Pattuglia" quali "curatori aggiuntivi della Sicurezza".
2. In caso di tornei che prevedano un numero di manifestazioni maggiore di due è fatto obbligo ai Giudici di gara in accordo con il Presidente dell'ASD/SSD che collabora nell'organizzazione di nominare congiuntamente un apposito Gruppo di Lavoro della Sicurezza, che sovraintenda a tutte le manifestazioni del torneo medesimo. Il Gruppo di Lavoro della Sicurezza è un organo collegiale formato da giudici e/o capopattuglia di provata esperienza in numero dispari non inferiore a tre. Al Gruppo di Lavoro della Sicurezza è demandato il compito di sovraintendere alle singole manifestazioni del torneo, coadiuvare i giudici e i curatori della Sicurezza nominati per la manifestazione medesima, e redigere insieme a questi il verbale. Nulla osta a che i giudici di gara nominati per la singola manifestazione possano anche fare parte del Gruppo di Lavoro di Sicurezza del torneo.
3. La scelta tra la nomina di uno o più giudici è a carico del SdA Giochi settore Tiro con l'arco fermo restando quanto sopra statuito per i tornei. Essa è normalmente determinata dall'estensione del percorso di gara e dal numero di partecipanti qualora risultasse complesso per un solo giudice gestire e valutare la manifestazione in modo efficiente.
4. A seconda delle caratteristiche della Manifestazione il giro di ricognizione può essere facoltativo o obbligatorio, secondo quando previsto dalle singole specialità.
5. I Capi-Pattuglia, parteciperanno, ove previsto dalle singole manifestazioni, alla ricognizione preliminare del percorso insieme ai Giudici designati al solo scopo di verifica a posteriori, durante lo svolgimento della manifestazione, della modifica/alterazione di ogni singola Piazzola di tiro.

4.3 - Irregolarità/pericolosità

Se viene riscontrata da parte del Giudice o dei Giudici, durante la ricognizione preliminare all'avvio della manifestazione e/o durante lo svolgimento della manifestazione, una o più pericolosità/irregolarità, basterà il parere dello stesso, o della maggioranza assoluta degli stessi, in caso di più giudici, per giungere ad una risoluzione.
Tale decisione deve essere annotata nel Verbale della manifestazione.

4.4 - Risoluzione delle irregolarità/pericolosità
Nel caso in cui, durante la ricognizione preliminare, o nel corso della Manifestazione, fosse riscontrata parte dei Giudici (o del singolo Giudice) una o più pericolosità/irregolarità, relative alle situazioni di tiro questa/e verranno risolte nel seguente modo:

1. Con l'immediato ripristino della sicurezza nello specifico problema, per es. piazzola pericolosa, percorsi di recupero mal segnalati, cartelli d'avviso per la manifestazione mancanti.
2. Con l'annullamento della Piazzola, se non vi fosse la possibilità immediata di porvi alcun rimedio.
3. Con l'eventuale, e facoltativo, annullamento della gara qualora le piazzole pericolose fossero almeno 1/3 del totale e non vi fosse la possibilità immediata di porvi alcun rimedio.
4. Nel caso in cui durante lo svolgimento della manifestazione dovessero insorgere elementi di carattere ambientale esterni alle situazioni di tiro che determinino uno stato di pericolosità per i partecipanti alla manifestazione, quali cattivo tempo, impossibilità di garantire l'interdizione di accesso alle aree di tiro o simili, è data facoltà ai Presidenti delle ASD, che collaborano con l'Organizzazione, di richiedere la sospensione o l'annullamento della manifestazione.

4.5 - Verbale
Il verbale (Mod. 3) viene obbligatoriamente redatto, al termine della manifestazione, dai seguenti preposti e nel seguente modo:

1. In modo collettivo dai Giudici della manifestazione; nel caso in cui fossero presenti delle discordanze fra i giudizi degli stessi vale il giudizio della maggioranza assoluta, metà più uno, dei presenti. Le discordanze devono essere annotate.
2. Non sono ammesse astensioni, da parte dei Giudici della manifestazione, nell'ammissione del giudizio da verbalizzare.
3. Il verbale deve essere controfirmato da tutti i Giudici della manifestazione e dal Presidente dell'A.S.D. che collabora nell'organizzazione.
4. Il Verbale viene custodito dal Sda Giochi Settore Tiro dell'Arco del livello competente e potrà essere richiesto dal Referente Nazionale in qualsiasi momento.

È fatto obbligo inviare tale verbale da parte del giudice nominato, solo in caso di irregolarità, all'indirizzo di posta elettronica arco.giochi@uisp.it, indicando nell'oggetto della email "Verbale manifestazione del xx/xx/xxxx" e nel corpo della email, indicare il luogo e il tipo della Manifestazione.

4.6 - Sanzioni
Qualora dal Verbale risultassero delle irregolarità tali da inficiare la sicurezza della manifestazione, dovute a comportamenti palesemente contrari ai principi contenuti nel presente Regolamento, il Referente della Disciplina UISP Settore Tiro con l'Arco provvederà a segnalare a UISP SdA Giochi i responsabili di tali comportamenti affinché vengano presi i provvedimenti disciplinari connessi e conseguenti.
Analogamente avverrà in caso di segnalazione da parte di terzi.

Articolo 5 - Pratica del tiro con l'arco nei raduni e nell'attività di allenamento
I partecipanti ai raduni ed alle attività di allenamento sono tenuti al rispetto rigoroso delle norme sotto elencate ed alle disposizioni contenute nel Regolamento Sportivo di Disciplina, nel caso in cui dovessero ravvedere possibili situazioni di rischio, sono tenuti ad avvertire immediatamente i Giudici e/o il personale tecnico presente sul percorso/campo di allenamento, i quali adotteranno le misure ritenute necessarie.

1. Tutte le fasi di tiro, dall'inizio della trazione allo scocco della freccia devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio.
2. Il leveraggio verticale è consentito, purché la freccia punti sempre verso il bersaglio. È fatto divieto assoluto caricare l'arco con la freccia che punti verso il cielo, salvo nelle manifestazioni e/o piazzole di tiro al volo, tiro di gittata, tiro alla bandiera, simulazione di tiro da battaglia, e nelle manifestazioni del tipo "Tirare Storicamente con l'arco".
3. Tutte le frecce devono avere indicato, in prossimità dell'impennaggio, almeno il cognome e il nome dell'arciere che le usa.
4. L'arciere può iniziare la propria sequenza di tiro solo dopo essersi accertato che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre controllare che nel cono visivo guardando il bersaglio non vi siano persone od animali.
5. È vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata.
6. Nella fase di preparazione al/i tiro/i è condizione necessaria posizionarsi in modo da poter brandeggiare liberamente l'arco, senza rischio di urti accidentali, in caso di ostacoli in prossimità del picchetto di tiro.

7. Nella fase di preparazione al/i tiro/i è condizione necessaria valutare attentamente (in caso di ostacoli nelle vicinanze del picchetto di tiro in direzione del bersaglio) la zona prospiciente il picchetto di tiro e posizionarsi in modo da ottenere il massimo spazio disponibile (relativamente al cono di tiro) per l'uscita della freccia.
8. L'arciere, gli addetti alla Sicurezza e tutti coloro che per qualsivoglia motivo avranno accesso al campo, devono rigorosamente seguire le segnalazioni indicanti il percorso senza mai procedere in senso contrario né in altra direzione. L'arciere nel caso abbia la necessità di abbandonare, anche se solo temporaneamente, la pattuglia a cui appartiene deve concordarlo con il capo pattuglia.
9. Gli arcieri sono tenuti al controllo costante della perfetta efficienza della propria attrezzatura; è basilare controllare dopo i tiri l'integrità delle proprie frecce, soprattutto di quelle andate fuori bersaglio.
10. Nell'estrarre le frecce dal bersaglio, l'arciere deve accertarsi che non vi siano persone in linea con l'estrazione e alle proprie spalle.
11. Ove richiesto, il segnale di "Piazzola libera" deve essere dato dall'ultimo arciere che transita presso il relativo cartello, ed è preferibile che sia il Capo-Pattuglia.
12. Nel caso in cui, il Cartello di piazzola recasse la scritta "Attendere il Libero", se non già udito, il primo arciere (di ogni pattuglia) al tiro deve chiedere ad alta voce conferma di piazzola libera.
13. Concluse le sequenze di tiro, marcati gli esiti e recuperate le frecce, la pattuglia deve sgombrare nel più breve tempo possibile la piazzola, al massimo al sopraggiungere della pattuglia che segue e, a seconda della tipologia di raduno, tornare dietro la linea di tiro o dirigersi verso la piazzola successiva, nella direzione segnalata. Eventuali frecce disperse potranno essere cercate dopo il termine del raduno.

Articolo 6 - Manifestazioni per il pubblico (primo contatto con l'arco)

Nelle manifestazioni pubbliche, nel caso in cui sia previsto far tirare con l'arco persone inesperte, occorre allestire un'apposita zona, adeguatamente delimitata.

1. L'area deve disporre di un solo accesso situato dietro alla linea di tiro ed essere delimitata come segue: il perimetro dell'area deve essere posizionato ad almeno 2 metri dietro a questa linea e lateralmente in caso di assenza di protezioni o barriere architettoniche fatte con materiale che impedisca il passaggio delle frecce utilizzate deve essere collocata ad una distanza tale che non possa essere superata da eventuali rimbalzi sul bersaglio delle stesse o da frecce scoccate erroneamente non in direzione del/i bersagli.
2. Il pubblico può assistere solo dietro la/e postazioni di tiro.
3. Il fondo dell'area deve presentare una protezione adeguata che impedisca il passaggio e il rimbalzo delle frecce fuori bersaglio, tale protezione può essere naturale o artificiale ed avere un'altezza minima di mt 3 o in alternativa uno spazio inaccessibile al pubblico di una lunghezza tale da non poter essere superata dalle frecce scoccate fuori bersaglio.
4. La distanza massima arciere/bersaglio concessa è 8 metri.
5. Il/i pannello/i battifreccia va/vanno posti ad una distanza massima di 1 metro dalla protezione situata in fondo all'area in caso di presenza della stessa con la mezzeria verticale in linea con le corrispondenti postazioni di tiro, la protezione dovrà sporgere non meno di 2 metri dal bordo laterale esterno del/dei pannelli batti freccia, in caso di assenza di protezioni o barriere architettoniche fatte di materiale che impedisca il passaggio delle frecce utilizzate.
6. I bersagli in carta vanno posizionati nella parte inferiore del pannello battifreccia, la cui mezzeria orizzontale non dovrà superare l'altezza di 1 metro da terra.
7. I bersagli tridimensionali vanno posti a terra a una distanza massima di 20 cm dalla protezione posteriore.
8. I materiali dei bersagli/pannelli e reti battifreccia devono essere in grado di fermare tutti i tipi di frecce scoccate con tutti gli archi utilizzati nella manifestazione. Questo controllo è a carico del TES e/o del Responsabile della Sicurezza (Giudice di Gara).

9. Quando vengono stese funi o fettucce per definire le varie zone dell'area interessata alla manifestazione, queste devono essere ben fissate al terreno per evitare la possibilità di inciampare.
10. Cavi elettrici, utilizzati per l'alimentazione di eventuali apparecchiature, stesi sul terreno devono essere ben segnalati da apposite e ben visibili coperture. Detti cavi devono essere a norma di legge per uso all'esterno e non devono essere posti nel cono di tiro stimato per ogni singolo bersaglio utilizzato.
11. Eventuali elementi che fuoriescono dal terreno devono essere resi visibili tramite opportune segnalazioni, per esempio verniciati o rivestiti con materiali ad alta visibilità.
12. Le postazioni per i neofiti lungo la linea di tiro devono essere collocate a non meno di 2 metri l'una dall'altra.
13. Il tiro deve essere guidato ad ogni esecuzione da un TES.
14. è consentito il solo utilizzo di archi scuola ricurvi o di altro tipo tradizionale e storico di basso libbraggio non superiore alle 22 libbre e comunque, compatibili con struttura fisica dei soggetti.

15. È compito dell'TES (o degli TES) stabilire i periodi di tiro e di recupero frecce.
16. Inequivocabili segnali acustici anche vocali, distingueranno le varie fasi,con particolare attenzione alla fase di "recupero" delle frecce.

Articolo 7 - Manifestazioni/raduni nei campi temporanei

Nell'allestire il campo secondo i Regolamenti sportivi UISP, è obbligatorio adottare tutte le misure necessarie ad impedire l'accesso a persone e mezzi non autorizzati, anche tramite la chiusura di strade e/o camminamenti previa acquisizione degli enti competenti e/o dei proprietari dei terreni.

1. La pratica nei campi temporanei è consentita ai soli arcieri partecipanti alle manifestazioni ed attività per cui tali campi sono stati allestiti e nel rispetto delle disposizioni relative a tali attività.
2. Occorre apporre inequivocabile segnaletica e ove necessario impiegare a tale scopo personale specifico per garantire un percorso obbligato di entrata e uscita da parte di eventuali visitatori, se ammessi, senza che questi possano arrecare disturbo allo svolgimento del raduno o mettere a rischio la incolumità dei medesimi.
3. È sempre necessario (soprattutto in presenza di aree non recintate) affiggere a distanze ravvicinate su tutto il perimetro interessato, cartelli recanti la scritta "Attenzione - tiro con l'arco in corso" o qualunque altro avviso che implichi chiaramente la pericolosità/divieto del superamento di tali indicazioni in modo da impedire l'accesso a persone non autorizzate.
4. Nel caso in cui oltre quanto previsto ai punti precedenti si valuti un rischio particolare, occorre incaricare addetti dell'organizzazione in contatto tra loro al fine di controllare le zone a rischio di ingressi non autorizzati ed eventualmente segnalarli.
5. Prestare la massima attenzione all'allestimento dei percorsi in zone con strade e/o sentieri recanti tracciati da Enti/Associazioni/Federazioni anche se non appartenenti al percorso stesso.
6. Il percorso deve essere segnalato in modo che nessuno possa dirigersi in direzioni diverse da quelle stabilite e deve essere indicata, sul Cartello di piazzola, o Totem, come da Regolamento Sportivo di Disciplina o Regolamenti Sportivi delle singole attività.
7. Il percorso non dovrà presentare ostacoli di difficile superamento. (tranne nelle manifestazioni dove viene previsto)
8. Nel caso in cui sia prevista la presenza di pubblico, le zone nelle quali potrà sostare o transitare, dovranno essere disposte a non meno di 1 metro dietro alla linea di tiro od ai picchetti.
9. Le piazzole devono essere predisposte lungo un percorso ideale ad anello o a otto, possibilmente nella direzione di tiro interno/esterno, con traiettorie di tiro divergenti o almeno parallele tra loro (dove si valuti il tiro e il recupero in sicurezza) ; qualora detta predisposizione non fosse possibile andranno poste in essere tutte le misure necessarie idonee a rendere impossibile l'uscita di frecce dalla zona immediatamente adiacente al bersaglio. La distanza obbligatoria tra le piazzole con traiettorie di tiro parallele, in mancanza di protezioni laterali idonee a fermare tutti i tipi di frecce utilizzate non deve essere inferiore a 20 metri. Nel caso di traiettorie divergenti tra loro oltre 45° questa distanza può essere ridotta fino a 5 metri (fig. 3 - .Disposizione delle Piazzole).
10. È di basilare importanza rendere inavvicinabile il bersaglio dalla zona opposta all'arciere, attraverso opportuna segnalazione o anche tramite la chiusura di strade e/o camminamenti (previa autorizzazione degli enti competenti e/o dei proprietari dei terreni).
11. Le piazzole di tiro dovranno essere disposte in modo che non si possano verificare tiri incrociati tra una piazzola e un'altra né tiri che attraversano strade o sentieri aperti al transito, anche rispetto al volo potenziale delle frecce non a bersaglio, deviate da ostacoli presenti sulla traiettoria di tiro e dal bersaglio stesso.
12. La tabella di piazzola, o totem, deve essere inderogabilmente posizionata dietro la linea di tiro, alle spalle dell'arciere che sta effettuando i tiri.
13. I bersagli dovranno preferibilmente essere posizionati davanti a terrapieni che impediscano alla freccia di proseguire oltre, non solo in caso di errori di stima della distanza (frecce che passano più alte del bersaglio) ma anche in caso di deviazione dovuta all'impatto senza penetrazione sulla parte superiore del bersaglio stesso. In via cautelativa si indica che il massimo angolo di deviazione raggiungibile dalla freccia deviata in modo anomalo sia di 60° rispetto alla traiettoria di tiro (fig. 4 – Altezza minima terrapieni e battifreccia).
14. Relativamente al punto precedente, massima attenzione deve essere posta in caso di tiri basso/alto: il bersaglio deve essere posizionato in modo tale che dal punto di vista dell'arciere al picchetto di tiro ci sia, una proiezione verso l'alto pari ad almeno il doppio dell'altezza dello stesso prima del bordo del crinale; in ogni caso questa proiezione non dovrà mai essere inferiore a 3 metri (fig. 4 – Altezza minima terrapieni e battifreccia).
15. Nel caso in cui non sussistessero sufficienti garanzie per quanto previsto ai precedenti punti 13 e 14, porre adeguate protezioni (battifreccia, reti) immediatamente oltre il bersaglio per un altezza da terra (visivamente

dal picchetto di tiro) non inferiore al doppio dell'altezza del bersaglio stesso. La protezione non dovrà in ogni caso essere inferiore ad 1 metro (fig. 4 – Altezza minima terrapieni e battifreccia).

16. Verificare che le eventuali frecce fuori bersaglio, si fermino inderogabilmente nelle vicinanze dello stesso.
17. I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con altre piazzole, camminamenti non preventivamente e chiaramente chiusi al passaggio, o costruzioni non inequivocabilmente non in uso (es. rudere).
18. È prioritario essere in grado di seguire visivamente la traiettoria delle frecce non a bersaglio.
19. I I bersagli devono essere costituiti da materiali e tecnologie di costruzione che non causino, ragionevolmente, danneggiamenti alle frecce.
20. È opportuno che nelle immediate vicinanze del bersaglio, soprattutto davanti e dietro, non vi sia alcunché possa danneggiare le frecce e/o che potenzialmente possa impartire alle stesse traiettorie impreviste in zone pericolose per altre squadre e/o altre persone (case, camminamenti, sentieri) o di difficile recupero delle frecce fuori bersaglio (es. rovi inaccessibili). Nell'impossibilità di rimuovere i suddetti oggetti è obbligatorio predisporre adeguate protezioni.
21. Nei casi in cui, lungo la traiettoria a bersaglio, siano presenti ostacoli che potrebbero alterare il volo della freccia, è necessario valutare preventivamente che questa non possa rimbalzarvi e tornare al picchetto/area di tiro, che in caso di deviazione della traiettoria, impatti in prossimità del bersaglio e, se l'ostacolo è posto in prossimità del picchetto/area di tiro, che sia possibile superarlo agevolmente mediante lo spostamento del corpo dell'arciere.
22. I picchetti/aree non devono costituire ostacolo per il tiro, per materiale, forma e dimensione.
23. I picchetti/aree di tiro devono essere di facile accesso; il tratto da percorrere, (obbligatoriamente nelle piazzole a tempo limitato) deve essere sgombro da ostacoli non facenti parte della situazione tecnica proposta e non deve presentare eccessive difficoltà.
24. Il bersaglio deve essere posizionato in modo che l'avvicinamento per il recupero e l'estrazione delle frecce sia agevole e stabile in modo da non rappresentare pericolo durante la fase di estrazione delle frecce.
25. Deve garantirsi la massima sicurezza degli arcieri in fase di accesso al bersaglio per il rilevamento dei punteggi e il recupero frecce anche di quelle fuori bersaglio.
26. La direzione da prendere dopo il recupero deve essere inequivocabilmente indicata tramite adeguata segnalazione. Destra/Sinistra sono sempre da intendersi posizionandosi idealmente al picchetto/area con faccia al bersaglio.
27. In casi assolutamente eccezionali, nell'impossibilità del rispetto del punto precedente o laddove non fosse possibile seguire visivamente, dal picchetto di tiro, il trasferimento della pattuglia alla piazzola successiva, sul cartello di piazzola dovrà essere evidente la scritta "Attendere il segnale di piazzola libera". I Giudici provvederanno al posizionamento di altro cartello recante la scritta "Dare il segnale di piazzola libera", in zona considerata sicura, in risposta al primo.
28. Postazioni di tiro al volo: (in caso di assenza di protezioni naturali o artificiali adeguate) occorre avere a disposizione un'area con 100 metri di profondità e 50 metri di larghezza; la postazione di tiro deve essere collocata in mezzeria della larghezza con passaggio di volo obbligato in una finestra di tiro di massimo 6 metri di larghezza.
29. Le postazioni sopraelevate artificiali (c.d. "altane") devono essere costruite in modo da garantire la certezza di resistenza a pesi decisamente superiori a quelli valutati per un singolo arciere. La costruzione di tali postazioni, in ogni sua componente, deve garantire la massima sicurezza per gli arcieri per la durata di tutta la manifestazione. L'accesso deve essere agevole ed in totale sicurezza particolarmente in condizioni meteorologiche avverse. Eventuali balaustre non devono costituire ostacolo insormontabile per il tiro. Gli arcieri debbono necessariamente porre la massima attenzione e diligenza nei movimenti in tutto il proprio turno di tiro, dall'accesso alla postazione, al tiro, al ritorno a terra.
30. Prima dell'inizio del raduno, i partecipanti devono essere informati circa i numeri di telefono cellulare (riportati su ogni cartello di piazzola) degli organizzatori al fine di poter comunicare tempestivamente eventuali situazioni che richiedono interventi d'urgenza. Nel caso in cui il campo di raduno (o zone di questo) fosse caratterizzato da scarsa copertura di rete, l'organizzazione dovrà aumentare numericamente la propria presenza sul campo di raduno stesso.

Articolo 8 - Campi di allenamento fissi

1. I campi di allenamento possono essere sia recintati che aperti. Nel caso non siano recintati è obbligatorio esporre, lungo tutto il perimetro esterno, dei cartelli recanti il logo UISP Settore di Attività Giochi e la denominazione dell'A.S.D. che gestisce il campo e la scritta "ATTENZIONE TIRO CON L'ARCO".

2. Nel caso i campi di allenamento siano recintati è sufficiente esporre, all'ingresso principale e ad eventuali ingressi secondari, dei cartelli recanti il logo UISP Settore di Attività Giochi, nome dell'A.S.D. che gestisce il campo e la scritta "ATTENZIONE TIRO CON L'ARCO".
3. All'entrata del campo, in aggiunta ai cartelli descritti nei precedenti punti 1 e 2 del presente paragrafo, è obbligatorio esporre un cartello recante almeno le seguenti regole di comportamento e note:
   a. È severamente vietata la pratica del Tiro con l'arco alle persone non autorizzate.
   b. Gli ammessi all'attività sportiva del Tiro con l'arco devono essere necessariamente provvisti della copertura assicurativa
   c. Gli ammessi all'attività sportiva del Tiro con l'arco devono essere a perfetta conoscenza delle norme di sicurezza previste
   d. Elenco delle principali norme di sicurezza
   e. Elenco delle attrezzature ammesse
4. Nel caso in cui l'ASD/SSD o un arciere della stessa inviti un ospite: se arciere di altra ASD/SSD questo è tenuto al pieno rispetto delle norme di comportamento previste; se non praticante sarà cura dell'invitante fare in modo che questi stia dietro la linea di tiro e si attenga alle norme di sicurezza.
5. I praticanti, prima di accedere al percorso e successivamente, ad intervalli regolari, per tutta la durata della loro permanenza, devono segnalare acusticamente la propria presenza sul campo.
6. È inderogabilmente obbligatorio seguire le segnalazioni indicanti il percorso.
7. In caso di terreno fortemente irregolare e accidentato gli arcieri ed eventuali accompagnatori devono essere correttamente edotti circa il potenziale pericolo e devono indossare vestiario e calzature adatte al percorso e provvedere ad adeguata protezione contro insetti e parassiti animali anche mediante l'utilizzo di appositi presidi farmaceutici.
8. Il passaggio dell'arciere e di eventuali accompagnatori non deve recare in alcun modo danno all'ambiente, pertanto è fatto assoluto divieto di abbandonare rifiuti di qualunque genere; è vietato fumare gettare a terra mozziconi di sigarette e/o fiammiferi e portare qualsiasi sostanza infiammabile lungo il percorso; è fatto obbligo al singolo arciere raccogliere e conferire presso il punto di raccolta situato al punto di ritrovo dell'ASD/SSD tutto il materiale arcieristico comunque ritrovato (frecce spezzate, componenti vari).
9. È assolutamente obbligatorio il totale rispetto dell'ambiente naturale nel quale il campo di tiro è situato, è fatto divieto assoluto di arrecare disturbo di qualsiasi genere alla flora e alla fauna presenti. All'interno dei campi è obbligatorio rendere disponibile e facilmente accessibile la cassetta di pronto soccorso nel periodo in cui il campo è frequentato da Arcieri che svolgano attività.
10. All'interno dei campi o in prossimità di essi è consigliato la presenza di un'area o locale, anche non gestito dalla ASD/SSD, adibito alla socializzazione e/o ritrovo, (possibilmente con strutture di copertura, deposito materiali, corrente elettrica, riscaldamento e servizi igienici) .
11. È obbligatorio altresì predisporre una bacheca sulla quale siano ben visibili i contatti:
   a. Responsabile/i ASD/SSD del campo.
   b. Ambulanza – 118 (o altro numero)
   c. Carabinieri – 112 (o altro numero)
   d. Vigili del fuoco – 115 (o altro numero)
12. Nei campi recintati o aperti dove le dimensioni dell'area consentono la collocazione di piazzole di tiro in un percorso ad anello, ad otto o anche lineare, occorre fare riferimento al presente Regolamento (cap. 6). In queste situazioni di tiro è possibile effettuare recuperi indipendenti tra una piazzola di tiro e le altre.

Articolo 9 - Certificazione dei campi di allenamento fissi

1. All'atto dell'iscrizione dell'ASD/SSD alla UISP deve essere presentata una autocertificazione (Mod. 5) da parte del presidente dell'ASD/SSD in cui venga dichiarato che il campo rispetta tutte le norme di sicurezza previste nel presente Regolamento.
2. La documentazione, indicata deve essere consegnata o inviata a mezzo e-mail al Referente UISP SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco del livello competente.

Articolo 10 - Impianti e manifestazioni di tiro al chiuso

NB: Tutte le strutture in cui praticare il tiro al chiuso (attività indoor) fermo restante che l'accettazione dell'ente proprietario per l'affitto/comodato d'uso vale come autocertificazione da parte degli stessi all'idoneità all'uso dell'arco degli impianti. Gli impianti e le manifestazioni di tiro con l'Arco al chiuso devono rispondere ai seguenti requisiti:

1. L’area di tiro deve essere inaccessibile a chiunque, se non dal lato in cui è posizionata la linea di tiro, eventuali accessi devono essere chiusi dall’esterno ed eventualmente apribili dall’interno se svolgono funzione di vie di fuga.
2. L’area di tiro deve essere libera da ingombri che possano influire o ostacolare il volo della freccia, deviandone la corretta traiettoria (es: reti da pallavolo, canestri, altri attrezzi sportivi, sistemi di illuminazione).
3. Dietro la linea dei bersagli deve essere posizionata un’apposita rete battifreccia e ad almeno 1,5 metri dietro questa deve essere presente una parete solida in muratura o cemento armato priva di finestre o altre aperture.
   Per linee di tiro inferiori a 20 metri la rete battifreccia deve avere un’altezza minima di 2,5 metri e una larghezza sporgente di almeno 2 metri dai bersagli più esterni. Per distanze maggiori l’altezza minima è di 3 metri con una sporgenza di 3 metri. Per essere efficiente la rete non dovrà essere tesa in nessun lato e non dovrà appoggiarsi a terra per un tratto superiore a 5 cm nei lati esterni, quindi bisogna garantire un’ottima tensione del cavo di sostegno per ridurre il normale movimento della rete stessa, avvalendosi eventualmente di un sostegno centrale. A 1 metro dalla rete battifreccia vanno collocati 1 o più battifreccia (preferibilmente di forma quadrangolare) in linea a una distanza minima fra loro di 2 metri dalla mezzeria.
4. I bersagli in carta vanno affissi al battifreccia in modo tale che il centro del bersaglio non sia più alto di 90 cm da terra. Nel caso vengano utilizzati bersagli tridimensionali, questi vanno posti a una distanza massima di 1 metro dal battifreccia eccedente per almeno il doppio le dimensioni del bersaglio.
5. I materiali dei bersagli/battifreccia/reti battifreccia devono esse in grado di fermare tutti i tipi di frecce scoccate con tutti i tipi di arco utilizzabili. Questo controllo è a carico del Responsabile della Sicurezza nominato (Giudice/i eventualmente coadiuvato/i da uno o più Capo-Pattuglia abilitati).
6. Nel caso di aree di tiro poste in strutture polivalenti, i tiri non dovranno mai essere orientati verso altre attività fatta esclusione per il caso in cui sia presente una parete invalicabile in muratura o cemento armato che si estende dal pavimento al soffitto, alle condizioni del punto 1 e 3 del presente paragrafo.
7. L’eventuale pubblico potrà sostare esclusivamente nelle zone delimitate da apposite barriere poste dietro la linea di tiro. L’illuminazione deve essere sufficiente ed uniforme, in particolare sulla linea dei bersagli, evitando di creare ombre di frecce sulle visuali e comunque tale da non arrecare fastidio agli occhi degli arcieri.

Articolo 11 - Manifestazioni storico-rievocative

NB: Le presenti norme sono da ritenersi prevalenti rispetto alle "norme per l'impiantistica sportiva in quanto trattasi di manifestazioni di tipo dimostrativo/culturale (che possono prevedere anche Tornei e/o Disfide) nel corso delle quali la pratica del tiro con l'arco viene svolta in costume storico ed assume un valore culturale prevalente rispetto a quello della mera competizione.

Trattandosi di eventi rievocativi, le postazioni di tiro potranno essere dislocate sia in aree delimitate e dedicate al tiro con l'arco sia all'interno di edifici storici, giardini, piazze, boschi ed in tutti quei luoghi dove vengano organizzati eventi di rievocazione storica. È da considerarsi condizione necessaria ed indispensabile, in ogni fase dell’allestimento, porre in essere tutte le misure che garantiscano incondizionatamente l’incolumità fisica dei partecipanti, degli accompagnatori, dell’eventuale pubblico presente, di cose ed animali.
Per quanto riguarda nomina, ruoli e compiti dei preposti alla sicurezza fare riferimento al paragrafo 3 del presente Regolamento.

11.1 – Manifestazioni arcieristiche a scopo rievocativo storico-medievale secondo le prerogative UISP Tiro con l’Arco Storico

Le disposizioni seguenti sono riferibili agli aspetti legati alla sicurezza e complementano il Regolamento Sportivo di Specialità. Dato che tali manifestazioni possono svolgersi in centri e/o edifici storici, borghi medievali, giardini, boschi e/o terreni coltivati adiacenti e non a centri storici e abitati, anche in maniera promiscua, si specifica quanto segue:

1. Si applicano, ove pertinenti, le disposizioni contenute al capitolo 6.
2. È fatto obbligo di effettuare il Giro di Ricognizione del percorso della Manifestazione.
3. I bersagli devono essere normalmente posti ad una distanza massima di 18 metri. Dove si prevedono distanze superiori, il tiro deve rispettare tassativamente le norme di sicurezza previste in questo Regolamento-
4. Nel caso in cui si voglia realizzare una piazzola di tiro con distanza del bersaglio superiore ai 18 metri bisogna predisporre un’area specifica e particolarmente sorvegliata e/o al di fuori del percorso che si sviluppa all’interno dei centri storici e/o vicoli/strade di paese.
5. In questo tipo di manifestazioni è fortemente consigliato l’uso di archi il cui carico non sia superiore alle 60 libbre. È facoltà dell’Organizzazione prevedere per la singola manifestazione, considerate le particolari esigenze relative alla sicurezza della stessa, che si possano vietare archi di carico superiore alle 60 libbre,

dandone comunicazione nell'invito. È facoltà degli addetti alla sicurezza la verifica, anche a campione, del rispetto di tale prescrizione.

6. Per i giovani di età inferiore ai 10 anni potrà essere prevista una distanza di tiro ridotta nel caso in cui questa fosse superiore a 10 metri. I giovani dovranno essere affiancati, per tutta la durata della manifestazione, dai curatori della sicurezza (Capo-Pattuglia).
7. Per la preparazione del campo di tiro si deve fare riferimento alle norme previste dall'art. 6 del presente Regolamento.
8. È compito dell'organizzazione stabilire l'inizio della manifestazione e le modalità di tiro e di recupero frecce.
9. Nei workshop, corsi, seminari e manifestazioni dedicate al "Tirare storicamente con l'arco" è prevista la possibilità di utilizzare archi superiori al carico di 60 libbre e frecce di peso adeguato con riproduzione di punte da guerra antiche su bersagli idonei. Detti eventi sono sotto la supervisione del Settore Formazione della Disciplina e seguono le disposizioni ed indicazioni riportate in allegato.

Articolo 12 - Manifestazioni/raduni in contesto naturale

12.1 - Manifestazioni secondo le prerogative della UISP (Tiro con l'Arco Outdoor)
La pratica del tiro con l'arco in ambiente naturale, da svolgersi nel pieno rispetto degli habitat naturali senza alterarne in alcun modo gli equilibri, si coniuga con discipline quali l'escursionismo, l'orienteering, il trekking e più in generale, tutte le attività non invasive.
Si punta alla valorizzazione dell'ambiente e del territorio dal punto di vista naturale, culturale, storico e anche delle tradizioni gastronomiche.
Data la particolarità della Specialità UISP - Tiro con l'Arco Outdoor, al fine di un corretto allestimento e svolgimento delle manifestazioni, si specifica quanto segue:
1. Si applicano dove pertinenti le disposizioni del capitolo 6 del presente Regolamento.
2. Per lo svolgimento delle manifestazioni fuori dai campi fissi dovranno essere richiesti i permessi necessari e deve essere data comunicazione alle autorità competenti.
3. Il Giro di ricognizione da effettuare prima dello svolgimento della Manifestazione è facoltativo, è lasciata facoltà di scelta al Giudice/i nominato/i della Manifestazione.
4. I partecipanti saranno divisi in Gruppi, composti da un numero max di 10 arcieri.
5. Ogni gruppo avrà come Guida (equivalente al Capo-Pattuglia delle manifestazioni di tipo storico rievocative) uno o più responsabili dell'Organizzazione (TES, Giudici, responsabili della sicurezza) che avendo partecipato all'allestimento del percorso o essendo stati opportunamente istruiti, indicheranno agli arcieri il comportamento da tenere durante i tiri e ne controlleranno la corretta applicazione.
6. Gli arcieri e in particolare gli TES che presiedono alla tracciatura dei percorsi di tiro, devono tenere conto delle peculiarità della zona e del periodo dell'anno e quindi:
   a. è inopportuno prevedere una manifestazione ad inizio autunno in una zona ricca di funghi (e di cercatori). Tale zona sarà invece sfruttabile ad inizio inverno o primissima primavera;
   b. nel periodo di caccia non è opportuno tenere manifestazioni nei giorni in cui la caccia è consentita;
   c. è opportuno tenere conto anche dei sentieri destinati ad altri usi (a solo titolo esemplificativo: ciclismo, sport invernali, trekking, orienteering) e del passaggio di mandrie animali con e senza sorveglianza disponendo il percorso in modo da integrarsi con queste attività.
7. Quando ritenuto necessario verranno posti cartelli delimitanti la zona di rispetto attorno alle aree di tiro che dovranno essere ad alta visibilità e comunque leggibili ad almeno 20 metri di distanza.

12.2 - Manifestazioni secondo le prerogative della Specialità UISP (Tiro con l'Arco Dinamico)
Data la particolarità della Specialità UISP - Tiro con l'Arco Dinamico, al fine di un corretto allestimento e svolgimento delle manifestazioni, si specifica quanto segue:
1. Si applicano le disposizioni contenute al capitolo 6.
2. Per lo svolgimento delle manifestazioni fuori dai campi fissi dovranno essere richiesti i permessi necessari e deve essere data comunicazione alle autorità competenti (Comune, Guardia Forestale, Carabinieri, …).
3. Il giro di ricognizione, seppur consigliato, è facoltativo. Se eseguito va effettuato prima dello svolgimento della manifestazione dal Giudice di Gara nominato e dal responsabile Organizzazione. I partecipanti alle attività sportive saranno suddivisi in Pattuglie formate generalmente da massimo sei arcieri e accompagnati dai Capo-Pattuglia o Arcieri esperti conoscitori del presente RTN nominati dall'organizzazione.
4. Nelle manifestazioni promozionali o similari, ove non sia possibile l'osservanza delle prescrizioni ai punti precedenti e in deroga a quanto in essi esposto, è consentito proporre giochi e/o attività sempre relative ai quattro *Arkán* in cui vengano utilizzati anche:

a. archi di basso libbraggio.
b. bersagli ad abbattimento.
c. frecce con punte di tipo "*blunt*" e/o comunque costruite con materiali e dimensioni tali da non poter arrecare danno a persone, animali e cose.
d. più in generale tutto quanto occorra per allestire simulazioni di tiri caratteristici della Specialità Tiro Dinamico (compreso il Tiro a Volo e l'Archery Combat).

Articolo 13 - Appendici

13.1 - Giochi con l'arco

In attività del tipo Archery Combat, dove è previsto lo scontro frontale tra arcieri, svolto in sicurezza grazie all'utilizzo di archi di basso libbraggio (con ulteriore riduzione per la classe dei giovani) e di frecce con punta a tampone, NON sono ammesse frecce autocostruite di nessun genere, ma solo quelle utilizzate nella sperimentazione[1].
È ammessa solo la colorazione dell'asta e delle alette della freccia, per venire incontro a particolari esigenze estetiche, come in alcuni casi di rievocazioni storiche.
Il campo dell'Archery Combat, ha misure e protezioni come da Regolamento Sportivo dell'Archery Combat stesso.
Nel caso di future altre attività simili, nell'allestimento delle aree ove si svolgerà il combattimento è necessario tener presente la posizione dei Giudici e del Pubblico per la via di fuga delle frecce scagliate durante il combattimento stesso.
Usare reti per fermare le frecce (non necessariamente la rete battifreccia omologata per l'uso di frecce con punta da targa), sia per il fondo campo (se previsto) sia per proteggere eventuale pubblico presente e/o per evitare che le frecce scagliate non possano essere recuperate durante lo svolgimento del combattimento.

13.2 - Tirare Storicamente con l'Arco – Progetto MBA!

1. Materiali

Sono ammesse tutte le tipologie di archi e di frecce in uso nei periodi storici. Sono pertanto ammesse, in linea di principio, anche punte da guerra di varia forma (cuspidi, a foglia, quadrelle etc.). Sono in linea di principio altresì ammessi archi di qualsiasi libbraggio senza alcuna limitazione.
E tuttavia facoltà dell'organizzatore dell'evento limitare, per l'intero raduno o per singole piazzole o situazioni di tiro, tipologie di archi, libbraggio e forma delle frecce sia per ragioni di sicurezza e/o integrità dei materiali sia per ragioni di coerenza storica e geografica. *La rispondenza dei materiali ai requisiti è a carico del giudice/formatore.*

2. Tiri Particolari: Tiro al Disco Balistico

Il Disco balistico è uno strumento, in uso in epoca storica, finalizzato alla valutazione, non scientifica, della energia posseduta dalla freccia in volo. Tale strumento consiste in un bersaglio fisso ma cedevole soggetto a forza resistente, tipicamente di tipo dissipativo o gravitazionale, dotato di strumento atto a indicare la deformazione subita legata all'energia posseduta dalla freccia e che ad esso viene trasferita.
La misura dipende tipicamente dal punto di impatto della freccia sul bersaglio il quale per tale ragione è normalmente di piccole dimensioni. Il tiro viene di conseguenza effettuato da distanza ravvicinata. Il bersaglio deve pertanto essere posto in situazioni di sicurezza sia per quanto riguarda la possibilità di errore, secondo le indicazioni del presente Regolamento Tecnico, sia per quanto riguarda la possibilità di un rimbalzo della freccia. La struttura di supporto del disco deve essere per quanto possibile protetta anteriormente da battifreccia o protezioni che riducano il rischio di rimbalzo. Il pubblico, inclusi gli arcieri non coinvolti nel tiro dovranno sostare a distanza di sicurezza di almeno 5 metri dietro il punto di tiro.

3. Tiri Particolari: Tiro di Penetrazione

Sono ammessi tiri di penetrazione in cui il bersaglio sia composto da materiale resistente, a simulazione di scudi ed armature, per valutare la capacità dell'arciere di penetrare tali protezioni. I bersagli potranno pertanto essere composti da legno, cuoio, cuoio bollito, maglia e lastre di ferro o loro combinazioni.
Fatte salve le indicazioni di sicurezza per i tiri fuori bersaglio, anche in questo caso in ragione della possibilità di rimbalzo gli arcieri non coinvolti nel tiro e il pubblico dovranno essere posti ad una distanza superiore 5 metri.

4. Tiro Particolare: Tiro alla Lunga Distanza

Il tiro alla lunga distanza, maggiore di 50 metri, può essere effettuato sia verso bersaglio verticale (scudo o battifreccia) sia verso bersaglio orizzontale a terra, tipicamente identificato dalla bandiera.
Il tiro può essere effettuato sia con le frecce flu-flu che con frecce normali. Nel caso di tiro riservato alle frecce flu-flu, o di uso di frecce molto pesanti, si applicano le considerazioni riportate nel Regolamento Tecnico ed in particolare che la combinazione arco freccia abbia una gittata inferiore agli 80 metri.
Nel caso di tiro con frecce normali è necessaria la presenza di una protezione naturale o artificiale posta dietro il bersaglio o di uno spazio oltre il bersaglio, libero e inaccessibile o ad accesso interdetto, di almeno 50 metri.

1 Descrizione dettagliata nel Regolamento Sportivo Archery Combat - sezione Allegati Tecnici.

5. Tiro Particolare: Tiro di Gittata

L'obiettivo del tiro di gittata è quello di scagliare la freccia il più lontano possibile. Esso viene normalmente effettuato con archi di elevata forza e può essere fatto con frecce di peso libero o con frecce di peso minimo garantito, a simulazione delle reali frecce storiche. Per tali tiri è necessario effettuare una valutazione accurata della massima gittata prevista e garantire uno spazio libero e inaccessibile o interdetto all'accesso per tale valore e per un ulteriore spazio di sicurezza di 100 metri.

6. Tiro Particolare: Tiro di Gruppo

Vengono definiti tiri di gruppo i tiri in cui sono presenti e tirano contemporaneamente un numero di arcieri superiore a due. Tali tiri sono ammessi esclusivamente verso bersagli posti a media e lunga distanza che non ammettano in nessun caso possibilità di urto accidentale e/o rimbalzo da ostacoli e/o bersagli posti a distanze inferiori ai 15 metri.

I tiri di gruppo devono essere coordinati da evidenti segnali acustici che individuano chiaramente ed univocamente l'inizio e la fine del tiro di gruppo ed il recupero delle frecce. Sono esclusi dai tiri di gruppo i tiri al Disco Balistico ed i tiri di Penetrazione.

Il bersaglio deve essere posizionato sulla mediana della linea di tiro.

7. Tiro Particolare: Tiro a Bersaglio Umano

I tiri contro bersagli umani sono ammessi sia in caso di simulazione/rievocazione di battaglie o scaramucce sia in caso di particolari giochi in cui la mobilità del bersaglio è casuale e lasciata al bersaglio stesso.

Tali tiri vengono distinti in due diverse tipologie in funzione del grado di consapevolezza del bersaglio. Il bersaglio viene definito consapevole quando è noto il momento o periodo in cui sono effettuati i tiri e la direzione da cui gli stessi provengono. Il bersaglio è definito inconsapevole quando il momento in cui viene effettuato il tiro o la direzione da cui lo stesso proviene non sono noti.

Tali tiri sono ammessi esclusivamente quando l'integrità del bersaglio è garantita sotto tutti i punti di vista; pertanto devono essere rispettate le seguenti norme:

Bersaglio consapevole:

- Sono ammesse esclusivamente frecce Blunt con punta in gomma o tappo siliconico o frecce a basso impatto. Sono escluse le frecce Blunt con tappo in sughero in quanto soggetto a rotture. Il diametro della punta Blunt deve essere pari ad ameno 20 mm.
- Sono ammessi archi storici fino a 80 libbre. È fatta salva la possibilità del responsabile del raduno di porre ulteriori limitazioni al carico degli archi. Nei rari, e tutto sommato deprecabili, casi in cui siano ammessi archi di foggia storica il limite di libbraggio per tale categoria è di 55 libre. In caso di presenza di pubblico nelle aree prossime alla zona di tiro i limiti sono 40 libbre per agli archi storici e 30 libbre per gli archi di foggia storica.
- I bersagli devono essere dotati di opportune protezioni attive (scudo) o passive (armature ed elmi).
- La direzione di tiro deve essere preventivamente nota.
- Il momento del tiro deve essere concordato e noto. I bersagli devono essere pronti all'uso delle protezioni attive.

Bersaglio inconsapevole:

- Sono ammesse esclusivamente frecce a basso impatto con esse intendendosi frecce da LARP o da Archery Combat o loro equivalenti.
- Sono ammessi archi storici fino a 35 libbre. Nei rari, e tutto sommato deprecabili, casi in cui siano ammessi archi di foggia storica il limite di libbraggio per tale categoria è di 25 libbre.
- I bersagli devono essere dotati di protezioni attive (scudo) o passive (armature).
- I bersagli devono obbligatoriamente essere dotati di elmi con protezione anteriore (para-naso, maschera, celata).

8. Posizione del Pubblico

Le aree accessibili al pubblico devono essere rigorosamente delimitate in forma fisica (corde e/o transenne).

In tutte le situazioni di tiro in cui sono utilizzate frecce con punte di ferro valgono le disposizioni del cap. 4 e del cap. 10.1 del Regolamento Tecnico, fatti salvi i casi di tiro al pendolo balistico e di tiro di penetrazione in cui la distanza del pubblico deve essere di almeno 5 metri dal punto/linea di tiro.

In caso di utilizzo di frecce Blunt o di frecce a basso impatto l'area accessibile al pubblico è delimitata come in figura 7.

Articolo 14 - Figure disegni e misure allegati al presente regolamento
(sono a titolo di esempio e non costituiscono obbligo tassativo di applicazione.)

Fig. 1 - manifestazioni per il pubblico - primo contatto con l'arco

	ESEMPIO	Base x Altezza
S	Sagoma	1m x 0,50m
B	Battifreccia	5 m x H
R	Rete	9 m x H
M	Muro o protezione naturale	9 m x H

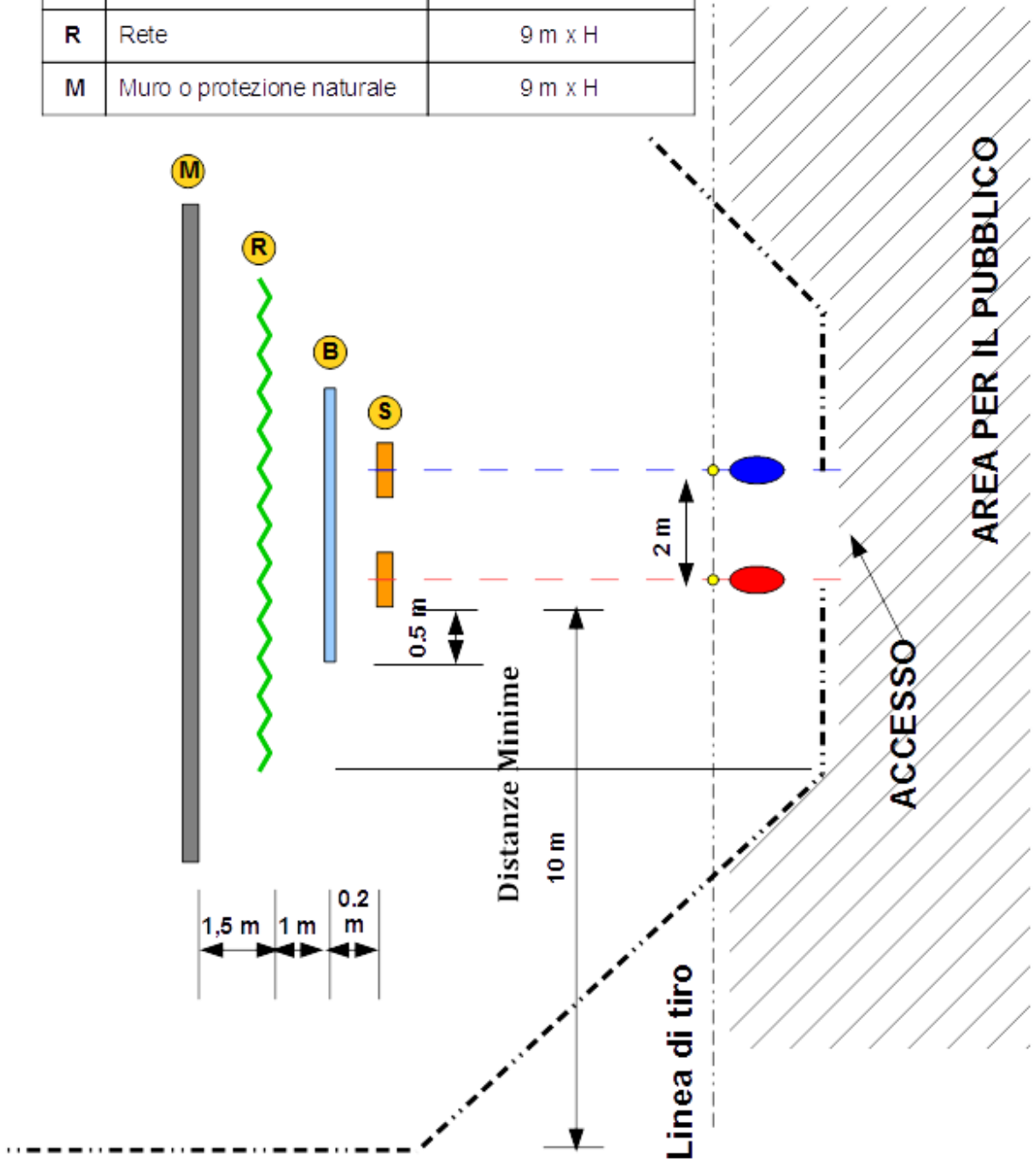


Fig. 2 - Manifestazioni per il pubblico - primo contatto con l'arco rete battifreccia

Per essere efficiente la rete non dovrà essere tesa in nessun lato e non dovrà poggiarsi a terra per un tratto superiore a 5 cm; quindi bisogna garantire un'ottima tensione del cavo di sostegno e ridurre la normale inflessione della rete stessa, avvalendosi eventualmente di un sostegno centrale.

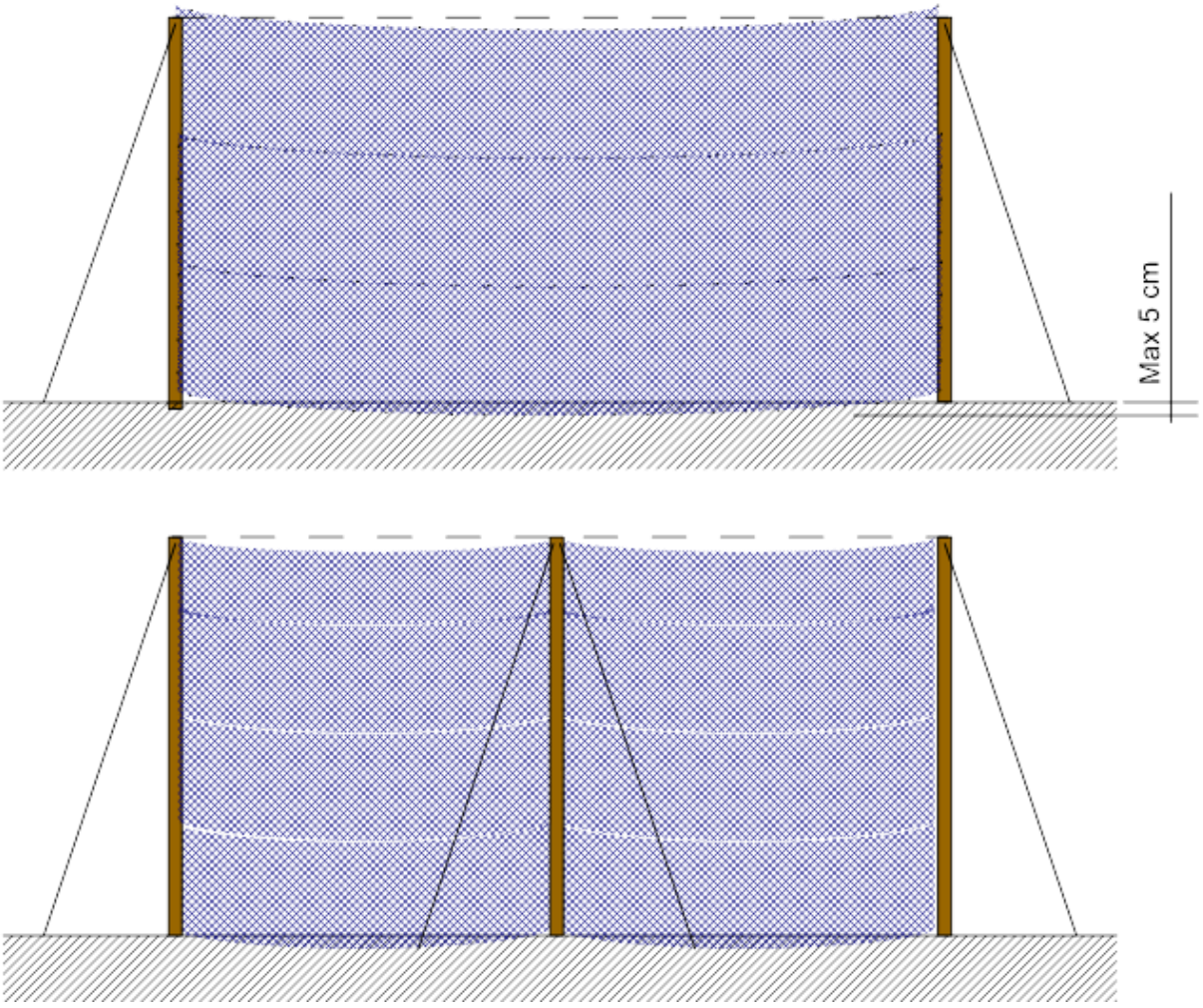


Fig. 3 - Disposizione delle piazzole - requisiti di distanza lineare ed angolare

Le piazzole devono essere predisposte lungo un percorso ideale ad anello oppure ad otto, possibilmente nella direzione di tiro interno/esterno, con linee di tiro divergenti o almeno parallele tra loro, ove si valuti il tiro o il recupero in sicurezza. La distanza obbligatoria fra le piazzole non deve essere inferiore a 20 mt (B-C). Nel caso di tiri divergenti fra di loro oltre 45°, questa distanza può essere ridotta fino a 5 mt (A-B)

A B C = piazzole a confronto
A° = angolo minimo di divergenza delle direttrici di tiro
Dm = distanza minima fra piazzole non parallele

ABC = piazzole a confronto
A° = angolo minimo di divergenza delle direttici di tiro
Dm = distanza minima tra piazzole non parallele.

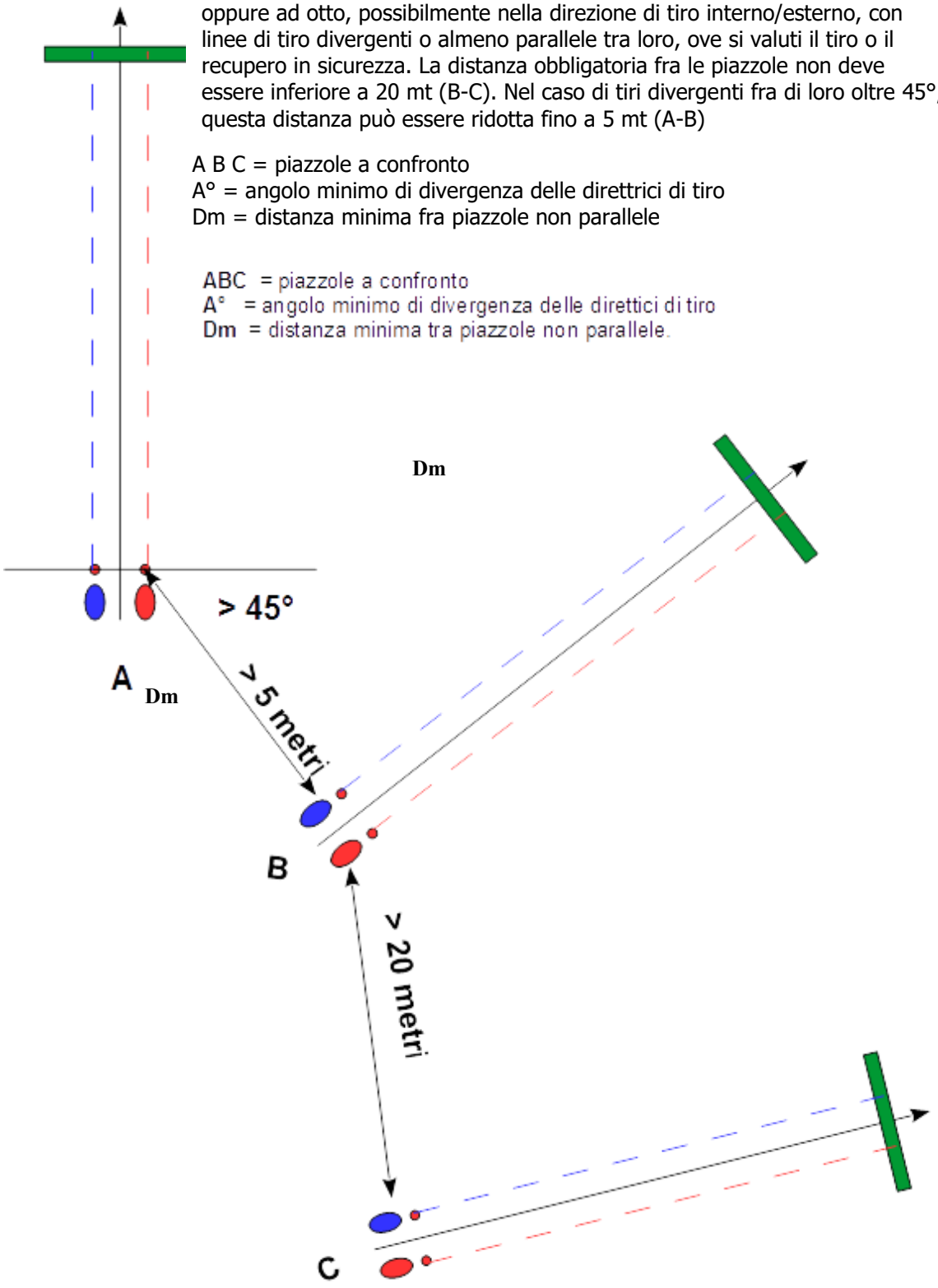


Fig. 4 - Altezza dei terrapieni e battifreccia

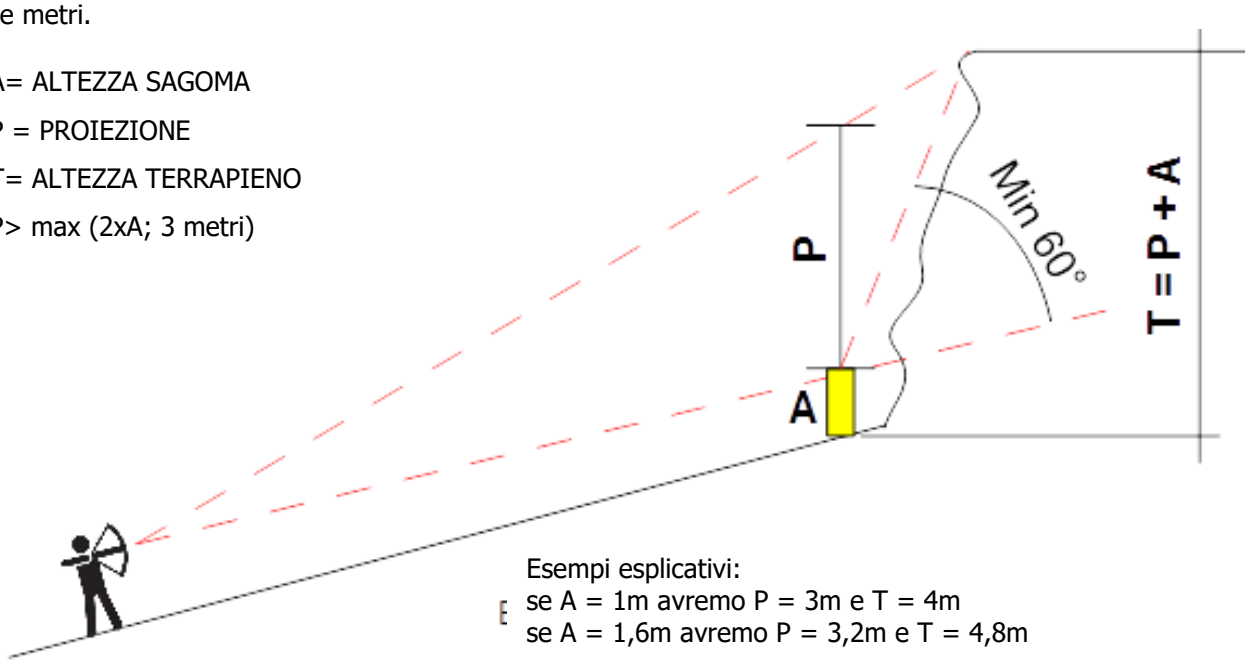
Relativamente al punto precedente, massima attenzione deve essere posta in caso di tiri basso/alto: il bersaglio deve essere posizionato in modo tale che, dal punto di vista dell'arciere che si trova al picchetto di tiro, sia presente, al di sopra del margine superiore del bersaglio, una proiezione verso l'alto di 2 volte l'altezza dello stesso, prima del bordo del crinale; in ogni caso la proiezione non dovrà mai essere inferiore a tre metri.

A= ALTEZZA SAGOMA

P = PROIEZIONE

T= ALTEZZA TERRAPIENO

P> max (2xA; 3 metri)



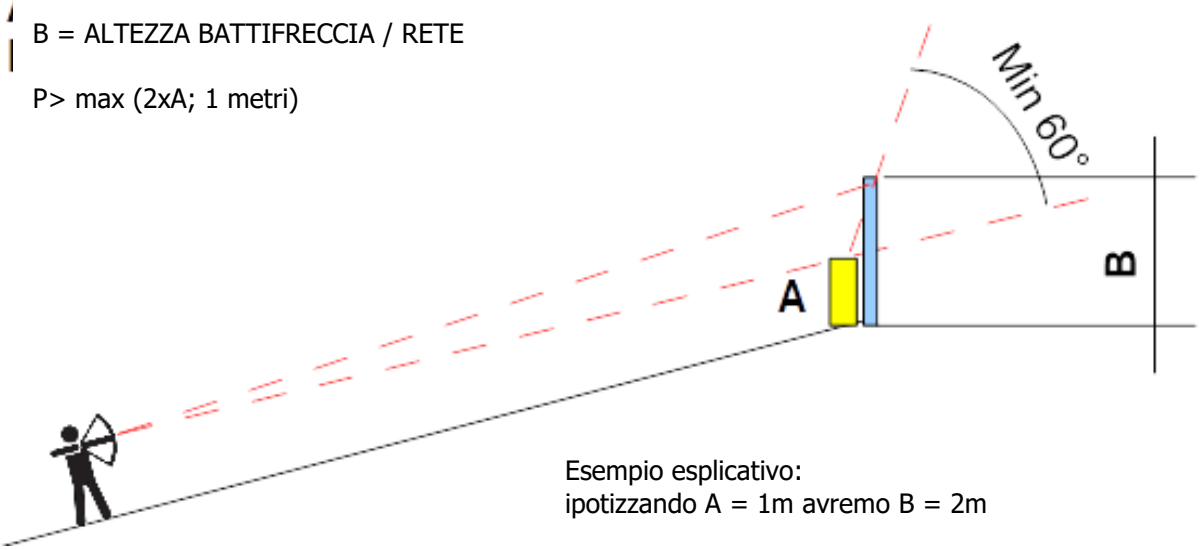
Esempi esplicativi:
se A = 1m avremo P = 3m e T = 4m
se A = 1,6m avremo P = 3,2m e T = 4,8m

Nel caso in cui non sussistono sufficienti garanzie per quanto previsto ai precedenti punti 12 e 13, occorre apporre adeguate protezioni (battifreccia, reti) immediatamente oltre il bersaglio, per un'altezza da terra (visivamente dal picchetto di tiro) non inferiore al doppio dell'altezza del bersaglio stesso.

A= ALTEZZA SAGOMA

B = ALTEZZA BATTIFRECCIA / RETE

P> max (2xA; 1 metri)



Esempio esplicativo:
ipotizzando A = 1m avremo B = 2m

Fig. 5 - Postazioni di tiro al volo

In questa situazione di tiro, occorre avere a disposizione un'area con 100 mt di profondità e 50 mt di larghezza; la postazione di tiro deve essere collocata nella mezzeria della larghezza con passaggio di volo obbligato fra due aste alte 4 mt, distanti 15 mt dalla postazione e 6 mt fra loto.

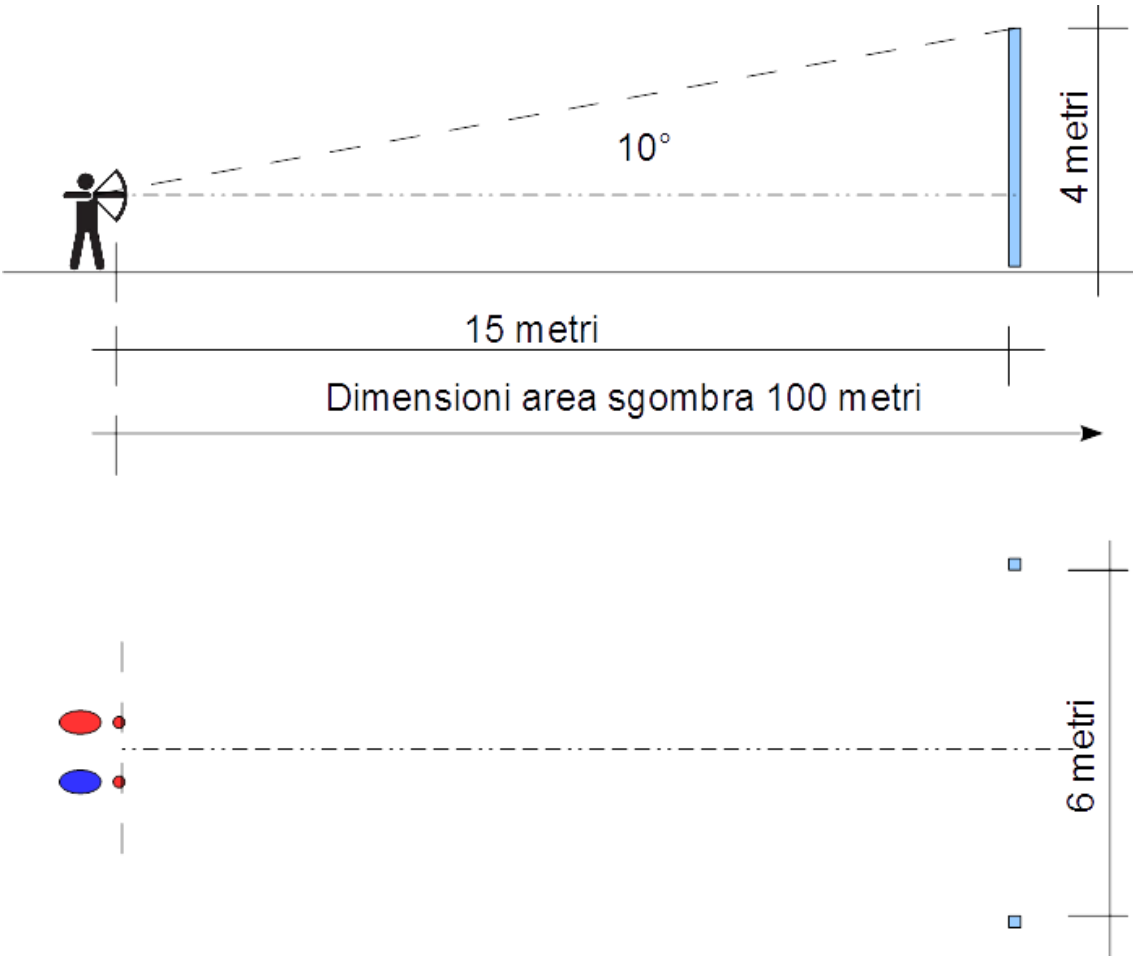


Fig. 6.a - Manifestazioni arcieristiche a scopo Rievocativo Storico - Medievale dimensioni delle protezioni

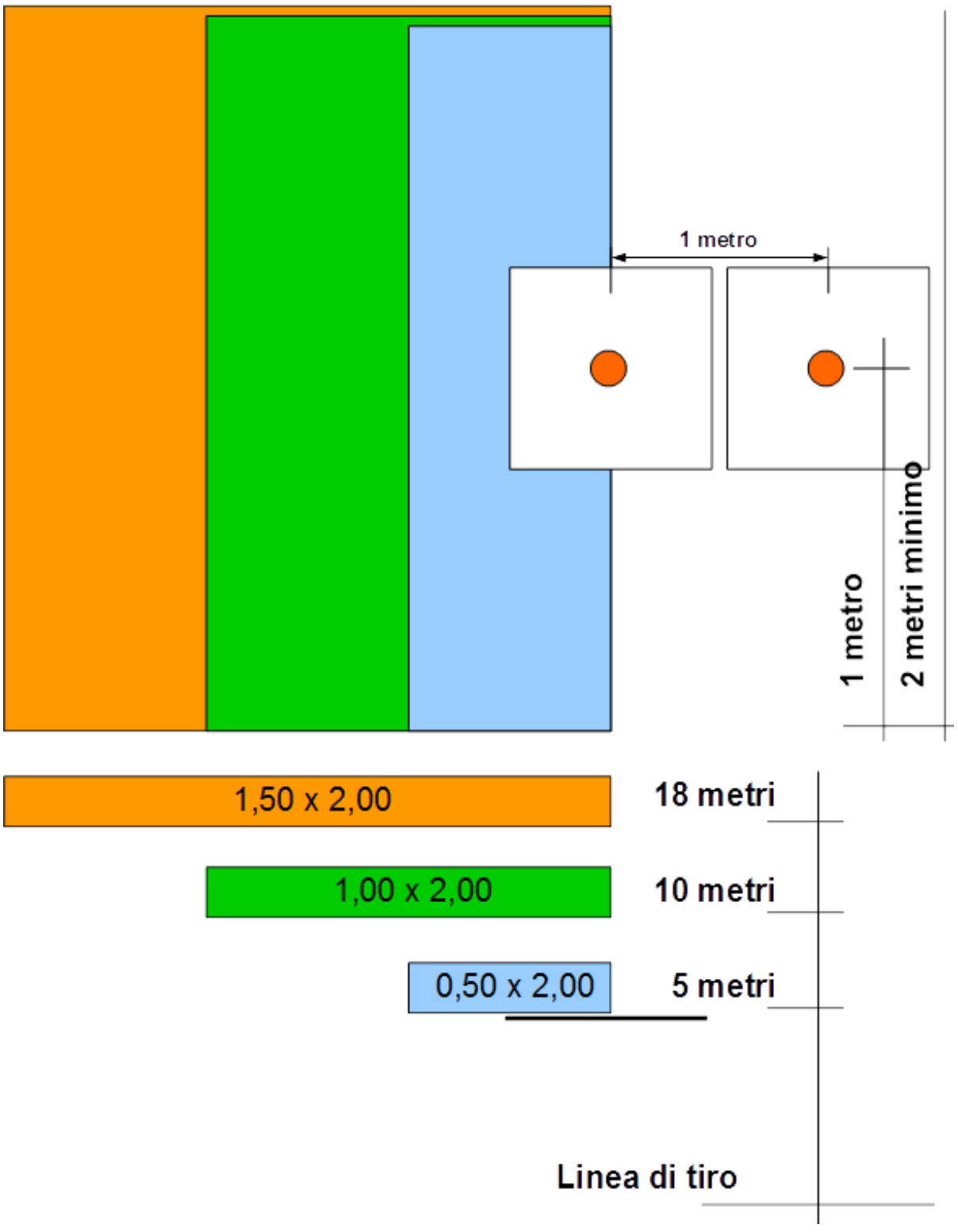


Fig. 6.b - Manifestazioni arcieristiche a scopo Rievocativo Storico - Medievale dimensioni delle protezioni

È necessario predisporre una protezione idonea ad arrestare le frecce secondo le seguenti indicazioni:

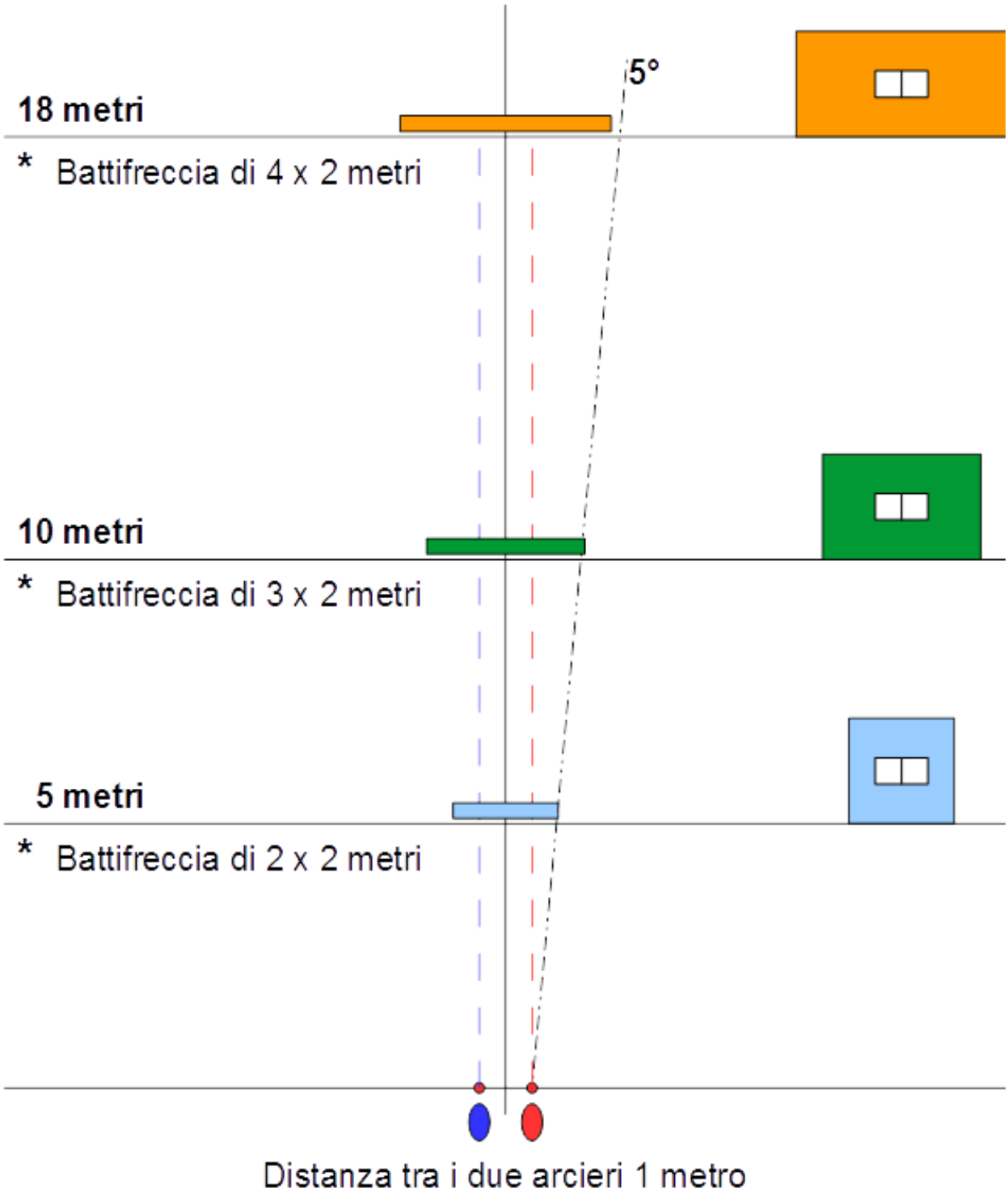
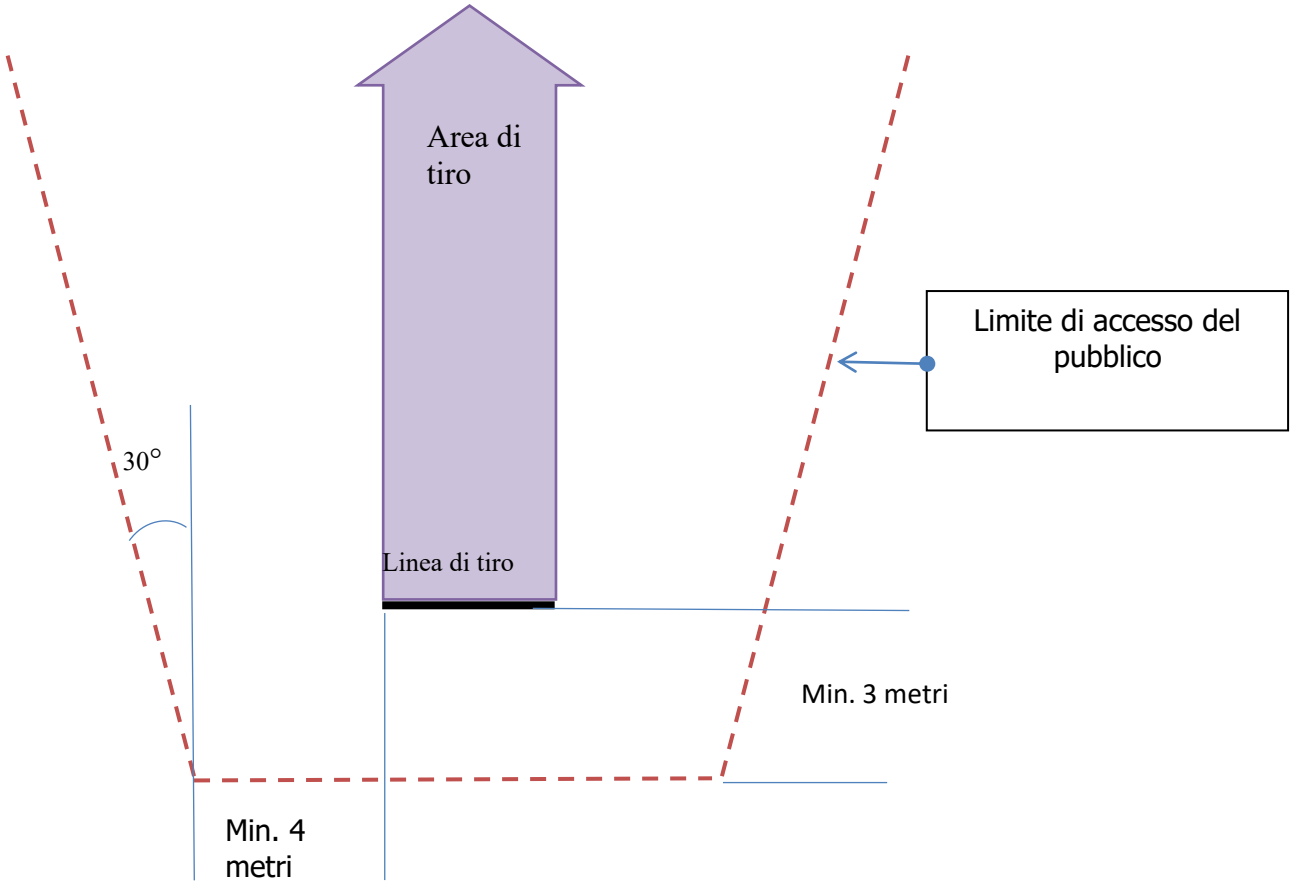


Fig. 7 - Rievocazioni Storiche - Area di accesso al pubblico in caso di punte Blunt



Articolo 15 - Allegati
Mod 03 Verbale giudici manifestazione UISP di Tiro con l'Arco
Mod 05 Dichiarazione sostitutiva certificazione campo fisso ASD/SSD
Mod 06 Modulo iscrizione Arcieri a Manifestazioni UISP

Verbale della Manifestazione UISP

Mod 03 Verbale Giudici Manifestazione UISP di Tiro con l'Arco

Data della Manifestazione: |__|__| |__|__| |__|__|__|__|

_____

Tipo di Manifestazione

_____

Località

_____

GIUDICI		
Nome Cognome	**N. Tessera UISP**	**N. Card Form. TES**
Giudice Unico		
Giudice Manifestazione		
Giudice Manifestazione		
Giudice Manifestazione		

RICOGNIZIONE

1) I Giudici hanno riscontrato problematiche sulla Sicurezza in generale **Sì** **No**
2) Se sì quali?

_____
_____
_____

3) I Giudici hanno riscontrato anomalie rispetto ai tiri? **Sì** **No**

(sicurezza, ostacoli, recupero frecce, etc)

4) Se sì quali?

_____
_____
_____

5) I Giudici hanno riscontrato anomalie rispetto ai Regolamenti Sportivi? **Sì** **No**
6) Se sì quali?

_____
_____
_____

MANIFESTAZIONE

7) Alla Partenza si sono verificate situazioni impreviste? **Sì** **No**

(ritardo ambulanza, eventi metereologici avversi,danneggiamento piazzole, ecc)

8) Se sì quali interventi sono stati proposti?

_____
_____
_____

9) Durante la Manifestazione, si sono verificate situazioni di pericolo? **Sì** **No**

(eventi metereologici, Rottura di Attrezzature o Bersagli, scorrettezze da parte di Arcieri e/o Capo-Pattuglia)

10) Se sì, quali interventi sono stati predisposti?
(in caso di provvedimenti disciplinari verso Arcieri, Capo-Pattuglia, ASD/SSD, compilare il foglio 3)

_____
_____
_____
_____

11) Al termine della Manifestazione sono stati prodotti ricorsi? **Sì** **No**
12) Se sì allegare il ricorso, specificare le decisioni prese

_____
_____
_____

VALUTAZIONI FINALI

13) In generale, l'organizzazione ha rispettato i Regolamenti e il ruolo del Giudice/Giudici?

Sì	Abbastanza	No
☐	☐	☐

14) Note di merito o critiche su organizzazione, preparazione tecnica, velocità di risposta agli imprevisti, assistenza prima e durante la gara, efficacia dei servizi di emergenza, ecc

_____
_____
_____
_____

Firma Giudici

_____ _____

_____ _____

[Spazio Riservato Note del Responsabile UISP SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco competente

_____
_____
_____
_____
_____

Data: |__|__| |__|__| |__|__|__|__| Firma

_____

Il Presente verbale va consegnato a UISP SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco del competente livello

Provvedimenti Disciplinari

Data della Manifestazione: |__|__| |__|__| |__|__|__|__|

Tipo di Manifestazione _____

Località _____

GIUDICI		
Nome Cognome	**N. Tessera UISP**	**N. Card Form. TES**
Giudice Manifestazione		
Giudice Manifestazione		
Giudice Manifestazione		
Giudice Manifestazione		

Provvedimenti Disciplinari verso Arcieri			
Nome e Cognome	**N. Tessera UISP**	**Provvedimento**	**Motivazione**

Provvedimenti Disciplinari verso A.S.D. organizzatrice o Presidente A.S.D.			
Presidente A.S.D.	**Affiliazione UISP**	**Provvedimento**	**Motivazione**

Firma Giudici

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA CERTIFICAZIONE CAMPO FISSO A.S.D.

Allegato Mod.: 05 (art. 46 D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445)

Il sottoscritto _____, C.F. _____, nato a_____, Prov. __, in Via _____ n. __, in qualità di Presidente dell'A.S.D. _____ tessera UISP n._____

consapevole che chiunque rilascia dichiarazioni mendaci è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, ai sensi e per gli effetti dell'art. 46 D.P.R. n. 445/2000

DICHIARA

1. Di aver preso visione del Regolamento Tecnico del Tiro con l'Arco UISP;
2. Che la A.S.D. _____ dalla data del __/__/____ utilizza il campo di allenamento fisso sito in Via _____, n. ___ del Comune di _____,
3. Che la superficie totale del campo pari a _____ in catasto al Foglio n. ____ particella/e _____ sub_____ è stata concessa in:

◯ uso
◯ comodato
◯ fitto
◯ altro titolo (indicare quale) _____

dall'Ente _____
con delibera/determina n.____ del __/__/____
dai proprietari (indicare generalità dei soggetti privati): nome_____ cognome_____,
C.F._____, nato a _____ prov.___, il __/__/____
con atto notarile/ scrittura privata/altro (specificare) _____ del __/__/____.

4. Che dell'apertura del campo e della sua destinazione a campo di tiro con l'arco è stata data comunicazione alle Autorità Competenti (comune, Carabinieri, C.F.S. e/o altri Enti) in data_____.
5. di avere effettuato un sopralluogo in data __/__/____ e di aver verificato che il campo presenta i requisiti minimi di sicurezza di cui al citato Regolamento Tecnico del Tiro con l'Arco UISP.

Allega copia fotostatica del proprio documento di riconoscimento in corso di validità.

Luogo_____ data__/__/____ Firma del Presidente ASD/SSD

_____

(Compilare e firmare in caso il Presidente dell'A.S.D. non sia TES e chieda ad un TES di certificare l'idoneità del campo)
In riferimento al suindicato punto 5, il sottoscritto _____, C.F. _____, nato a_____, Prov. __, in Via _____ n. __, tessera UISP n._____ in qualità di TES della Disciplina del Tiro con l'Arco UISP Card Formazione UISP n._____; Dichiara che il campo presenta i requisiti minimi di sicurezza di cui al citato Regolamento Tecnico del Tiro con l'Arco UISP.

Luogo_____ data__/__/____ Firma del TES

_____

(La presente dichiarazione va consegnato a UISP SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco del competente livello

Modulo Iscrizione

Mod 06 - Modulo Iscrizione Arcieri a manifestazioni UISP

Data della Manifestazione: |__|__| |__|__| |__|__|__|__|

Tipo di Manifestazione _____

Località _____

L' ASD /SSD _____

Presidente ASD/SSD. _____

TECNICO EDUCATORE		
Nome Cognome	**N. Tessera UISP**	**N. Card Form. TES**

Chiede iscrizione alla manifestazione degli atleti sottoindicati:

Nome Cognome	**Data di Nascita**	**N. Tessera UISP**

Firma Presidente ASD/SSD _____

Firma TES ASD/SSD _____

Data: |__|__| |__|__| |__|__|__|__|

Il Presente modulo va consegnato al/ai Giudici UISP SdA Giochi Settore Tiro con l'Arco del competente livello

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN UISP, afferente il proprio Settore di Attività (SdA) Giochi sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione UISP.

La UISP nelle attività dei Giochi organizzate attraverso lo specifico SdA Giochi, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo, leale e rispettoso delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento del SdA Giochi, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sportpertutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di Attività Giochi Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della formazione nazionale.
I corsi possono essere organizzati dal SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare i Settori di Attività Giochi regionali e territoriali, dovranno incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli rivolti alle figure giudicanti.

PALLAPUGNO (HIT BALL)

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:
    a) Operatore Sportivo
    b) Allenatore di primo
    c) Allenatore di secondo
    d) Ufficiale di campo
    e) Ufficiale di gara

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
Qualifiche	**Età Min.**	**Requisiti**	**Totale ore formazione**	**Unità Didattiche di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
Operatore Sportivo	18		64	10 ore	8	26	20 ore	Scritta / orale / pratica
Allenatore 1°	18	Istruttore	63	10 ore	7	26	20 ore	Scritta / orale / pratica
Allenatore 2°	18	Allenatore 1°	70	10 ore	4	26	30 ore	Scritta / orale / pratica
Ufficiale di campo	16		55	10 ore	10	10	25 ore	Scritta / orale
Ufficiale di gara	16	Ufficiale di campo	32	10 ore	6	6	10 ore	Scritta / orale / pratica

CODICE ID CORSO: GIC01

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI PALLAPUGNO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	La pallapugno leggera e la variante hit ball e le origini del gioco	1
C	Unità didattica normativa	8
D	I fondamentali: tiro, passaggio, muro, difesa	5
E	Tecnica e metodologie di allenamento	3
F	Programmazione del lavoro e della didattica	4
G	Dalla teoria alla pratica: l'applicazione del gioco nello spazio	4
H	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuole primarie	3
I	Propedeutica, giochi motori, approccio ludico dell'attività	4
L	Il campo di gioco: adattamento e realizzazione di un campo	2
	TOTALE	**44**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

I Corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

a) essere in grado di operare in palestra con ragazzi nelle fasi formative a partire dall'età di 6 anni e con adulti;
b) conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
c) essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
d) prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L' Operatore Sportivo può svolgere:

- attività di Allenatore nei Tornei "promozionali" e/o "competitivi"
- attività di Allenatore in Seconda nei Tornei "promozionali" e/o "competitivi"
- attività di gioco propedeutico, avviamento allo sport, perfezionamento alla pratica in tutte le età.

CODICE ID CORSO: GIC02

QUALIFICA: ALLENATORE DI PALLAPUGNO DI PRIMO LIVELLO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	Unità didattica normativa	1
B	Regolamento di Gioco (Unità didattica normativa)	2
C	Regolamento disciplinare (Unità didattica normativa)	2
D	Il campo da gioco e le idoneità degli impianti (Unità didattica normativa)	3
E	Il referto di gioco	3
F	La palla pugno leggera, la variante hit ball e la simmetria: cenni di fisiologia e anatomia	3
G	Metodologia di allenamento	3
H	Pianificazione di una stagione competitiva	3
I	Il ruolo dell'Allenatore: chi è, cosa deve sapere e cosa deve saper fare	3
L	Sportpertutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	1
M	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuola primaria	1

N	Attività pratica e teorica nell'età giovanile 11-13 scuola secondaria di 1°	4
O	Attività pratica e teorica nell'età adolescenziale 14-18 scuola secondaria 2°	4
	TOTALE	**43**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

a. essere in grado di svolgere attività promozione ed attività competitiva in tutte le età;
b. conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
c. essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
d. prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L' Allenatore di primo livello è una figura che può:

a. svolgere l'attività di Allenatore nei Campionati fino alla categoria B;
b. svolgere l'attività di Allenatore in Seconda nei Campionati di categoria A;
c. svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori ed Operatori di Base;
d. concorrere a premi individuali come allenatore.

Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 20 ore uno o più Allenatori di primo e/o secondo livello, che siano regolarmente iscritti all'albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.

Le 20 ore dovranno essere svolte in ambito di attività didattica e in allenamenti tenuti da Associazioni affiliate (sempre in affiancamento dell'Allenatore iscritto all'Albo).

All'Allenatore il Settore competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare al Settore competente al termine del tirocinio.

La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5.

Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

Prove finali

a. Al termine del percorso formativo il corsista sarà sottoposto a test di valutazione per stabilirne il livello di conoscenze acquisite. Il superamento delle prove di valutazione daranno diritto all'ottenimento della relativa qualifica.
b. I test valutativi saranno di diversa tipologia:
    - Scritto, diverso per ogni tipologia di qualifica, potrà esser composto da domande aperte, chiuse e/o a completamento.
    - Orale, consisterà in un colloquio fra il corsista e i/il formatore/i che valuteranno il livello di apprendimento dello stesso.
    - Pratico, ove previsto, sarà a tutti gli effetti una prova "sul campo". Il corsista, nelle varie forme stabilite, dovrà mettere in pratica quanto appreso.

Rilascio attestato

Superati con successo il tirocinio e le prove finali, il candidato avrà portato a termine il percorso formativo per il conseguimento della qualifica.

In caso di mancato superamento di una o più prove il settore di competenza in accordo con il formatore darà precise indicazioni al corsista sulla procedura da seguire per poter ottenere la relativa qualifica.

CODICE ID CORSO: GIC03

QUALIFICA: ALLENATORE DI PALLAPUGNO DI SECONDO LIVELLO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	Unità didattica normativa	2
B	I Regolamenti (Unità didattica normativa)	2
C	Referto e omologazioni gare	1
D	L'arbitraggio e il ruolo degli Ufficiali	2
E	Anatomia e fisiologia del movimento	1
F	Prevenzione sportiva: lo stretching funzionale e il riscaldamento	1
G	Tecniche e tattiche di gioco, programmazione del lavoro e della didattica	3
H	Metodologia di allenamento e capacità condizionali	3
I	I carichi di lavoro: prestagione, mantenimento, scarico	3
L	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età e la comunicazione	3
M	Elementi di psicologia e pedagogia dello sport	3
N	Sport per tutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	2
O	La conoscenza e la sua divulgazione: dall'essere allenatori, all'essere formatori	2
P	L'insegnamento pratico attraverso la passione e la condivisione	2
	TOTALE	**40**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 30 ore

I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:

a. essere in grado di svolgere attività promozione ed attività competitiva in tutte le età.
b. conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
c. essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età.
d. prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

L' Allenatore di secondo livello è una figura che può:

a. svolgere l'attività di Allenatore e Allenatore in seconda nei Campionati fino alla categoria A.
b. svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori e allenatori primo livello.
c. concorrere a premi individuali come allenatore.

Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 30 ore uno o più Allenatori di Secondo livello, precedentemente autorizzati dal Settore di competenza, territoriale, regionale, nazionale, che siano regolarmente iscritti all'Albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.

Le 30 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 10 ore affiancando un allenatore di secondo livello in partite di campionato assoluto.
- 20 ore affiancando un allenatore di secondo livello durante allenamenti di squadre partecipanti a campionati assoluti.

All'Allenatore formatore il settore competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare al settore competente al termine del tirocinio.

La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5.

Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

CODICE ID CORSO: GIC04

QUALIFICA: UFFICIALE DI CAMPO DI PALLAPUGNO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	La pallapugno leggera e la variante hit ball e le origini del gioco	2
B	Regolamento Nazionale UISP	2
C	Regolamento di gioco	3
D	Regolamento disciplinare	3
E	Regolamento	2
F	Idoneità campi di gioco	2
G	Referto, compilazione	4
H	Il prepartita e le operazioni basilari	1
I	Sicurezza negli impianti	1
	TOTALE	**30**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 25 ore

Al fianco della formazione tecnica relativamente all'area relativa all'attività giocata vengono indetti corsi per la formazione del settore Ufficiali.
Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per una corretta compilazione del referto, dell'utilizzo del cronometro e del segnapunti nelle partite di pallapugno (hit ball).
L'Ufficiale di campo può svolgere la mansione di refertista, segnapunti e cronometrista in tutte le manifestazioni riconosciute dal Settore.

Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 25 ore arbitri ed ufficiali di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.
Le 25 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 5 ore in partite di campionato categoria C1;
- 5 ore in partite di campionato categoria B2;
- 5 ore in partite di campionato categoria B1;
- 5 ore in partite di campionato categoria A2;
- 5 ore in partite di campionato categoria A1.

CODICE ID CORSO: GIC05

QUALIFICA: UFFICIALE DI GARA DI PALLAPUGNO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
B	Unità didattica normativa	3
C	I regolamenti (Unità didattica normativa)	3
D	Dalla teoria alla pratica: saper condurre un incontro	2
E	Il ruolo del Primo Arbitro	2
F	Il ruolo dell'Assistente Arbitro	2
	TOTALE	**22**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 10 ore

Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per dirigere le partite in qualità di Arbitro o di Assistente Ufficiale.

Nel corso del primo anno successivo all'ottenimento della qualifica, l'Ufficiale di gara potrà svolgere la

mansione di Primo Arbitro in tutte le manifestazioni ad esclusione del Campionato– Categoria A.

Tirocinio pratico

Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 10 ore gli ufficiali di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.

Le 10 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 6 partite da Assistente Ufficiale in partite di campionato (C1-B1)
- 2 partite da Primo Arbitro nei Tornei Promozionali Giovanili
- 2 partite da Arbitro in tutti gli altri Tornei Promozionali

Dopo il primo anno di attività successivo all'ottenimento della qualifica, il Giudice di gara potrà ottenere l'estensione quale Primo Arbitro nei Campionati di Categoria A. L'ottenimento dell'estensione è valutata dal Responsabile del Settore Arbitrale.

Aggiornamenti

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza comporta la sospensione della qualifica. Quest'ultima potrà esser riattivata partecipando ad un nuovo aggiornamento dopo aver fatto richiesta al SdA competente.

Formatori/docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

a. Formatore Settore Tecnico Allenatori
b. Formatore Settore Arbitri

Riconoscimento formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), laureando in Scienze Motorie, diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE

Il testo è presente in fondo al Regolamento.

GOLF

Qualifiche

E' prevista la qualifica di operatore sportivo

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot. ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
operatore sportivo	18	Scuola Secondaria II grado	86	10	4	52	20 ore	scritta orale pratica

I Piani formativi comprendono materie finalizzate alle seguenti competenze.

Obiettivo del corso e finalità

- formare operatori in grado di dare le prime nozioni tecniche di avvio al gioco del golf in modo da facilitare l'ingresso a questa disciplina abbassando il gradino d'ingresso al livello del terreno di gioco.
- Evitare il drop out per tutti coloro che si avvicinano al golf
- Fornire ai partecipanti una formazione teorico pratica relativa allo sviluppo dello sport nelle sue dimensioni amatoriali e di propaganda per le diverse fasce d'età.

- Il golf ha un grande potere di socializzazione, non conosciuto ai più, e questo può contribuire al benessere fisico e mentale per tutti coloro che si avvicinano ad esso; traendo benefici comprovati per la sicurezza ed il benessere fisico e il corso deve servire a preparare i futuri istruttori ad avere un focus su questi aspetti ed aspettative.

CODICE ID CORSO: GIC06

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI GOLF

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	**UNITA' DIDATTICHE DI BASE**	10
	UNITA NORMATIVE DELLA DISCIPLINA Normativa e regolamenti delle diverse discipline	4
	AREA PEDAGOGICA E PSICOLOGICA • Come evitare il Drop out • Mental couch nel golf	8
A	**Area medico scientifica** • Traumatologia nello sport • Primo intervento, pronto soccorso • le capacità motorie condizionali coordinative • teoria allenamento sportivo • Apprendimento motorio • principi di biomeccanica • biomeccanica applicata al golf • Esempi pratici • elementi base di anatomia e fisiologia • Nozioni di medicina dello sport	12
B	**Area organizzativa** • confrontare tecniche ed esperienze • Legislazione e diritto sportivo, operatore sportivo, figura e ruolo • Organizzazione sportiva nelle ASD/SSD affiliate UISP, gestione degli spazi e degli impianti sportivi • Statuto e regolamenti UISP • Comunicazione e marketing	12
C	**Area metodologica e didattica** • Metodologia dell'insegnamento in funzione dell'età • Didattica e correzione dell'errore • Sessione interattiva • Tecnica di base del golf • Le prime basi dell'approccio al golf per il neofita • Volo della palla • Principi dello swing • putting • gioco corto • gioco lungo • bunker • etichetta • regole di gioco	20
	TOTALE	**66**

TIROCINIO: 20 ore

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)

Aggiornamenti

E' previsto con cadenza biennale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza comporta la sospensione della qualifica. Quest'ultima potrà esser riattivata partecipando ad un nuovo aggiornamento dopo aver fatto richiesta al SdA competente.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

SCACCHI

Sono previste le seguenti qualifiche:

- Operatore Sportivo
- Tecnico Educatore di primo livello
- Tecnico Educatore di secondo livello
- Formatore (FOR)
- Arbitro (ARB)

TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI - SCACCHI								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
Operatore sportivo di base	16	Scuola Secondaria I grado	60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico/educatore di primo livello	18	Scuola Secondaria II grado	60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Scuola Secondaria II grado	60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Formatore	18	Scuola Secondaria II grado	62	-	-	42	20	Orale
Arbitro	16	Scuola Secondaria I grado	26	10	4	4	8	Scritta, orale, pratica

*UDB solo se ancora non frequentate

CODICE ID CORSO: GIC07
QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI BASE DI SCACCHI
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	14
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica di base	8
TOTALE		**40**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

Valutazione
La valutazione finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

Profilo dell'attività

La qualifica di operatore sportivo è destinata primariamente ad un giovane di almeno 16 anni, ma è ottenibile da chiunque. Si tratta di una qualifica che si riferisce ad un'attività di assistenza e supporto tecnico. L'Operatore che ha conseguito tale qualifica non è autonomo e opera nella conduzione di attività di insegnamento, e di assistenza alle manifestazioni sotto la supervisione di un Tecnico Educatore qualificato.

Abilità
Insegnamento - Limitatamente all'assistenza e al supporto degli allievi durante le lezioni svolte dal Tecnico Educatore a cui è affiancato.
Organizzazione manifestazione: allestimento di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc.)

Conoscenze e competenze
Insegnamento - Possiede le conoscenze relative a: regole di base e alcuni elementi di tecnica scacchistica; nozioni sulla storia degli scacchi.
Manifestazioni - Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.

CODICE ID CORSO: GIC08
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI SCACCHI DI PRIMO LIVELLO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	12
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica di base	4
D	Storia degli scacchi dell'Uisp	3
E	L'insegnamento degli scacchi in situazioni di disagio	3
TOTALE		**40**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

È un corso specifico per Insegnanti di Scacchi UISP. Ha una durata minima di 62 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica.

Requisiti minimi di ingresso al corso:
- Maggiore età

Valutazione finale
La valutazione finale è basata su: prova pratica, prova scritta e colloquio.

Profilo dell'attività
È la prima qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico.
Il Tecnico/Educatore di questo livello può progettare autonomamente attività, con allievi di ogni età. Lavora in condizioni di complessità medio-basse. Questo livello richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliano migliorare la loro qualifica operativa.

Abilità
Generali
Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per la gestione dei gruppi, l'organizzazione dei corsi e la preparazione di cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionarsi.
Attività
Deve essere in grado di costruire piani di Attività, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte. Deve possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e dei principali dati raccolti durante le lezioni e lo svolgimento di esercizi.

Manifestazioni
Allestimento di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc…).
Insegnamento
Ha la capacità di svolgere attività didattica in corsi Base rivolti ad allievi di qualsiasi età.

Conoscenze e competenze
Generali
Possiede le conoscenze generali necessarie per tenere dei corsi di prima alfabetizzazione scacchistica e gestire e valutare gruppi. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.
Manifestazioni
Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.
Attività didattica
Possiede le conoscenze relative a: regole base del gioco degli scacchi (movimento dei pezzi, ecc…); tecniche di scacco matto al Re solo (fino a Re + Torre contro Re e Re + 2 Alfieri contro Re); elementi di tattica base (attacco doppio, inchiodatura, scacco doppio, scacco di scoperta); alcuni quadri di matto classici (es. Matto di Boden, Matto Affogato, ecc…); nozioni base di strategia in apertura (es. conquista del centro e sviluppo dei pezzi); nozioni su alcuni finali elementari (Re e pedone contro Re; finali con più pedoni, finali vari di difficoltà medio-bassa).
Insegnamento
Possiede le conoscenze relative a: insegnamento delle regole di base e di alcuni elementi di tecnica scacchistica; nozioni sulla storia degli scacchi.
Formazione e ricerca - Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Operatori principianti (OSV); le tecniche base di comunicazione didattica.

CODICE ID CORSO: GIC09
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI SCACCHI DI SECONDO LIVELLO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UDN	Unità Didattica Normativa	4
A	Metodologie e tecniche di insegnamento degli scacchi	12
B	Storia degli scacchi e aspetti culturali del gioco	4
C	Tecnica scacchistica	4
D	Storia degli scacchi dell'Uisp	3
E	L'insegnamento degli scacchi in situazioni di disagio	3
TOTALE		**40**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

È un corso specifico per Insegnanti di Scacchi UISP. Ha una durata minima di 62 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica. La valutazione della prova finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

Requisiti minimi di ingresso al corso:
- Maggiore età;
- Possedere la qualifica di Tecnico Educatore Base da almeno due anni (per chi vuole effettuare il passaggio da TES1 a TES2)
- Superare la verifica di ammissione
- Avere il riconoscimento del curriculum formativo pregresso.
- Essere in possesso di una Categoria/punteggio Elo, riconosciuti dalla UISP e/o dalla FIS, dal livello minimo di II Nazionale.

Valutazione finale
Sono previsti test e prove scritte, pratiche e orali.

Profilo dell'attività

È una qualifica che consente una piena autonomia operativa ed è contraddistinta da una specializzazione nella tecnica scacchistica e da una conoscenza approfondita degli aspetti storici e culturali del gioco degli scacchi.
Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con allievi di ogni età.
Lavora in condizioni di complessità medio-alte.
Può anche ricoprire compiti complessi di supervisione e coordinazione di Tecnici Educatori Base.

Abilità

Generali

Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi e la preparazione di cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionarsi con i superiori. Deve dimostrare capacità di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie semplici e creative.

Attività

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte. Deve possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e i principali dati raccolti durante le lezioni e lo svolgimento di esercizi.
Manifestazioni - Allestimento di spazi per il gioco degli scacchi (postazioni di gioco, Scacchiera gigante, ecc…).

Insegnamento

Ha la capacità di svolgere attività didattica in corsi Base e di Perfezionamento rivolti ad allievi di qualsiasi età. In base al proprio bagaglio tecnico, può svolgere corsi rivolti ad allievi in possesso di Categoria/punteggio Elo a lui inferiori di almeno due livelli (ad esempio Candidato Maestro – allievi di II Nazionale) svolgendo eventualmente compiti di allenatore.

Conoscenze e competenze

Generali

Possiede le conoscenze generali necessarie per tenere dei corsi di prima alfabetizzazione scacchistica e di perfezionamento e per gestire e valutare gruppi. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

Manifestazioni

Possiede le conoscenze relative alla gestione di spazi dedicati al gioco e all'utilizzo degli strumenti necessari, dal materiale per l'allestimento a quello scacchistico.

Attività didattica

Possiede le conoscenze relative a: regole e tecniche base (vedi livello TES1); elementi di tattica avanzata; quadri di matto classici (es. Matto di Boden, Matto Affogato, ecc…); nozioni di strategia delle varie fasi di gioco, dall'apertura al finale; conoscenza della tecnica nei finali principali.

Insegnamento

Possiede le conoscenze relative a: insegnamento delle regole di base e di alcuni elementi di tecnica scacchistica di livello medio-alto; nozioni sulla storia degli scacchi.
Formazione e ricerca - Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli OS e dei Tecnici Educatori Base; le tecniche base di comunicazione didattica.

CODICE ID CORSO: GIC10

QUALIFICA: FORMATORE DI SCACCHI

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
A	Il gioco: aspetti storici e culturali	8
B	Storia degli scacchi	8
C	Metodologie di insegnamento	14
D	Organizzazione della formazione	12
TOTALE		**42**

VERIFICA: (scritta, orale, pratica)

Requisiti minimi per accedere al Corso di Abilitazione a Formatore:

- Diploma di Scuola Secondaria di II Grado;
- Frequenza e superamento di corsi di formazione di tecnico educatore di secondo livello
- Esperienza triennale nei precedenti 5 anni come tecnico educatore di secondo livello nel SDA–Giochi disciplina Scacchi UISP con eventuali altre qualifiche valutabili.

Valutazione
Curriculum e colloquio

Profilo dell'attività
Il Formatore del SDA Giochi-Scacchi elabora, organizza e gestisce programmi di formazione per i vari livelli previsti dal Regolamento, in conformità-alle norme Uisp

Abilità
Generali
Deve possedere leadership, abilità comunicative e visioni strategiche adatte ai compiti assegnatigli.

Conoscenze e competenze
Generali
Il formatore ha lo scopo di sviluppare specifiche competenze su un singolo individuo o su un gruppo di essi, facendo leva sulle abilità già possedute. Ciò che lo distingue da un Tecnico Educatore è proprio l'oggetto di interesse, infatti mentre quest'ultimo agisce sullo sviluppo delle competenze teoriche, il formatore agisce sul Saper Fare e sul Saper Essere delle persone, piuttosto che sul Sapere. In sostanza, il formatore possiede conoscenze che lo rendono un facilitatore dello sviluppo delle competenze. Il formatore ha la capacità di saper individuare il fabbisogno di formazione ed in base ad esso stabilire gli obiettivi ed elaborare strategie e metodi per poterli raggiungere.

CODICE ID CORSO: GIC11
QUALIFICA: ARBITRO DI SCACCHI
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	Regolamenti	4
B	Gestione Tornei Uisp	4
	TOTALE	**18**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 8 ore

Ha una durata minima di 28 ore compreso il tirocinio (+ 6 ore per esami). L'accesso è consentito a tutti previa presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse) e eventuale prova di verifica. La valutazione della prova finale è basata su: curriculum, prova pratica, prova scritta e colloquio.

Requisiti minimi di ingresso al corso:
- 16 anni;
- Uso di programmi informatici per la gestione di tornei di varia durata

Valutazione finale
Sono previsti test e prove scritte, pratiche e orali.

Profilo dell'attività
L'Arbitro di scacchi è la figura che garantisce il rispetto dei Regolamenti di gioco e delle regole di comportamento nei tornei.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

TIRO CON L'ARCO

TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI – TIRO CON L'ARCO								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
Operatore sportivo di base	16	Scuola Secondaria I grado	46	10	4	32	no	Scritta, orale, pratica
Giudice	16	Scuola Secondaria I grado	26	10	4	4	8	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di primo livello	18	Scuola Secondaria II grado	76	10	4	38	24	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Scuola Secondaria II grado	70	10	4	32	24	Scritta, orale, pratica

*Udb solo se non frequentate

CODICE ID CORSO: GIC12

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO DI BASE DI TIRO CON L'ARCO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UAN	Unità di Apprendimento Normativo	4
B	Laboratorio Costruzione + Balistica dell'Arco e Freccia	12
C	Tecnica e Filosofia degli Arkàn	4
D	Didattica del tiro e Biomeccanica, Apprendimento motorio	8
E	Metodologie e Tecniche di Insegnamento1	6
F	Approccio alla Disabilità/Disagio	2
	TOTALE	**46**

TIROCINIO: NO

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)

Definisce la figura di Operatore Sportivo di Base (Aiuto-Istruttore), la sua abilitazione non è condizionata ad un esame, né costituisce propedeuticità per i livelli successivi.

Requisiti minimi di ingresso al corso

16 anni di età

Valutazione

Test, colloqui, osservazione della pratica (es. corretta supervisione e impostazione di esercizi, conduzione della seduta)

Profilo dell'attività

Si tratta di una qualifica che si riferisce ad un'attività di assistenza e supporto tecnico ad altro Tecnico Educatore. L'Operatore che ha conseguito tale qualifica non è autonomo e opera nella conduzione di attività di allenamento, di formazione tecnica e di assistenza alle manifestazioni sotto la supervisione di un Tecnico Educatore di qualifica superiore.

Abilità

Generali

Utilizza le abilità generali di base (es. osservare, sintetizzare, comunicare, ecc.) necessarie per condurre semplici azioni governate da regole e strategie ben definite.
Allenamento
Organizza e conduce le sedute di allenamento degli allievi utilizzando metodi, strumenti ed attrezzature sotto la guida di un tecnico esperto. Conduce, sempre sotto una supervisione, la valutazione dell'allenamento
Manifestazione/Competizioni
Organizza e assiste i partecipanti per le gare sotto la guida di un tecnico di livello superiore, garantendo le condizioni di sicurezza necessarie. Valuta, sempre sotto supervisione, i risultati delle competizioni

Conoscenze
Generali
Possiede: le conoscenze generali necessarie per condurre sedute di allenamento, supportare l'insegnamento della tecnica e degli elementi che caratterizzano le attività di tiro con l'Arco UISP, possiede nozioni base sulla Storia e la Preistoria dell'Arco, possiede skill base sulla costruzione degli utensili (arco, corda, freccia) non sofisticati.
Attività
Possiede le conoscenze relative a: i principi e competizione di somministrazione del carico e della loro organizzazione in una seduta di allenamento; le capacità motorie; le tecniche di base; la somministrazione dei test motori, l'organizzazione delle manifestazioni con il pubblico, la risoluzione dei problemi elementari logistici per la realizzazione dei percorsi di allenamento e la creazione/gestione dei Bersagli con materiali riciclati.
Insegnamento
Possiede le conoscenze relative a: ruolo e responsabilità e gestione dell'Operatore di primo livello; la comunicazione Operatore-Arcere; la valutazione e l'osservazione di base del comportamento tecnico tattico; la gestione delle condizioni di sicurezza degli arceri.

CODICE ID CORSO: GIC13
QUALIFICA: GIUDICE DI TIRO CON L'ARCO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
A	Principi della Sicurezza	4
B	Conoscenza regolamento (attività disciplinare, organico)	4
	TOTALE	**18**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)
TIROCINO: 8 ore

Ricopre l'incarico fondamentale di Addetto alla Sicurezza nell'ambito delle Manifestazioni e gare.
Il Giudice (di gara), ruolo ufficiale i cui attributi esplicitati nel Regolamento Nazionale della Formazione di UISP Giochi, è denominato "Giudice" ed è una figura di rilevante importanza nell'ambito della verifica e tutela della Sicurezza nelle manifestazioni.
Il Giudice (di gara) è delegato, al controllo della regolarità del tesseramento Uisp degli arcieri che intendono partecipare agli eventi UISP

CODICE ID CORSO: GIC14
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI TIRO CON L'ARCO DI PRIMO LIVELLO (TES_1)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UAN	Unità di Apprendimento Normativo	4
B	Laboratorio Costruzione + Balistica dell'Arco e Freccia	12
C	Tecnica e Filosofia degli Arkàn	8
D	Didattica del tiro e Biomeccanica, Apprendimento motorio	6
E	Metodologie e Tecniche di Insegnamento1	8
F	Approccio alla Disabilità/Disagio	4
	TOTALE	**52**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)
TIROCINO: 24 ore

E' un corso specifico per Insegnanti di Tiro con l'Arco UISP. Ha una durata minima di 78 ore compreso il tirocinio. L'accesso è consentito a tutti previa prova di verifica e presentazione curriculum (abilità e competenze pregresse).

Requisiti minimi di ingresso al corso:

- Maggiore età
- Possedere la qualifica di Operatore Sportivo di base da almeno un anno/superare la verifica di ammissione/richiedere il riconoscimento del curriculum formativo pregresso.
- Possedere le competenze relative alle abilità, ottenute tramite attività svolte dopo il conseguimento della qualifica di primo livello oppure richiedere il riconoscimento totale o parziale di un eventuale qualifica ottenuta precedentemente, anche se non direttamente riconosciuta da UISP.

Valutazione finale
Sia sulla parte generale che su quella specifica delle conoscenze. Test, tirocini valutati, diari di attività, analisi di progetti di cicli di attività.

Profilo dell'attività
È la prima qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico.
Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con aspiranti Arceri di ogni età, assistendo studenti e fruitori. Lavora in condizione di complessità medio-basse, in società/Impianti sportivi di ridotte dimensioni o in staff articolati di società/impianti sportivi/scuole di maggiori dimensioni. Questo livello di qualificazione richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliano migliorare la loro condizione operativa (TES(2)). Possono anche essere previsti compiti non complessi di supervisione e coordinazione di Operatori apprendisti.

Obiettivi del percorso formativo TES(1)

Abilità
Generali
Possiede capacità di base per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi, degli addestramenti e la preparazione ed assistenza alle manifestazioni/cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionare con i superiori. Deve dimostrare un minimo di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie semplici e creative.
Attività
Deve essere in grado di costruire piani di Attività, soprattutto dal punto di vista tecnico-tattico, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte, tenendo conto delle conoscenze storiche/scientifiche/naturalistiche più accreditate. Collabora a piani di programmazione a lungo termine definiti da Formatori ed Educatori più esperti. Per ottenere questo deve poter condurre singoli soggetti o gruppi utilizzando attrezzature ed impianti in condizioni di sicurezza. Deve infine possedere le abilità di base per valutare il livello dei partecipanti ai corsi e i principali dati raccolti.
Manifestazioni
Organizza e assiste il pubblico per le Manifestazioni aperte o per eventuali tornei ludico sportivi tenendo conto delle caratteristiche dei propri soggetti e delle specificità e caratteristiche delle competizioni. Conduce
la valutazione dei risultati delle competizioni, sapendo relazionare sugli stessi ai soggetti coinvolti, ai coordinatori dei progetti, ai superiori e dirigenti.
Insegnamento
È in grado di condurre e gestire piani di allenamento, gestione dell'Attività didattica nel corso Base ed Avanzato e di formazione dei soggetti a medio termine (es. mensile e annuale) sapendo integrare la pratica con le conoscenze scientifiche e gestendo il lavoro fatto precedentemente da altri Educatori
Formazione e ricerca
Deve essere in grado di comprendere, ai fini della loro applicazioni pratica, i lavori di ricerca svolti nel campo specifico dell'attività interdisciplinare propria delle tematiche riguardanti l'Arco affrontate dalla UISP. Deve essere pronto a compiere ricerca nei campi della sperimentazione laboratoriale, interloquendo con Anziani e cultori della materia del Territorio per trarne forme "modello" applicabili ai suoi contesti.

Conoscenze
Generali

Possiede le conoscenze generali necessarie per condurre sessioni di sedute di addestramento al Tiro con l'Arco coerenti con piani a medio termine e gestire e valutare gruppi in fasi di allenamento e di competizione. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

Attività

Possiede le conoscenze relative a: i principi di programmazione del carico a breve e medio termine; le caratteristiche scientifiche (biologiche, fisiologiche, biomeccaniche, psicologiche, ecc.) del modello di prestazione dei Giochi proposti; l'applicazione delle tecniche nel contesto tattico ed in relazione alle caratteristiche dei propri soggetti; la costruzione e la gestione dei mezzi di valutazione dell'attività ludica individuale e della gara.

Insegnamento

Possiede le conoscenze relative a: i principi di e gestione somministrazione del carico fisico e di insegnamento/apprendimento in funzione della loro organizzazione in una programmazione a breve e medio termine; l'utilizzo appropriato degli stili di insegnamento; L'individuazione dei problemi motori negli allievi/soggetti e le metodologie per stimolarli ad una presa di coscienza degli stessi; le basi scientifiche dell'apprendimento psicomotorio (es. neuroscienze); la valutazione del comportamento tecnico-tattico; l'organizzazione e la gestione della sicurezza dei soggetti e dell'ambiente.

Formazione e ricerca

Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Operatori principianti; le tecniche di comunicazione didattica; i principi base della metodologia della ricerca ai fini della comprensione di articoli o rapporti di ricerca.

CODICE ID CORSO: GIC15

QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI TIRO CON L'ARCO DI SECONDO LIVELLO (TES_2)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
A	Unità didattiche di base	10
B	Laboratorio di Realizzazione di archi e frecce nell'Europa medievale	8
C	Laboratorio dell'arco e delle frecce in epoca antica e realizzazione delle corde da arco	4
D	Tecnica del Tiro Alto e Basso Medievale in Europa	8
E	Tardo medioevo: Evoluzione dell'Arco Lungo Inglese (Warbow) e dell'arco ottomano nel tardo medioevo	8
F	Dall'antichità al Medioevo Tipologia delle armi e tattiche dell'arceria medievale - L'arco medievale nell'iconografia	4
G	L'utilizzo dell'arco nel mondo romano: analisi della strategia bellica dalle Fonti	4
	TOTALE	**46**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

TIROCINO: 24 ore

Requisiti minimi di ingresso al corso

- Maggiore età
- Possedere la qualifica di TES(1) da almeno un anno.

Valutazione finale

Sia sulla parte generale che su quella specifica delle conoscenze. Test, tirocini valutati, diari di attività, analisi di progetti di cicli di attività.

Profilo dell'attività

È una qualifica che consente una piena autonomia operativa del tecnico ed è contraddistinta da una specializzazione in tematiche storiche o naturalistiche.

Il Tecnico/Educatore di questo livello può operare, e progettare autonomamente attività, con aspiranti Arceri di ogni età. Opera normalmente a livello medio di qualificazione, assistendo studenti e fruitori. Lavora in condizione di complessità medio-alte in società/Impianti sportivi di ridotte dimensioni o in staff articolati di società/impianti sportivi/scuole di maggiori dimensioni. Questo livello di qualificazione richiede un'ulteriore formazione specializzata per coloro che vogliano migliorare la loro condizione operativa (FORMATORE(1)). Possono anche essere previsti compiti complessi di supervisione e coordinazione di Tecnici Educatori.

Obiettivi del percorso formativo TES(2):

Abilità

Generali

Possiede capacità avanzate per utilizzare mezzi e metodi per l'organizzazione dei corsi, degli addestramenti e la preparazione ed assistenza alle manifestazioni/cicli di interventi educativi. Deve essere capace di coordinare assistenti e di relazionare con i superiori. Deve dimostrare una buona capacità di interpretazione dei compiti a livello personale ed in funzione di strategie di media complessità.

Attività

Deve essere in grado di costruire piani di Attività, soprattutto dal punto di vista tecnico-tattico, in funzione delle caratteristiche dei soggetti a cui si rivolge e delle specificità delle Attività proposte, tenendo conto delle conoscenze storiche/scientifiche/naturalistiche. Collabora a piani di programmazione a lungo termine definiti da Formatori ed Educatori più esperti.

Manifestazioni

Organizza Operatori e TES di primo livello e li assiste per le Manifestazioni aperte al pubblico o per eventuali tornei ludico sportivi a base storica o naturalistica tenendo conto delle caratteristiche dei propri soggetti e delle specificità e caratteristiche delle competizioni. Conduce la valutazione dei risultati delle competizioni, sapendo relazionare sugli stessi ai soggetti coinvolti, ai coordinatori dei progetti, ai superiori e dirigenti.

Insegnamento

È in grado di condurre e gestire piani di addestramento, gestione dell'Attività didattica nel corso Base ed Avanzato e di formazione dei soggetti a medio/lungo termine sapendo integrare la pratica con le conoscenze scientifiche e gestendo il lavoro fatto precedentemente da altri Educatori

Formazione e ricerca

Deve contribuire alla formazione degli Operatori e dei Tecnici Educatori principianti, anche in località diverse dal posto nel quale abitualmente opera, mediante insegnamenti e valutazione pratica sul campo. Deve essere in grado di comprendere, ai fini della loro applicazioni pratica, i lavori di ricerca svolti nel campo specifico dell'attività interdisciplinare storica e naturalistica propria delle tematiche affrontate da ArcoUISP. Deve essere pronto a compiere ricerca nei campi della sperimentazione laboratoriale, interloquendo con istituzioni accademiche e cultori della materia del Territorio per trarne forme "modello" applicabili ai suoi contesti.

Conoscenze

Generali

Il Tecnico Educatore del Tiro con l'Arco di secondo livello specializzato, al termine del suo percorso integrato da un piano di Studio nelle discipline storiche o Naturalistiche (vedi Unità di Apprendimento Seminariali) deve risultare padrone della terminologia specialistica del suo indirizzo, degli elementi teorici del sistema A/F nelle varie tipologie, delle nozioni relative all'evoluzione del sistema A/F nel tempo. Possiede le conoscenze generali necessarie per condurre sessioni di sedute di addestramento al Tiro con l'Arco coerenti con piani a medio termine e gestire e valutare gruppi in fasi di allenamento e di competizione sulle basi del tiro Antico, basso medievale e alto medievale, tiro con armi da getto desunti dallo studio etnografico. È in grado di operare sintesi e di relazionare verbalmente ed in forma scritta.

Attività

Possiede le conoscenze relative a: i principi di programmazione del carico a breve e medio termine; le caratteristiche scientifiche (Storiche, biologiche, fisiologiche, biomeccaniche, psicologiche, ecc.) e le conoscenze legate alla fruizione e valorizzazione dei beni culturali e naturali; l'applicazione delle tecniche nel contesto tattico ed in relazione alle caratteristiche dei propri soggetti; la costruzione e la gestione dei mezzi di valutazione dell'attività tecnica, sportiva e ludica, infine delle attività di ricostruzione e rievocazione storica.

Insegnamento

Possiede le conoscenze relative a: Tecniche didattiche avanzate, Teoria del sistema della Costruzione personale, Capacità di Comunicazione in forma più approfondita rispetto al TES(1). Le tecniche di insegnamento/apprendimento in funzione della loro organizzazione in una programmazione a breve e medio termine; l'utilizzo appropriato degli stili di insegnamento; L'individuazione dei problemi motori negli allievi/soggetti e le metodologie per stimolarli ad una presa di coscienza degli stessi; le basi scientifiche dell'apprendimento psicomotorio (es. neuroscienze); la valutazione del comportamento tecnico-tattico; l'organizzazione e la gestione della sicurezza dei soggetti e dell'ambiente.

Formazione e ricerca

Possiede le conoscenze relative a: la valutazione dell'apprendimento degli Educatori e Operatori principianti; le tecniche di comunicazione e didattica; i principi base della metodologia della ricerca ai fini della comprensione di articoli o rapporti di ricerca, è in grado di elaborare testi didattici a vari livelli delle discipline caratteristiche della sua specializzazione.

Aggiornamento
Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.
L'ingiustificata assenza per due anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze
Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:
(indicare le qualifiche per ciascuna area tematica e programma)
IN VIA DI DEFINIZIONE

Formazione Formatori/Docenti
Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione
(indicare le aree tematiche, i programmi e il monte ore per ciascuna qualifica di formatore/docente)
(per ciascuna qualifica indicare anche l'ambito di intervento)
IN VIA DI DEFINIZIONE

Riconoscimento Formativo
Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

GIOCHI TRADIZIONALI

Qualifiche
E' prevista la qualifica di Tecnico/educatore

TABELLA DELLA FORMAZIONE GIOCHI TRADIZIONALI								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
Tecnico educatore	18	Scuola Secondaria II grado	60	10	4	26	20 ore	Scritta, orale, pratica

I Piani formativi comprendono materie finalizzate alle seguenti competenze:
- essere in grado di operare con bambini a partire dall'età prescolare, con adulti e con anziani.
- essere in grado di proporre attività ludiche.
- conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo.
- essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle diverse fasce di età.
- conoscenze anatomiche e fisiologiche
- conoscenza del settore giochi tradizionali e delle diverse discipline e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche,
    - i diversi aspetti metodologici
    - comunicazione,
    - gestione del gruppo
    - competenze rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e

metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

CODICE ID CORSO: GIC16
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI GIOCHI TRADIZIONALI
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	**UNITA' DIDATTICHE DI BASE**	10
	Normativa e regolamenti delle diverse discipline	4
	Area psico pedagogica Il ruolo e gli strumenti del tecnico/educatore Tecniche di animazione e conduzione di gruppi	2
	Pedagogia: le tappe dello sviluppo evolutivo da 6 a 14 anni	2
A	**Area medico scientifica**	
	le basi anatomiche e fisiologiche del movimento :cenni generali su organi e apparati	2
	lo sviluppo motorio nell'età evolutiva definizione di schemi motori di base -abilità motorie - capacità coordinative	2
B	**Area organizzativa**	
	Pianificare, progettare e programmare le attività al chiuso, all'aperto - Gestione degli spazi e degli impianti sportivi	2
	La responsabilità dell'istruttore e la sicurezza nelle attività	2
C	**Area metodologica e didattica**	
	- il gioco, i suoi significati e i campi di applicazione; - l'importanza del gioco in educazione; - homo ludens - uno sguardo antropologico sul gioco, la civiltà e la cultura dell'uomo; - il giocattolo - il gioco del giocare con i giochi; - il gioco di ruolo come strumento per la gestione del gruppo.	4
	Giochi motori,	
D	**Simulazione di gare e tornei delle singole discipline**	10
	TOTALE	**40**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)
TIROCINIO: 20 ore

Aggiornamento
Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze
Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:
(indicare le qualifiche per ciascuna area tematica e programma)
IN VIA DI DEFINIZIONE

Formazione Formatori/Docenti
Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione
(indicare le aree tematiche, i programmi e il monte ore per ciascuna qualifica di formatore/docente)
(per ciascuna qualifica indicare anche l'ambito di intervento)
IN VIA DI DEFINIZIONE

Riconoscimento Formativo
Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

FLYING DISC

Qualifiche
Sono previste le seguenti qualifiche:
Tecnico/Educatore di I livello - Tecnico/Educatore di II livello

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
tecnico educatore di primo livello	18		60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica
Tecnico educatore di secondo livello	18	Tecnico educatore di primo livello	60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica

CODICE ID CORSO: GIC17
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI FLYING DISC DI PRIMO LIVELLO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	Unità didattiche di base	10
A	**Tecnica e tattica**	
	Elementi fondamentali di tecnica e tattica	4
	Progetti scolastici e corsi di avviamento	4
B	**Allenamento**	
	Come preparare una lezione o un allenamento	3
	L'approccio didattico per età	3
	Il gioco	5
C	**SOTG e Regolamento**	
	Il SOTG e come insegnarlo	4
	Unità normativa della disciplina - Elementi base del regolamento	5
D	**Pratica**	
	La promozione della pratica della disciplina sportiva	2
	TOTALE	**40**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)
TIROCINIO: 20 ore

Obiettivo del corso di formazione è far acquisire all'aspirante tecnico/educatore Ultimate di primo livello le competenze necessarie per le attività di divulgazione, avviamento allo sport e gestione degli allenamenti.

Requisiti
La qualifica di Tecnico di I livello viene automaticamente riconosciuta ai giocatori con comprovata esperienza di gioco e promozione nelle scuole, centri estivi, etc (periodo minimo di attività due anni).

CODICE ID CORSO: GIC18
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI FLYING DISC DI SECONDO LIVELLO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	Unità didattiche di base	10
A	**Tecnica e tattica**	
	Attacco: strategie per segnare la meta Efficacia dell'attacco	5
	Difesa: strategie di difesa; limitare gioco avversari	5
B	**Allenamento**	
	Metodologia d'allenamento	4
	Pianificazione e organizzazione della stagione sportiva	4
C	**SOTG e Regolamento**	
	Aggiornamento regole e altri documenti	2
	Il SOTG ad alto livello	2
	Il SOTG all'interno di una ASD e le sue figure; procedure di votazione dello SOTG	2
D	**Pratica**	
	Esempi pratici di allenamento e gioco	6
	TOTALE	**40**

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)
TIROCINIO: 20 ore

Obiettivo del corso di formazione è far acquisire all'aspirante tecnico/educatore di secondo livello le competenze necessarie per l'organizzazione e la conduzione di una squadra
Requisiti:

- Possesso della qualifica di Tecnico/Educatore UISP di primo livello
- Maggiore età

Non sono ammessi al corso i Tecnici/Educatori di primo livello che abbiano conseguito la qualifica nella stagione in corso o precedente fatta eccezione per coloro che si siano impegnati a svolgere attività sportive durante la stagione precedente.
La qualifica di Tecnico di secondo livello viene automaticamente riconosciuta ai giocatori con comprovata esperienza di gioco e gestione diretta dell'attività competitiva di almeno una squadra (periodo minimo di attività due anni).

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

SCHERMA

Qualifiche
1. Arbitro di Scherma Storica o Scherma Sportiva

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**

Arbitro	16	Scuola secondaria di I grado	28	10	4	6	8	Scritta, orale, pratica

CODICE ID CORSO: GIC19
QUALIFICA: ARBITRO DI SCHERMA
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UDN	Regolamento tecnico UISP/FIS	4
A	Principi generali dell'arbitraggio e della condotta di gara	3
B	Sicurezza	2
C	Esercitazioni pratiche di visione del punto, posizionamento e decisione arbitrale	1
	TOTALE	**20**

VERIFICA: SI (scritta, orale, pratica)
TIROCINIO: 8 ore

Ad un Arbitro è richiesta una approfondita conoscenza delle nozioni sia del Regolamento Tecnico del Settore Scherma UISP, nonché delle norme di sicurezza legate allo svolgimento di una gara.
L'Arbitro, grazie alla sua conoscenza del Regolamento Tecnico di Settore (sia Scherma Storica che Scherma sportiva), è in grado arbitrare le competizioni schermistiche, ricostruendo le azioni degli atleti e dando giudizi sulla validità delle stesse.
Tutela inoltra la sicurezza degli atleti, verificando conformità ed integrità dell'equipaggiamento in uso.

Valutazione finale orale sui temi che verranno esposti al corso.

EQUIPARAZIONE QUALIFICHE
Il testo è presente in fondo al Regolamento.

MODELLISMO

Qualifiche
1. Tecnico educatore di modellismo dinamico

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	**ETÀ**	**Requisiti**	**Tot ore formazione**	**Unità Didattica di Base**	**Unità Didattica Normativa Disciplina**	**Unità di Apprendimento della Disciplina**	**Tirocinio**	**Verifica**
Tecnico	18		60	10	4	26	20	Scritta, orale, pratica

CODICE ID CORSO: GIC20
QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE DI MODELLISMO DINAMICO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	Unità Didattiche di Base	10
UDN	Regolamenti e normativa	4
A	Pianificazione e organizzazione allenamenti	4
B	Pianificazione e organizzazione gare	4
C	Responsabilità e sicurezza nell'attività	3
D	Elementi di tecnica e tattica	5
E	Gestione gruppi	4
F	Metodologie e tecniche di insegnamento	6
	TOTALE	**40**

VERIFICA: SI (pratica, scritta, orale)
TIROCINIO: 20 ore

Requisiti
Età minima 18 anni.

Riconoscimento Formativo
Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base – On Demand (formazione.uisp.it) oppure organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

EQUIPARAZIONI QUALIFICHE
I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari **rilasciate da EPS o Enti Privati**, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it. Dovranno, inoltre, frequentare entro 180 giorni (al massimo entro il 31 agosto della stagione sportiva in corso alla data di equiparazione della qualifica) un modulo integrativo specifico di 4 ore, di Unità di apprendimento della disciplina, da tenersi in modalità on demand sulla piattaforma UISP Nazionale formazione.uisp.it, pena la sospensione della qualifica stessa.

I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari **rilasciate da FSN/DSA**, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it.

I tesserati UISP in possesso di **Diploma Isef, Laurea in scienze motorie, Diploma di Accademia nazionale di danza, Enti lirici, Licei coreutici** possono essere equiparati nel rispetto del Regolamento del Settore di Attività Nazionale specifico. Ove prevista, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it

Inoltre i tesserati UISP equiparati dovranno frequentare le **UDB (Unità Didattiche di Base** – Corso On demand di 10 ore sulla piattaforma formazione.uisp.it) affinché la loro qualifica sia attiva nell'Albo della formazione UISP.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.