federazione italiana sport paralimpici degli intellettivo relazionali

PALLACANESTRO

REGOLAMENTO TECNICO

(novembre 2018)

PREMESSA

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole adottate dalla Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) ed adattate alle esigenze degli atleti con disagio intellettivo e relazionale (DIR). Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale della FIP scaricabile all'indirizzo: http://www.fip.it/public/statuto/fiba%202012%20regolamento%20variaz.pdf
Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

1 - REQUISITI GENERALI DI PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel "Regolamento dell'Attività Federale" e nel "Regolamento Sanitario e delle Classificazioni" della FISDIR cui si rinvia integralmente.

In particolare si evidenzia che:

- sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all'atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" FISDIR).

- i limiti di età per la partecipazione alle competizioni di pallacanestro FISDIR sono fissati in 8 anni per le competizioni a carattere promozionale; 14 anni per le competizioni a carattere agonistico. L'età deve essere compiuta all'inizio della stagione sportiva (art. 2 del "Regolamento dell'attività federale").
- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti "agonisti" (DIRa) o come atleti "promozionali" (DIRp) nella disciplina della pallacanestro (art. 3 del "Regolamento dell'attività federale").

- gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso (art. 3 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" della FISDIR) di:

Ambito agonistico: "certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili",

Ambito promozionale: "certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica ai sensi del D.M. 24 aprile 2013". L'atleta è tenuto a sottoporsi a controllo medico annuale che comprende obbligatoriamente la misurazione della pressione arteriosa e l'effettuazione di un elettrocardiogramma a riposo. In caso di sospetto diagnostico il medico certificatore può avvalersi della consulenza del medico specialista del medico dello sport o dello specialista di branca. (art. 3 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" della FISDIR),

Gli atleti con sindrome di down devono inoltre verificare l'assenza di instabilità atlanto-assiale effettuando almeno una volta un esame radiografico della rachide cervicale.

2 - LE COMPETIZIONI DI PALLACANESTRO

Le competizioni di pallacanestro FISDIR si suddividono in tre "Divisioni", alle quali corrispondono regole tecniche diverse in relazione agli adattamenti adottati rispetto al regolamento FIP scaricabile all'indirizzo http://www.fip.it/public/statuto/fiba%202012%20regolamento%20variaz.pdf

AMBITO AGONISTICO

- **Divisione Agonistica**
- **Divisione Classe 21**

AMBITO PROMOZIONALE

- **Divisione Pre Agonistica**
- **Divisione Base**

3 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE AGONISTICA"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 - LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di "divisione Agonistica" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine), con età superiore ai 14 anni, tesserati come agonisti ed in grado di rispettare totalmente il Regolamento di gioco della FIP.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano;
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore;
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici;
- vedi norme attuazione stagione sportiva 2018 per deroga composizione squadra.

REGOLA 4 - REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di nove (9) minuti "effettivi" ciascuno.

8.7: se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari, di cinque (5) minuti "effettivi" ciascuno, quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

REGOLA 8 - ARBITRI, UFFICIALI DI CAMPO, COMMISSARIO: DOVERI E POTERI

Art. 45 – Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovraintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.

4 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE CLASSE 21"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 - LE SQUADRE
Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di "divisione CLASSE 21" sono composte da giocatori con sindrome di down (siano essi maschi o femmine), con età superiore ai 14 anni, tesserati come agonisti e privi di classificazione funzionale.

Art.1 Il campo e la palla
1.1 Le dimensioni del campo di gioco previste per l'attività di 3 contro 3 sono :
lunghezza m 28 - larghezza m 15.
Possono essere usate anche misure minori, purché siano rispettate le proporzioni (esempio: m 26x14 - 24x13 - 22x12 - 20x11).

1.2 La palla da 3x3 deve essere misura 6 (misura ufficiale per categorie femminili).

1.3 I canestri hanno le seguenti caratteristiche:
- altezza m 2,60 da terra; (nel caso in cui la struttura non avesse a disposizione canestri a questa altezza di possono utilizzare le altezze standard di 3,05 mt)
- diametro cm 45;
- retine cm 40 di lunghezza.

Art.2 Le squadre.
Ogni squadra è composta da 6 (sei) giocatori (3 giocatori, di cui massimo 1 "mosaico" sul campo e 3 sostituti).

Art.3 Gli Ufficiali di gara
Gli ufficiali di gara sono 1 o 2 arbitri, segnapunti e cronometrista.

Art.4 Inizio del gioco
4.1 Le squadre devono effettuare il riscaldamento insieme prima della gara.

4.2 Il primo possesso è deciso tramite una contesa nel cerchio di metà campo, vige il principio del possesso alternato

4.3 La gara comincia con tre giocatori in campo

Art.5 Segnare punti
5.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 2 punti.

5.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 3 punti.

5.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Il tempo di gioco regolamentare è il seguente:

Art.6 Tempo di gioco/Vincitore della gara

6.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente:

24 minuti continuativi divisi in 4 periodi da 6 minuti, 1 minuto di intervallo tra il primo e secondo quarto e tra terzo e quarto, 5 minuti tra il secondo e il terzo quarto.
Il tempo viene fermato solamente durante i tiri liberi, le sostituzioni e i time out.

6.3 Se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, si giocheranno tempi supplementari di 3 minuti con le stesse regole del punto 6.1 fino a che una squadra vince.

6.4 Una squadra perde la gara per forfait qualora all'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti.

6.5 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

6.6 Una squadra che perde a tavolino o si ritira avrà un punto di penalizzazione in classifica per ogni gara persa in tal modo.

Art.7 Falli/Tiri Liberi

7.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 4 falli

7.2 I falli commessi durante un atto di tiro sono puniti con due tiri liberi.

7.3 Falli commessi durante l'atto di tiro e seguiti da un canestro realizzato, sono puniti con un tiro libero aggiuntivo.

7.4 il limite di falli per giocatore è 5, al compimento del 5° fallo il giocatore va sostituito e non può più prendere parte al gioco.

7.5 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso.

Nota: nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

Art.9 Stallo

9.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

9.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 40 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco.

9.3 Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, non palleggi o passi la palla per più di 8 (otto) secondi.

Art.10 Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, prima di un check o di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno.
Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente a metà campo.

Art.11 Time-out
E' previsto 1 time out a squadra per ogni periodo di gioco

Art.12 La procedura di contestazione
Nel caso in cui una squadra ritenga che i propri interessi siano stati danneggiati da una decisione di un arbitro o da un qualsiasi evento verificatosi durante una gara, deve procedere come descritto di seguito:
1. Un dirigente o un tecnico della società sportiva deve firmare il referto di gara immediatamente dopo la fine della gara, prima che lo firmi l'arbitro.

2. Nei successivi 30 minuti, la squadra deve presentare una spiegazione scritta del caso e depositare 50€ all'organizzatore. Qualora la protesta venisse accolta, il deposito viene restituito.

Art.13 Infrazioni

Si applica il regolamento ufficiale FIBA

5 - CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE PER L'AMBITO PROMOZIONALE

Ogni atleta, per partecipare alle competizioni dell'ambito promozionale dovrà essere preventivamente sottoposto, a cura della società sportiva di appartenenza, al test di "classificazione funzionale". *(trad. di Guidetti L, Franciosi E, Emerenziani GP, Gallotta MC, and Baldari C. Assessing Basketball ability in players with Mental Retardation. British Journal of Sports Medicine, 43: 208-212, 2009).*

Il "test" (vedi allegato A al presente regolamento) è composto da 80 esercizi, comprendenti l'analisi delle 4 aree fondamentali, riguardanti gli aspetti tecnici e tattici tipici della pallacanestro (Palleggio, Ricezione, Passaggio e Tiro), la combinazione delle aree fondamentali ed infine il rispetto delle regole.

L'allenatore dovrà proporre ogni esercizio almeno 5 volte al giocatore. In ogni esercizio l'allenatore assegnerà, quindi, al giocatore un punteggio individuale, come segue:

a) ***1 punto*** se l'esercizio viene eseguito in maniera ottimale 4 o 5 volte su 5, evidenziando la padronanza del gesto tecnico e/o tattico da parte del giocatore;
b) ***0,5 punti*** se l'esercizio è eseguito in maniera corretta almeno 3 volte su 5 volte;
c) ***0 punti*** per un'esecuzione totalmente insufficiente, in cui il giocatore non esegue correttamente neanche 1 volta su 5.

Dalla somma dei punteggi individuali ottenuti in ogni singolo esercizio, si otterrà il punteggio totale dell'atleta. Il punteggio totale sarà quindi compreso tra 0 e 80 punti.
Ad ogni atleta si assegnerà di conseguenza:

- da 0 a 40 punti > 10 stelle
- da 40,5 a 60 punti > 20 stelle
- da 60,5 a 72 punti > 30 stelle
- da 72,5 a 80 punti > 40 stelle

Per esempio: se il giocatore A ha ottenuto un punteggio totale di 37 punti, il giocatore avrà 10 stelle. Se il giocatore B ha ottenuto un punteggio totale di 66 punti, il giocatore avrà 30 stelle.

Nella esecuzione degli esercizi, soprattutto quelli in cui è richiesta la collaborazione o cooperazione degli atleti, gli allenatori dovranno utilizzare altri giocatori della squadra come partner o avversari.
Per esempio: Esercizio n.13 - Palleggiare in movimento (camminando) contro un difensore passivo (che non utilizza gli arti superiori); l'atleta, che deve essere valutato, palleggerà, in movimento (camminando)

contro un difensore passivo, che è un altro giocatore della squadra che gioca come avversario. L'allenatore, che è quindi solo l'esaminatore esterno, dovrà cercare di fare delle coppie o gruppi di atleti simili nelle abilità.

Il test di classificazione funzionale dell'atleta dovrà essere inviato alla Segreteria Federale che curerà la pubblicazione della lista degli atleti promozionali classificati, con indicazione delle "stelle" attribuite, sul sito federale nella sezione dedicata alla disciplina.

La verifica dei punteggi attribuiti agli atleti sarà effettuata dai classificatori federali di disciplina, il cui giudizio è inappellabile.
Il punteggio attribuito dai classificatori federali potrà essere variato dalla società di appartenenza, qualora ritenga sia cambiato il suo status valutativo, mediante la ripetizione del test di classificazione funzionale da rimettere sempre alla Segreteria Federale, con le modalità sopra indicate.
La federazione mediante i propri classificatori procederà, alla prima occasione utile, alla verifica del nuovo punteggio attribuito.
Nel tempo intercorrente tra l'inoltro della nuova classificazione assegnata dalla società e la riclassificazione da effettuarsi a cura della federazione, sarà valido il punteggio più alto (maggiori stelle) tra quello in precedenza assegnato dai classificatori federali ed il nuovo assegnato dalla società.

6 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE PRE-AGONISTICA"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 - LE SQUADRE
Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di "divisione Pre-Agonistica" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine), con età superiore agli 8 anni, tesserati come promozionali ed in possesso di una classificazione funzionale con punteggio massimo individuale di 30 stelle.

Ogni squadra partecipante dovrà schierare un punteggio massimo in campo pari 100 stelle.

4.1.3 Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:
• Un giocatore quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare;
• Un sostituto quando non si trova sul terreno di gioco, ma è autorizzato a giocare;
• Un giocatore escluso quando ha commesso 4 (quattro) falli e non è più autorizzato a giocare.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:
- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano;
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore;
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

REGOLA 4 – REGOLE DI GIOCO
Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di nove (9) minuti "continuativi" ciascuno (fanno eccezione i tiri liberi durante i quali il tempo viene fermato). Come da regolamento FIBA sono previste due sospensioni

per i primi due quarti e tre sospensioni per gli ultimi due quarti.
8.7: se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 10 tiri liberi (2 tiri effettuati da 5 giocatori iscritti a referto, che non abbiano raggiunto il numero di falli) per aggiudicarsi l'incontro. In caso di parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art.17 – Rimessa in gioco da fuori campo

17.3.1: un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere più di otto (8) secondi prima del rilascio della palla.

REGOLA 5 – VIOLAZIONI
Art. 25 – Passi

25.1.1: passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo. Sono consentiti al giocatore, trattenendo la palla viva in mano, al massimo due (2) passi con partenza da fermo e massimo tre (3) passi se in movimento.

Art. 27 – Giocatore marcato da vicino

27.2: un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro otto (8) secondi.

Art. 28 – Otto secondi

28.1.1 Ogni qual volta:

- un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è leggermente toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa, quella squadra deve far pervenire la palla nella propria zona d' attacco entro sedici (16) secondi.

Art. 29 – Ventiquattro secondi

29.1.1: ogni qualvolta
- Un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco;
- su una rimessa da fuori campo, la palla tocca o è leggermente toccata da un qualsiasi giocatore sul terreno di gioco e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla, quella squadra deve effettuare un tiro a canestro su azione entro trentasei (36) secondi.

Art. 40 – 4 Falli commessi da un giocatore

40.1:
- Un giocatore che ha commesso 4 falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

40.1.2:
Ogni squadra per ogni periodo di gioco può commettere un massimo di 4 falli totali, dal quinto fallo nel

periodo in poi in qualunque zona del campo venga effettuato il fallo, viene sancito con 2 tiri liberi, solo nel caso il fallo sia effettuato in un azione di attacco non sono previsti tiri liberi.

Art. 43 - Tiri liberi

43.2.3: il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio;
- può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello;
- deve effettuare il tiro entro otto (8) secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro;
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello.
- non deve fintare l' azione di tiro

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e facoltativamente uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista ed un addetto all'apparecchio dei 40 secondi.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovraintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.

7 - REGOLAMENTO TECNICO DELLA "DIVISIONE BASE"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

REGOLA 3 – LE SQUADRE

Art. 4 - Squadre

4.1 Definizione: le squadre di "divisione Base" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine), con età superiore agli 8 anni, tesserati come promozionali ed in possesso di classificazione funzionale con punteggio massimo individuale di 20 stelle.

Ogni squadra partecipante dovrà schierare un punteggio massimo in campo pari 60 stelle.

4.1.3 Durante il tempo di gioco, un componente della squadra è:

• Un giocatore quando si trova sul terreno di gioco ed è autorizzato a giocare.
• Un sostituto quando non si trova sul terreno di gioco, ma è autorizzato a giocare.
• Un giocatore escluso quando ha commesso 4 (quattro) falli e non è più autorizzato a giocare.

4.2.1. ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiore a 12, incluso il capitano;
- un allenatore e, se la società sportiva lo desidera, un vice allenatore;

- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina della squadra con compiti specifici.

REGOLA 4 – REGOLE DI GIOCO

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1: la gara consiste in quattro (4) periodi di sette (7) minuti "continuativi" ciascuno (fanno eccezione i tiri liberi durante i quali il tempo viene fermato). Come da regolamento FIBA sono previste due sospensioni per i primi due quarti e tre sospensioni per gli ultimi due quarti. Nei primi due periodi è previsto solo un time out tecnico nella prima occasione possibile e in ogni caso dopo metà tempo.

8.7: se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 8 tiri liberi per aggiudicarsi l'incontro; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art.17 – Rimessa in gioco da fuori campo

17.3.1: un giocatore incaricato di una rimessa da fuori campo non deve far trascorrere più di dieci (10) secondi prima del rilascio della palla.

REGOLA 5 – VIOLAZIONI

Art. 25 – Passi

25.1.1: passi è il movimento illegale di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano, oltre i limiti definiti in questo articolo. A discrezione dell'arbitro se non porta vantaggio all'azione di gioco.

Art. 27 – Giocatore marcato da vicino

27.2: un giocatore marcato da vicino deve passare, tirare o palleggiare la palla entro otto (8) secondi.

Art. 28 – Otto secondi -NON SI APPLICA.

Art. 29 – Ventiquattro secondi NON SI APPLICA

Art. 30 – Ritorno della palla nella zona di difesa - NON SI APPLICA

Art. 40 – 4 Falli commessi da un giocatore

40.1:

- Un giocatore che ha commesso 4 falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato da un arbitro ed abbandonare il gioco immediatamente. Deve essere sostituito entro 30 secondi.

40.1.2:

- Ogni squadra per ogni periodo di gioco può commettere un massimo di 4 falli totali, dal quinto fallo nel periodo in poi in qualunque zona del campo venga effettuato il fallo, viene sancito con 2 tiri liberi, solo nel caso il fallo sia effettuato in un'azione di attacco non sono previsti tiri liberi.

Art. 43 - Tiri liberi

43.2.3: il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio;
- può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro, in modo tale che la palla entri nel canestro dall'alto oppure tocchi l'anello;
- deve effettuare il tiro entro otto (8) secondi dopo che la palla sia stata messa a sua disposizione dall'arbitro;
- non deve toccare la linea di tiro libero o entrare nell'area dei tre secondi fino a che la palla sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello, non deve fintare l'azione di tiro.

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario

45.1: gli ufficiali di gara sono un primo arbitro e facoltativamente uno oppure due secondi arbitri. Gli arbitri devono essere di estrazione FIP o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserati con il proprio Organismo Sportivo.

45.2: gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista.

45.3: il commissario di campo, designato dalla Federazione, deve sedersi tra il segnapunti ed il cronometrista. Il suo dovere principale durante la gara è quello di sovraintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara.

8 - RECLAMI

Il reclamo avverso una decisione degli arbitri deve essere presentato al Giudice di Gara stesso, per iscritto, a firma di un dirigente e/o tecnico regolarmente tesserato FISDIR per la propria società sportiva per la stagione sportiva corrente, congiuntamente al versamento della tassa pari ad € 200,00 da effettuarsi in contanti, entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati della relativa gara. Il Giudice decide su tutti i reclami e qualora il reclamo sia accolto la tassa verrà restituita.

9 - NORME ATTUAZIONE

Si rimanda, per le regole di svolgimento dei campionati, eventuali norme di attuazione pubblicate sul sito federale. Norme che possono contenere specifiche anche in deroga al presente regolamento.

10 - PREMIAZIONI

In tutte le gare ufficiali (Campionati Provinciali/Regionali/Italiani) devono essere previste e svolte le seguenti premiazioni:

- per ogni divisione coppa e medaglie d'oro, d'argento e bronzo alla 1°, 2° e 3° squadra classificata
- per tutte le divisioni in ambito promozionale devono essere previste inoltre medaglie anche per le squadre classificate dal 3^ posto in poi.

Le Società Sportive o Aree Periferiche FISDIR assegnatarie dell'organizzazione di eventi dovranno predisporre la consegna di un ricordo di partecipazione, possibilmente con il logo della manifestazione, a tutti gli atleti partecipanti.