



# **REGOLAMENTO CONTROLLO VELOCITA' POWERCHAIR SPORT**

**Approvato dal Consiglio Federale in data 25 luglio 2023**

<b>CONTROLLO VELOCITA' POWERCHAIR SPORT</b>	<b>1</b>
<b>POWERCHAIR HOCKEY (PCH)</b>	<b>3</b>
<b>POWERCHAIR FOOTBALL (PCF)</b>	<b>5</b>
<b>La regola</b>	<b>5</b>
<b>Protocollo per il test di velocità della carrozzina elettrica prepartita</b>	<b>5</b>
<b>Regolazioni di velocità</b>	<b>5</b>
<b>Protocollo per il test di velocità della carrozzina post-partita (solo durante i play off scudetto)</b>	<b>6</b>
<b>Metodo per testare la velocità</b>	<b>7</b>

# CONTROLLO VELOCITA' POWERCHAIR SPORT

Nei campionati e nelle manifestazioni organizzate dalle FIPPS per il PCH e per il PCF saranno effettuati controlli della velocità secondo le modalità descritte.

Tutte le misurazioni tecniche contenute nel presente supplemento sono indicate come una misurazione secondo il sistema metrico decimale.

I controlli velocità nei Powerchair Sport possono essere fatti con i seguenti strumenti:

- Rulli del Powerchair Hockey con Tachimetro posizionato manualmente;

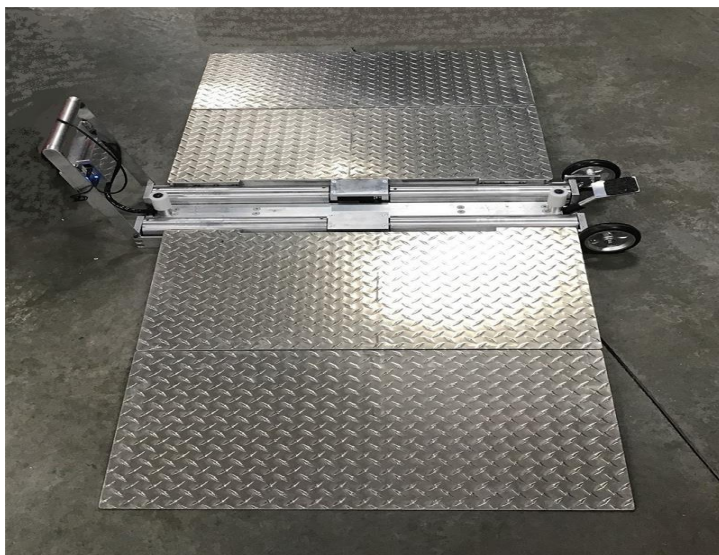


- Rulli del Powerchair Hockey con Tachimetro fissato agli stessi

Il tachimetro (sia fisso che mobile) va posizionato sul rullo in asse rispetto allo stesso come specificato nella foto. Non sarà tollerata altra posizione del tachimetro.



- Rulli del Powerchair Football.



# POWERCHAIR HOCKEY (PCH)

Alle squadre sarà consentito, durante il corso della gara, richiedere fino a 3 controlli per parte. I controlli andranno effettuati arrecando meno danno possibile alla continuità della gara. A questo fine i rulli dovranno essere collocati a bordo campo in area di facile accesso sgombra da pubblico e la strumentazione sul tavolo del cronometrista controllata e funzionante.

L'allenatore segnalerà la volontà di effettuare il controllo e il nome del giocatore da controllare al tavolo arbitrale. A discrezione dell'arbitro di campo alla prima interruzione utile si procederà al controllo entro 2 minuti dall'interruzione della gara. Ogni tentativo di rallentare i controlli sarà sanzionato dall'arbitro come fallo antisportivo grave.

È possibile per la squadra avversaria chiedere a sua volta un controllo solo prima di effettuare il controllo del proprio giocatore.

Il giocatore verrà accompagnato dal primo arbitro che effettuerà il controllo. Potranno assistere gli allenatori delle due squadre che coadiuveranno l'arbitro nel controllo eseguendo le sue indicazioni.

La carrozzina del giocatore (in assetto da gara e con il giocatore presente) verrà fatta salire sui rulli.

Verrà tenuta in tensione la leva del joystick con gli elastici (al fine di evitare errori nel posizionamento della leva) e controllate tutte le marce tramite posizionamento del tachimetro (strumento di rilevazione) a contatto sui rulli.

Tutte le marce devono rispettare, sia in avanti che in retromarcia, il limite di 15 km/h o 250 metri/minuto in A1 senza tolleranza e 12 km/h o 200 metri/minuto in A2 senza

tolleranza, indipendentemente da elementi ambientali, carica e/o temperatura di esercizio.

Farà riferimento la velocità misurata con lo strumento della squadra ospitante.

In caso di esito negativo (tutte le marce inferiori al limite massimo) il connettore di modifica dei parametri della centralina verrà sigillata con scotch carta e firmata dall'arbitro per evitare manomissioni. Eventuali rotture accidentali devono essere immediatamente segnalate all'arbitro che provvederà a ri-sigillare ed eventualmente a ricontrollare la carrozzina. Eventuali rotture volontarie non segnalate verranno punite come esito positivo.

In caso di esito positivo (una o più marce superiori al limite massimo più tolleranza) il giocatore verrà espulso con il cartellino rosso con penalità MP2 e conseguente squalifica per 1 giornata (a cura del Giudice Sportivo). La squadra proseguirà la gara con le sanzioni previste nel Regolamento di Gioco.

In caso di esito positivo (una o più marce superiori al limite massimo consentito) per entrambe le squadre (caso di contro controllo) i giocatori coinvolti saranno espulsi con il cartellino rosso con penalità MP2 e conseguente squalifica per 1 giornata (a cura del Giudice Sportivo). Le squadre proseguiranno la gara con le sanzioni previste nel Regolamento di Gioco.

Al termine di ogni controllo, la velocità rilevata dovrà essere riportata nel Referto Gara, indipendentemente dall'esito negativo o positivo, dal/dai Giudice/Giudici di Gara.

Solo nelle Fasi Finali di PCH sarà effettuato obbligatoriamente almeno un controllo velocità a partita post-gara per squadra su un giocatore sceso in campo nell'ultimo tempo di gioco che sarà selezionato mediante sorteggio.

# POWERCHAIR FOOTBALL (PCF)

## La regola

La velocità massima consentita alle carrozzine nei controlli pre-gara è di 10 km/h o 167 metri/minuto, in avanti e all'indietro di tutti i profili configurabili sulla carrozzina.

## Protocollo per il test di velocità della carrozzina elettrica prepartita

Prima della partita, tutte le carrozzine devono essere testate per verificarne la velocità massima. La velocità deve essere testata sia nel movimento in avanti che all'indietro per i vari profili di marcia.

Tutti gli atleti devono presentarsi pronti per il gioco, indossando le protezioni necessarie per la partita e per il test di velocità, almeno 30 minuti prima del calcio d'inizio. Ogni squadra può designare una persona che deve rimanere accanto all'ufficiale addetto alla registrazione dei risultati per garantire che l'operazione venga condotta con la massima precisione.

In conformità con le regole del gioco, se una squadra ha una carrozzina di riserva che può essere utilizzata durante la partita, anche tale carrozzina deve essere verificata durante il test pre partita. Per il test di velocità la carrozzina elettrica di riserva potrà essere manovrata da un addetto della panchina o dall'atleta che potrebbe utilizzarla durante la partita.

## Regolazioni di velocità

Le carrozzine che non hanno superato il test pre partita devono essere regolate prima di ripetere il test o in alternativa l'atleta può sostituire la carrozzina con una ancora non controllata.

Il test può essere ripetuto una sola volta per atleta. Se il primo test non è stato superato, è possibile ripetere il test, ma una sola volta. Se l'atleta non supera il nuovo test, non

potrà giocare il primo tempo. L'atleta può rientrare in squadra nel secondo tempo dopo un test con esito regolare all'inizio dell'intervallo. Se anche questo test non viene superato, l'atleta non disputerà l'intera partita.

Dopo che una carrozzina ha completato il test, è vietato modificare i parametri in qualsiasi modo.

### **Protocollo per il test di velocità della carrozzina post-partita (solo durante i play off scudetto)**

Solo nelle Fasi Finali di PCF sarà effettuato obbligatoriamente almeno un controllo velocità a partita post-gara per squadra su un giocatore sceso in campo nell'ultimo tempo di gioco che sarà selezionato mediante sorteggio.

In conformità con il regolamento di gioco, immediatamente alla fine della partita il team di arbitri sorteggerà un atleta per ciascuna squadra, per sottoporsi al test di velocità per il post-partita. Tali atleti devono recarsi direttamente nell'area dove vengono eseguiti i test di velocità. Gli atleti saranno sottoposti al test condotto preferibilmente dagli stessi ufficiali di gara che hanno eseguito il test pre partita. Se per il test di velocità post partita viene scelta una carrozzina di riserva, la persona che l'ha manovrata durante la partita dovrà essere seduta sulla carrozzina anche per il test post-partita.

Nei controlli post-gara si applica una tolleranza del 10% e pertanto il limite sale a 11 km/h o 183 metri/minuto, sia in avanti che all'indietro.

Il protocollo per il test di velocità post-partita è lo stesso seguito per il test pre-partita, tranne che per la velocità consentita.

Se un atleta non supera il test post-partita, gli sarà concesso un ulteriore periodo di 15 minuti per il raffreddamento. Trascorso tale tempo sarà sottoposto a un nuovo test dove la velocità massima consentita sarà di 10 km/h pari a 167 metri/minuto.



Il mancato superamento del test dopo il periodo di 15 minuti concesso comporterà per l'atleta la squalifica per la gara successiva.

Qualsiasi manomissione della carrozzina sarà considerata un test definitivo non superato, che verrà annotato nel referto di gara.

### **Metodo per testare la velocità**

Le prove saranno eseguite dagli ufficiali di gara designati. L'arbitro assisterà l'atleta che manovra la carrozzina fino a portarla nella posizione richiesta. Un incaricato per squadra tra gli iscritti in panchina saranno di ausilio e per garantire la sicurezza dell'atleta e degli ufficiali di gara. Se necessario, la carrozzina elettrica deve essere fissata davanti e dietro al tappeto scorrevole in modo che non si muova ma non in maniera così salda da rallentare la carrozzina durante il test.

Un arbitro andrà a verificare la velocità del tachimetro, nel caso si usi il tachimetro manuale la velocità verrà rilevata con tachimetro posto sul rullo.

Un altro ufficiale di gara verificherà la correttezza della procedura e se il giocatore azionerà il joystick e/o si assicurerà che l'atleta mantenga il joystick alla massima velocità durante il test.

Dopo un test di velocità riuscito, l'atleta che ha superato il test sarà guidato verso un punto del campo lontano dagli atleti che aspettano di essere sottoposti al test.