



REGOLAMENTO ESECUTIVO POWERCHAIR FOOTBALL POWERCHAIR HOCKEY

Il Consiglio Federale nella riunione tenutasi in data 27/07/2026 ha approvato il seguente Regolamento.

DISPOSIZIONI GENERALI	1
I – DOVERI GENERALI	1
II – REGOLAMENTI	1
III – INTERPRETAZIONE	1
IV – DEFINIZIONI	1
V - CAMPIONATI E TORNEI UFFICIALI	2
VI - SUDDIVISIONE DELLE MANIFESTAZIONI	3
VII - SOCIETA' CAMPIONE D'ITALIA	3
TITOLO I - ORDINAMENTO DEI CAMPIONATI	3
Art. 1 ORDINAMENTO DEI CAMPIONATI	3
Art. 2 DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE ANNUALI (DOA)	3
Art. 3 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI E ALLE COMPETIZIONI UFFICIALI	4
Art. 4 SQUADRE AVENTI DIRITTO	4
Art. 5 LIMITI ALLA PARTECIPAZIONE AI CAMPIONATI E ALLE COMPETIZIONI UFFICIALI	5
Art. 6 RISERVE	5
Art. 7 RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE	5
Art. 8 RITIRO, RINUNCIA, ESCLUSIONI DAI CAMPIONATI	6
Art. 9 GIRONI, CALENDARI, ORARI	7
Art. 10 – RIPARTIZIONE DEI COSTI IN CASO DI GARE DI SOLA ANDATA, PLAY-OUT O DISPUTATE SU CAMPO NEUTRO	8
Il presente articolo disciplina la ripartizione dei costi organizzativi e di partecipazione relativi alle gare:	
a) di sola andata;	
b) di play-out;	
c) disputate su campo neutro.	8
3. Spese di trasferta e alloggio	9
4. Tipologie di spese ammissibili e limiti di copertura	10
Art. 11 PARTECIPAZIONI	11
Art. 12 CLASSIFICHE	11
Art. 13 CAMPO DI GIOCO	12
TITOLO II – TORNEI E MANIFESTAZIONI	12
Art. 14 TERMINI E MODALITÀ	12
Art. 15 - PATROCINIO FEDERALE	13
Art. 16 COMMISSARIO ESECUTIVO	13
TITOLO III – ORDINAMENTO DELLE GARE	14
Art. 17 PRELIMINARI	14
Art. 18 LISTE DI GARA	15
Art. 19. CONTROLLO CARROZZINE	15

Art. 20 AMMISSIONE ALLA PARTECIPAZIONE ALLA GARA, AL CAMPO DI GIOCO E ALL'IMPIANTO DI GIOCO	17
Art. 21 REQUISITI INDISPENSABILI PER LA DISPUTA DI UNA GARA	17
Art. 22 MEDICO O AMBULANZA ATTREZZATA, PRESENZA DEFIBRILLATORE E PERSONALE ABILITATO ALL'UTILIZZO.	19
Art. 23 CAMPO DI GIOCO	19
Art. 24 IRREGOLARITÀ' DEL CAMPO DI GIOCO	20
Art. 25 ORARIO DI GIOCO – RITARDI E ASSENZE DELLE SQUADRE	20
Art. 26 I GIOCATORI	21
Art. 27 TRASFERIMENTO E PRESTITO DI TESSERATI	21
Art. 28 RISULTATI ED OMOLOGAZIONE	22
Art. 29 PALLINA DI GIOCO E PALLONE	23
Art. 30 USO DEI DISPOSITIVI ELETTRONICI	23
Art. 31 DIVISA DI GIOCO	23
Art. 32 COLORE E NUMERAZIONE	24
Art. 33 COMPITI E DOVERI DEGLI ABILITATI ALLA PANCHINA	24
Art. 34 ALLENATORI E TEAM MANAGER	24
Art. 35 COMMISSARI DI CAMPO	25
Art. 36 ORDINE PUBBLICO	25
TITOLO IV – DELLE SANZIONI E INFRAZIONI	26
Art. 37 NORME GENERALI	26
TITOLO V – RECLAMI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI	26
Art. 38 RICORSI	26
Art. 39 PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI	26
Art. 40 RESPONSABILITÀ	29
Art. 41 PRIVACY	29
ALLEGATO 1 AL REGOLAMENTO ESECUTIVO	29
TABELLA – TASSE E AMMENDE	30

DISPOSIZIONI GENERALI

I – DOVERI GENERALI

1. Le società, gli atleti, gli ufficiali di gara e i tesserati in genere hanno il dovere di comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza, quali principi generali che regolano l'esercizio e la partecipazione allo sport in generale ed al powerchair football e powerchair hockey.

II – REGOLAMENTI

1. Il Regolamento Esecutivo (R.E.) e le proposizioni in deroga allo stesso sono deliberati dal Consiglio Federale.
2. Il R.E. non può contenere norme contrarie allo Statuto, al Regolamento Organico ed al Regolamento di Giustizia.

III – INTERPRETAZIONE

1. Nell'applicare il R.E. non si può attribuire alle norme altro senso che quello fatto palese dal significato proprio delle parole secondo la connessione di esse e nel rispetto dei principi generali dello sport.
2. In mancanza di una precisa disposizione si deve aver riguardo alle disposizioni che regolano casi simili o materie analoghe.
3. In presenza di norme federali che prevedono specifiche sanzioni disciplinari, queste sono comminate dai competenti Organi di Giustizia.

IV – DEFINIZIONI

1. Con il termine "società" si definisce qualsiasi Associazione, Società o entità che sia affiliata alla Federazione Italiana Paralimpica Powerchair Sport (FIPPS).
2. Con il termine tesserato si definisce chiunque abbia, per propria libera scelta, accettato un vincolo, in una delle figure di cui agli artt. 11 e 12 dello Statuto, nei riguardi della FIPPS.
3. Con il termine "Atleta" si definisce chiunque intenda tesserarsi, si tesseri, si sia tesserato per una Società affiliata alla FIPPS, al fine di svolgere attività agonistica e/o dilettantistica.
4. Con il termine "Dirigente", "Tecnico", "Assistente Tecnico", "Accompagnatore", "Medico", "Professionista Sanitario", "Assistente specializzato", "Volontario", si definisce chiunque intenda tesserarsi, si tesseri, si sia tesserato per una Società affiliata alla FIPPS, al fine di svolgere attività a supporto dell'attività agonistica

e/o dilettantistica.

5. Con il termine "arbitro" si definisce chiunque appartenga ad una delle categorie previste dalle norme del Regolamento Ufficiali di Gara per la direzione di una gara.
6. Con il termine "ufficiale di gara" si definiscono i tesserati della FIPPS abilitati a svolgere le mansioni di arbitro, osservatore arbitrale, classificatore.
7. Con il termine "impianto di gioco" (impianto sportivo) si definisce l'intero complesso nel quale è sito il campo di gioco.
8. Con il termine "campo di gioco" (spazio per l'attività sportiva) si definisce l'area destinata al rettangolo di gioco, le linee di delimitazione, le sponde, lo spazio destinato alle panchine delle due squadre ed al tavolo degli ufficiali di campo, la superficie di un metro lineari liberi da ostacoli e situati tutto intorno all'area destinata al terreno di gioco. Vengono considerati facenti parte del "campo di gioco" anche gli spogliatoi e l'area in cui sono ubicati, nonché tutti i percorsi obbligati tra detta area e il campo di gioco in senso stretto.
9. Con il termine "terreno di gioco" o "rettangolo di gioco" si definisce l'area destinata in concreto allo svolgimento della gara.
10. Con l'acronimo PCH ci si riferisce al Powerchair Hockey, mentre con l'acronimo PCF ci si riferisce al Powerchair Football.

V - CAMPIONATI E TORNEI UFFICIALI

1. La FIPPS, a mezzo degli Organi competenti, indica e organizza i Campionati e Tornei ufficiali secondo l'ordinamento fissato dal Consiglio Federale. La FIPPS riconosce per il PCH ed il PCF, solo ed esclusivamente, quali competizioni ufficiali:
 - a. Campionato Nazionale, secondo le rispettive serie;
 - b. la Coppa Italia;
 - c. la Supercoppa;
 - d. eventuali tornei di Promozione.

Il Consiglio Federale stabilisce le competizioni, stagione per stagione, con l'emanazione delle D.O.A. in base al contesto sportivo.

2. Non sono da considerarsi, né hanno titolo alcuno, competizioni ufficiali "Campionati", "Manifestazioni" o "Tornei" Regionali, Interregionali e Provinciali.
3. L'anno sportivo federale ha inizio il 1° ottobre e termina il 30 settembre dell'anno

successivo.

VI - SUDDIVISIONE DELLE MANIFESTAZIONI

1. La classificazione delle manifestazioni è indicata nel Regolamento Organico.
2. Il Campionato Nazionale del PCH si suddivide nelle seguenti serie: serie A1, serie A2 e serie B. Inoltre la FIPPS per il PCH organizza ulteriori competizioni ufficiali, denominate, Coppa Italia e Supercoppa. A queste competizioni partecipano, congiuntamente e secondo le modalità definite di volta in volta dal Consiglio Federale, le squadre regolarmente affiliate. Le squadre vincenti del campionato di A1 e della Coppa Italia disputeranno la Supercoppa. Il Campionato Nazionale di PCF è articolato invece in un'unica serie, la Serie A. Le squadre vincenti del campionato di A di PCF e della Coppa Italia di PCF disputeranno la Supercoppa.

VII - SOCIETA' CAMPIONE D'ITALIA

1. Le Squadre prime classificate nel Campionato Nazionale di Serie A1 per il PCH e della Serie A nel PCF sono proclamate vincenti dei rispettivi Campionati ed acquisiscono il titolo di "Campione d'Italia". Sono autorizzate a fregiarsi, sulle maglie di gara per tutta la durata dell'anno sportivo successivo e nella disciplina sportiva in cui hanno vinto nella stagione precedente, dello scudetto tricolore.
2. La Squadra che nell'arco della sua storia sportiva raggiunge il numero di 10 scudetti tricolori nella stessa disciplina è autorizzata a fregiarsi, permanentemente e eventualmente accanto allo scudetto, della stella d'oro. Per ulteriori 10 successivi tricolori la Squadra è autorizzata a fregiarsi di una ulteriore stella d'oro e così via.

TITOLO I - ORDINAMENTO DEI CAMPIONATI

Art. 1 ORDINAMENTO DEI CAMPIONATI

1. Il Consiglio Federale stabilisce l'ordinamento dei singoli Campionati, il numero delle squadre partecipanti, il numero delle squadre da promuovere e da retrocedere.
2. La formula di svolgimento, la competenza organizzativa e tutte le disposizioni per ciascun campionato sono definite dal Consiglio Federale con le "Disposizioni Organizzative Annuali (DOA)".

Art. 2 DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE ANNUALI (DOA)

1. Entro il 30 giugno di ciascun anno sportivo il Consiglio Federale emana le "Disposizioni Organizzative Annuali" (DOA) che contengono:

- a. a) la formula e le relative regolamentazioni di Campionati, manifestazioni e tornei ufficiali;
 - b. b) le disposizioni organizzative e tecniche, ivi comprese le caratteristiche dei campi di gioco, di ogni Campionato e manifestazione federale;
 - c. c) le modalità di iscrizione, le tasse, le ammende, i depositi cauzionali e le relative scadenze di ogni evento calendarizzato;
 - d. d) quant'altro utile e necessario all'ordinato svolgimento dell'attività.
2. Le DOA entrano in vigore al momento della loro pubblicazione sul sito web federale e si intendono notificate al momento di avviso di pubblicazione da parte della Segreteria federale.
3. Le DOA possono essere modificate con specifiche delibere del Consiglio Federale che ne indica il momento della loro entrata in vigore.

Art. 3 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI E ALLE COMPETIZIONI UFFICIALI

1. Le iscrizioni ai Campionati e alle manifestazioni federali nazionali devono essere presentate alla Segreteria secondo modalità e termini previsti dalle DOA.
2. Il Consiglio Federale ha la facoltà di riaprire i termini di iscrizione alle diverse competizioni ufficiali qualora ne ravvisi la necessità per il completamento dei quadri delle società partecipanti.

Art. 4 SQUADRE AVENTI DIRITTO

1. Al termine di ciascun anno sportivo gli Organi Federali competenti stabiliscono le squadre aventi diritto alla partecipazione ai vari campionati dell'anno sportivo successivo, tenuto presente l'ordinamento dei campionati e i risultati sportivi conseguiti. L'organico dei Campionati viene diramato dalla Area Tecnica con apposito comunicato.
2. Il Consiglio Federale ha la facoltà di ammettere al Campionato della serie più bassa, successivamente all'organico dei Campionati già diramati, una Società sportiva che, in quanto neo affiliata, ne faccia esplicita richiesta alla Segreteria federale.
3. Il Consiglio federale delibera su un'eventuale istanza di ammissione, fuori classifica, al Campionato della serie più bassa di società a cui siano riconosciute particolari finalità per la promozione e lo sviluppo dei Powerchair Sports e per la realizzazione di significativi scopi sociali.
4. Le società aventi diritto devono espletare, pena l'esclusione, la procedura di iscrizione al campionato di riferimento entro i termini fissati dalle DOA.
5. Il Consiglio Federale stabilisce i criteri per la redazione dell'elenco delle squadre aventi diritto per ogni altra competizione ufficiale differente dai Campionati

Nazionali.

Art. 5 LIMITI ALLA PARTECIPAZIONE AI CAMPIONATI E ALLE COMPETIZIONI UFFICIALI

1. Le Società sono ammesse a partecipare ai Campionati Nazionali e alle competizioni ufficiali purché in possesso dei requisiti indicati dalle DOA.
2. Ogni Società partecipante può iscrivere, nei relativi Campionati Nazionali, sia una squadra di PCH che una di PCF. Non sono ammesse al Campionato Nazionale seconde squadre di nessuna Società affiliata.
3. Per tutti i Campionati, a chiusura delle iscrizioni, ma prima dell'inizio del Campionato, l'Organo Federale competente qualora accerti d'ufficio che la Società avente diritto, regolarmente iscritta, non abbia i requisiti richiesti per potervi partecipare, provvederà a chiedere al Giudice Sportivo la sua esclusione dal Campionato stesso. La Società verrà immediatamente sostituita a norma dell'art. 7 del presente regolamento.
4. Ai Campionati Italiani non sono ammesse Società straniere, fatto salvo l'eventuale partecipazione fuori classifica di Società della Repubblica di San Marino.

Art. 6 RISERVE

1. Il Consiglio Federale indica, attraverso le DOA, le squadre riserva delle varie serie dei Campionati Italiani qualora tra le squadre aventi diritto vi siano società rinunciatricie.
2. I criteri di determinazione delle squadre riserva sono stabiliti nel Regolamento delle Procedure delle Competizioni Ufficiali FIPPS.
3. L'eventuale indisponibilità alla partecipazione alla serie superiore da parte della squadra riserva non viene intesa quale rinuncia ai fini dei relativi sanzionamenti.

Art. 7 RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE

1. In caso di mancata iscrizione, entro i termini stabiliti dalle DOA, ad un Campionato Italiano di una Società avente diritto di partecipazione, la Società rinunciataria è cancellata dai ruoli del Campionato, e gli atleti sono immediatamente liberi dal vincolo societario. La Società rinunciataria può riprendere la sua attività partendo dall'ultima Serie prevista del Campionato.
2. In caso la Società si iscriva al Campionato cui aveva diritto ed in seguito, comunque prima della pubblicazione dei calendari, si ritiri dallo stesso, oltre allo svincolo d'ufficio degli atleti già da questa tesserati, le verrà applicata la sanzione pecuniaria stabilita di anno in anno dal Consiglio Federale per ciascuna serie.

3. Nel caso in cui tale rinuncia venga effettuata dopo la pubblicazione dei calendari la sanzione pecuniaria sarà raddoppiata e la società dovrà risarcire tutte le Società iscritte al Campionato che abbiano già effettuato le spese, purché documentate e accertate dalla FIPPS, per la trasferta in casa della società rinunciataria.
4. Nel caso di cui al predetto comma 3, qualora la società risulti inadempiente e siano trascorsi 60 giorni dalla comunicazione della FIPPS, il Presidente e il direttivo societario sono automaticamente inibiti dal Giudice Sportivo da qualunque attività in seno alla FIPPS, e la società non potrà ri-affiliarsi, fino alla solvenza del debito nei confronti della Federazione stessa e/o dei suoi affiliati.
5. Nel caso in cui una squadra rinunci alla serie a cui avrebbe diritto di partecipare ricomincerà il campionato nella serie di partenza e sarà soggetta alla relativa sanzione. La squadra rinunciataria per la seconda volta nella sua storia alla serie a cui avrebbe diritto a partecipare ricomincerà il campionato nella serie di partenza con una penalità di 10 punti in classifica.

Art. 8 RITIRO, RINUNCIA, ESCLUSIONI DAI CAMPIONATI

1. La società che si ritiri dal Campionato in corso o rinunci a proseguire nelle fasi successive dello stesso commette una grave infrazione.
2. Nel caso in cui il ritiro avvenga entro la disputa delle partite della prima giornata di ritorno, tutti i risultati conseguiti sul campo saranno annullati, mentre resteranno validi agli effetti della classifica qualora il ritiro avvenga oltre il suddetto termine, ovvero sia stata già giocata la prima giornata di ritorno ed i rimanenti incontri verranno omologati con il risultato di 0-10.
3. La rinuncia a partecipare alle fasi successive del Campionato è considerato a tutti gli effetti ritiro dal Campionato che, in ogni caso, oltre allo svincolo d'ufficio immediato degli atleti comporta:
 - a) perdita di qualsiasi diritto sportivo e conseguente possibilità di partecipare esclusivamente a campionato a libera partecipazione per la stagione sportiva in corso;
 - b) pagamento di un'ammenda pari a 5 volte quella di cui all'art. 7 comma 2 e penalizzazione di tre punti per la stagione successiva;
 - c) sanzioni disciplinari nei confronti della Società in solido con il Presidente della Società ove la società si sciolga anticipatamente o non adempia al pagamento della sanzione.
4. Il diritto alla partecipazione alle ulteriori fasi si trasmette alla Società che possa usufruire del diritto stesso, quale classificata in ordine immediatamente successivo di classifica, sempre ché sia possibile la sua sostituzione, a discrezione e giudizio dell'Organo federale competente. L'Organo federale competente all'omologazione delle gare, oltre ad applicare le sanzioni previste dal Regolamento di Giustizia, qualora nella fase successiva del Campionato siano state giocate una o più gare, omologherà le rimanenti con il risultato di 0 - 10 per

il PCH e di 0 - 3 per il PCF.

5. E' intesa quale ritiro dal Campionato la mancata presentazione della squadra, in assenza di specifica comunicazione, con ogni mezzo e modalità, da parte della Società alla Segreteria Federale.
6. La Società che rinuncia alla disputa di una gara di campionato o di altra manifestazione o fa rinunciare la propria squadra a proseguire nella disputa della stessa, a meno di documenti che giustifichino la non disponibilità per cause di forza maggiore (malattia o altri eventi straordinari) di un numero pari ai tesserati atleti meno tre (es: 10 atleti tesserati - 3 = 7 giustificativi da presentare), subisce la sconfitta a tavolino, con il punteggio di 0-10 nel PCH e 0-3 nel PCF, nonché la penalizzazione di tre punti nella classifica del campionato in corso e tre nella classifica del campionato successivo più una multa di euro 1.500,00, che andrà a rimpinguare il fondo promozione sportiva.

Nel caso in cui una Società rinunci alla disputa di una "lunga" trasferta (almeno 500 km) che implica costi elevati di viaggio e di soggiorno, la stessa dovrà presentare a FIPPS, oltre ai documenti che giustificano l'indisponibilità per cause di forza maggiore (malattia o altri eventi straordinari) di un numero pari ai tesserati atleti meno tre (es: 10 atleti tesserati - 3 = 7 giustificativi da presentare), anche i biglietti nave/aereo o in mancanza di questi, la prenotazione della struttura ricettiva che avrebbe dovuto ospitare la squadra. In tal caso la Società subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-10 nel PCH e 0-3 nel PCF. Se la Società non provvederà a presentare a FIPPS i documenti sopra citati, verrà applicata la penalizzazione di tre punti nella classifica del campionato in corso e tre nella classifica del campionato successivo più una multa di euro 5.000,00, che andrà a rimpinguare il fondo trasferte FIPPS.

La Società che rinunci per la seconda volta a disputare gare, anche se preannunciate, a meno che non si tratti di gare ravvicinate in occasione di concentramenti, sarà esclusa dal campionato o dalla manifestazione ufficiale a cui partecipa.

Art. 9 GIRONI, CALENDARI, ORARI

1. Gli Organi federali incaricati all'Organizzazione dei Campionati, stabiliscono i gironi, i calendari e l'orario delle gare di tutte le fasi dei Campionati.
2. Al momento della stesura del Calendario, l'Area Tecnica può concedere l'autorizzazione a giocare una o più gare in campi diversi da quelli dichiarati (purché ubicati nella medesima regione di appartenenza), e in orari diversi, ma in via del tutto eccezionale ed in presenza di comprovate cause di forza maggiore non imputabili alla società medesima.
3. La FIPPS, per esigenze inerenti le riprese televisive e per ogni altra causa ritenuta indispensabile dall'Organo competente, può disporre d'ufficio la variazione della data e dell'orario delle partite dei Campionati.
4. Qualora occorra spostare una gara già programmata, è obbligatorio:
 - a. richiedere, per iscritto su carta intestata della Società interessata o

- tramite mail ufficiale, autorizzazione alla FIPPS, almeno 28 giorni prima della gara programmata, con l'assenso della Società avversaria;
- b. indicare data, orario e campo del recupero;
 - c. versare alla Segreteria FIPPS la tassa competente a carico della Società richiedente ed eventuali spese arbitrali per le trasferte di designazione già sostenute dalla FIPPS;
 - d. per le gare non iniziate o sospese per qualsiasi motivo, la FIPPS, nel caso di disaccordo fra le Società sulla data di recupero e trascorsi i 15 giorni successivi alla data ufficiale della gara medesima, definirà data, ora e campo del recupero con addebito dei costi ripartito in pari misura fra le due Società.
 - e. Lo spostamento di gara, può essere autorizzato per le Società che devono partecipare a manifestazioni sportive nazionali ed internazionali promosse dalla FIPPS o di rappresentanza e sarà cura dell'Organizzazione stabilirne la data del recupero;
 - f. per le ultime due giornate di Campionato, l'Area Tecnica o il Consiglio Federale, nel caso si renda necessario determinare per la classifica finale la graduatoria per la partecipazione alle fasi finali o la retrocessione nella categoria inferiore, si riserva la possibilità di calendarizzare le partite in giorni, impianti e orari che consentano la contemporanea disputa delle partite interessate.
 - g. In relazione a casi di forza maggiore (come ad esempio malattia) potrà essere richiesto lo spostamento o potrà essere comunicata la rinuncia, senza incorrere in sanzioni, anche con 3 giocatori disponibili nel PCH e 2 giocatori disponibili nel PCF.
5. Qualora una squadra non ottemperi alla disposizione data dell'Area Tecnica, per il recupero della gara spostata d'ufficio, subirà la sconfitta a tavolino (10 – 0 nel PCH e 3 - 0 nel PCF), 1 (uno) punto di penalizzazione e la sanzione amministrativa pari al 50% di quella prevista per la Rinuncia Gara/Mancata Presentazione.
6. Le squadre devono aver disputato il 50% delle gare previste dal Calendario del Campionato entro la data che verrà indicata anno per anno nelle D.O.A. (termine perentorio). Il mancato rispetto di questa norma comporterà una sanzione come previsto dalla Tabella Tasse e Ammende. Il Consiglio Federale stabilirà l'importo della sanzione prima dell'inizio della stagione sportiva.
7. La FIPPS si riserva eventuali modifiche e variazioni di calendario.

Art. 10 – RIPARTIZIONE DEI COSTI IN CASO DI GARE DI SOLA ANDATA, PLAY-OUT O DISPUTATE SU CAMPO NEUTRO

Il presente articolo disciplina la ripartizione dei costi organizzativi e di partecipazione relativi alle gare:

- a) di sola andata;
- b) di play-out;
- c) disputate su campo neutro.

Le disposizioni si applicano a tutte le competizioni ufficiali riconosciute dalla Federazione.

1. Le spese sostenute per l'organizzazione e lo svolgimento delle gare di cui al comma 1 devono essere ripartite in modo equo tra le società partecipanti.

2. Spese di organizzazione della gara

Le spese di organizzazione comprendono:

- a) allestimento e preparazione del campo di gioco (sponde, porte, nastro per le linee ecc.);
- b) costo orario o giornaliero di utilizzo della palestra o del palazzetto;
- c) spese per i servizi sanitari obbligatori (ambulanza, medico, etc.);
- d) costi per personale tecnico e di supporto (addetti campo, refertisti, cronometristi, ecc.) designati dalla Federazione qualora non volontari;
- e) eventuali tasse federali o costi per autorizzazioni d'uso dell'impianto.

Tali spese devono essere tutte documentate mediante fattura e devono essere rendicontate alla Federazione o alla società avversaria secondo le modalità stabilite.

3. Spese di trasferta e alloggio

Le spese di trasferta e alloggio comprendono:

- a) viaggio (carburante, pedaggi, noleggio mezzi, biglietti, traghetti, ecc.);
- b) vitto e alloggio del personale autorizzato al seguito della squadra;
- c) altre spese accessorie documentate e direttamente connesse alla trasferta.

Le spese di trasferta e alloggio sono riconoscibili esclusivamente entro i limiti numerici di seguito indicati:

Disciplina	Atleti (max)	Accompagnatori personali (max)	Componenti abilitati alla panchina (max)	Totale persone rimborsabili (max)
Powerchair Hockey (PCH)	10	10	6	26
Powerchair Football (PCF)	8	8	6	22

4. Tipologie di spese ammissibili e limiti di copertura

Voce di spesa	Descrizione / Note	Massimale o limite di copertura	Osservazioni
Viaggio Trasporto	Noleggio mezzi, carburante, pedaggi, traghetti voli	Modalità di viaggio più economica tra le opzioni o differente preaccordo tra le parti	Solo tragitto A/R sede società – sede gara
Alloggio	Pernottamento in strutture ricettive	Max 2 notti (giorno precedente e giorno gara), 1 notte tra i 150 e i 300 km, 2 notti sopra i 300 km.	Ammesso solo se necessario per distanza o orari
Pasti	Pranzi e cene per atleti, accompagnatori e staff	Max 2 giorni di copertura ; fino a €25/persona/giorno (escludendo alcolici di ogni tipo)	Comprende pranzo e cena
Colazione	Inclusa nel costo alloggio	Nessun rimborso aggiuntivo	—
Servizi sanitari	Ambulanza e/o medico di gara	Fino al costo effettivo documentato	Obbligatorio per regolamento
Affitto palestra/palazzetto	Utilizzo impianto sportivo	Fino al costo effettivo documentato	Ripartito tra le società secondo accordo
Allestimento campo	Materiali e personale di supporto, come previsti da regolamento	Fino al costo effettivo documentato	

4.1. Tutte le spese devono essere comprovate mediante idonea documentazione fiscale (fattura, ricevuta, scontrino parlante).

4.2. Le società sono tenute a presentare il rendiconto economico alla società avversaria entro il termine di 30 giorni dalla disputa della gara.

4.3. Le società possono stabilire, previo accordo scritto, modalità diverse di ripartizione delle spese, purché tali accordi siano **coerenti con i limiti del presente articolo**.

Art. 11 PARTECIPAZIONI

1. Le Società sportive affiliate ed iscritte ai Campionati e/o Manifestazioni federali vi partecipano con i propri tesserati, secondo le qualifiche indicate nel Regolamento Organico.
2. Le Società sportive per iscriversi ai Campionati devono avere la disponibilità del campo di gioco per tutta la durata del Campionato.
3. In ogni Campionato e/o manifestazione federale le Società possono iscrivere tutti gli atleti disponibili. Le DOA stabiliscono il numero minimo per l'iscrizione al Campionato di tesserati giocatori per ciascuna serie, nonché l'obbligatorietà di alcune qualifiche di tesserati.
4. Le società sportive possono schierare in campo giocatori di entrambi i sessi qualora non siano indetti campionati, manifestazioni e tornei femminili.
5. Contestualmente all'iscrizione al Campionato la Società versa alla federazione il deposito cauzionale la cui entità, stabilita dal Consiglio federale, è comunicata in seno alle DOA a seconda del Campionato. Tali somme sono corrisposte a garanzia delle eventuali multe comminate dalla Federazione e degli impegni assunti nei confronti delle Società iscritte al Campionato.
6. Entro 30 giorni dalla fine del Campionato la Federazione, effettuati i controlli amministrativi dei debiti/crediti delle Società iscritte e regolarmente partecipanti, restituirà le somme decurtate da quanto dovuto ad essa e/o nei confronti di altri affiliati che abbiano avuto certificato dalla FIPPS il credito verso altri affiliati.
7. Sono escluse dalla restituzione di tali somme, che vengono incamerate dalla FIPPS, le Società che non abbiano portato a termine il Campionato con la rispettiva squadra.

Art. 12 CLASSIFICHE

1. La classifica nei Campionati è stabilita per punti: per ogni gara sono attribuiti tre punti alla sola squadra vincente, un punto per ciascuna squadra in caso di pareggio, zero alla squadra perdente.
2. Le DOA e il Regolamento delle Procedure delle Competizioni Ufficiali FIPPS stabiliscono il sistema di determinazione della classifica, secondo le formule di ciascun Campionato/Manifestazione/Torneo, in caso di parità tra una o più squadre.

Art. 13 CAMPO DI GIOCO

1. Contestualmente alla prima iscrizione al Campionato, la Società deve:
 - a) indicare alla Segreteria federale il campo di gioco (nome, luogo, indirizzo, proprietà, etc.);
 - b) allegare la copia del documento attestante l'agibilità in corso di validità, rilasciato dalle autorità competenti, dell'impianto;
 - c) allegare autocertificazione di rispondenza alle norme Regolamentari degli impianti di gioco (dimensioni massime dei Campi da gioco, comprensive delle aree di pertinenza, previste dal Regolamento di Gioco) o conseguente richiesta di deroga.
2. I campi di gioco possono essere ubicati anche in comuni diversi da quello della sede legale della Società nel caso in cui questa goda di specifici contributi da Istituzioni diverse dal territorio di appartenenza, con conseguente ubicazione (obbligatoria) presso il territorio di riferimento della sede operativa.
3. Il costo dei campi, sia privati che pubblici, sono a completo carico della Società prima nominata in calendario.
4. Nessun rimborso sarà dovuto alle società da parte della FIPPS per impossibilità di disputare una gara per qualunque causa di forza maggiore (compresi motivati disguidi, impraticabilità, mancato arrivo Arbitro, ecc...)

TITOLO II – TORNEI E MANIFESTAZIONI

Art. 14 TERMINI E MODALITÀ

1. Le Società affiliate che intendano organizzare tornei o manifestazioni nazionali devono farne espressa richiesta alla Federazione non oltre i tre mesi antecedenti la data di inizio dell'evento e versare contestualmente la relativa tassa prevista dalle DOA. Nel caso di tornei internazionali la domanda deve essere inoltrata entro i sei mesi antecedenti la data d'inizio dell'evento.
2. La Segreteria federale, atteso il parere favorevole dell'Area Tecnica, inserirà l'evento nel calendario nazionale della stagione sportiva. In caso neghi l'autorizzazione disporrà la restituzione della tassa alla Società richiedente.
3. Possono richiedere l'organizzazione di eventi federali anche altri enti riconosciuti dal CIP e/o aventi protocolli d'intesa con la federazione e/o Società Sportive terze ma, in tal caso, dovranno presentare anche la dichiarazione della collaborazione organizzativa di un affiliato FIPPS o Organo territoriale FIPPS.

Art. 15 - PATROCINIO FEDERALE

1. Il patrocinio è un riconoscimento morale con il quale la FIPPS esprime la propria simbolica adesione ad un'iniziativa di carattere e importanza nazionale o regionale, ritenuta meritevole per le sue finalità nell'ambito dello sport.
2. La richiesta deve essere inviata entro 30 giorni dalla manifestazione a patrocini@fipps.it e deve contenere:
 - a) Nome dell'evento/manifestazione
 - b) Data e luogo dell'evento
 - c) Squadre coinvolte (nel caso si tratti di una manifestazione sportiva)
 - d) Tipologia dell'evento / bozza di programma
 - e) Eventuale richiesta di presenza degli ufficiali di gara

Il patrocinio viene concesso dal Presidente Federale previo ricevimento delle richieste e condivisione delle stesse con il Consiglio Federale.

3. Il patrocinio è un riconoscimento che non determina alcun obbligo finanziario a carico del bilancio Federale, ma consente all'organismo richiedente di apporre il logo FIPPS su tutte le comunicazioni relative alla iniziativa nonché l'inserimento nei calendari e conseguente copertura assicurativa.
4. Il marchio Federazione Italiana Paralimpica Powerchair Sport, in quanto simbolo identificativo delle Federazione, deve essere utilizzato in modo corretto, così come trasmesso dai competenti uffici federali e seguendone tutte le eventuali indicazioni. I materiali dovranno essere inviati per approvazione a comunicazione@fipps.it, almeno una settimana prima dell'evento, per l'opportuna verifica e autorizzazione oltre che per permettere la corretta diffusione e promozione degli eventi anche sui canali ufficiali FIPPS.
5. In caso di richiesta di Ufficiali di Gara la stessa va inoltrata con un preavviso di almeno tre settimane dalla data di svolgimento della competizione nei periodi di fermo delle competizioni nazionali e di almeno due mesi durante lo svolgimento dei Campionati.

Art. 16 COMMISSARIO ESECUTIVO

1. Nei tornei e in occasione delle Fasi Finali viene nominato un Commissario Esecutivo, scelto tra gli appartenenti agli Ufficiali di gara, tra i dipendenti federali o i collaboratori federali individuati con apposita nomina, che ha il compito di effettuare i sorteggi per gli abbinamenti delle squadre quando non già predisposti dalle norme della manifestazione; designare gli arbitri a disposizione qualora non sia presente il Responsabile Area Tecnica o un suo delegato;

effettuare tutti controlli inerenti i preliminari della gara; omologare i risultati e comminare le sanzioni disciplinari sulla base dei verbali redatti dall'arbitro nei limiti e per gli effetti del torneo; redigere le classifiche finali.

2. Il Commissario esecutivo, funge da giudice unico, e le sue sentenze sono inappellabili. Nel caso di particolari e gravi comportamenti dei tesserati egli inoltrerà gli atti al Giudice Sportivo con la proposta di estensione dei provvedimenti. In quest'ultimo caso il Giudice Sportivo procederà secondo il normale iter procedurale.

TITOLO III – ORDINAMENTO DELLE GARE

Art. 17 PRELIMINARI

1. Le società devono consegnare agli arbitri le tessere federali, o i documenti di identità, degli atleti e degli abilitati alla panchina (allenatori, dirigenti, accompagnatori, meccanici, etc.) trenta minuti prima dell'inizio della gara. Senza un documento di identità ufficiale NON si può prendere parte alla gara.

Per documenti d'identità si intendono:

- tessera federale (completa di foto)
- carta d'identità
- patente di guida
- passaporto
- permesso di soggiorno con foto per stranieri (in originale)
- documenti simili

Le fotocopie dei suddetti documenti sono ritenute valide se autenticate dal Presidente dell'ASD su carta intestata della squadra.

La personale conoscenza da parte dell'arbitro ufficialmente designato è eccezionalmente ritenuta valida. La conoscenza personale del direttore di gara, non evita le sanzioni alla Società legate all'infrazione della mancanza dei documenti, pertanto deve essere riportata sul referto di gara.

2. In ordine, il dirigente accompagnatore, l'allenatore o il capitano della squadra, prima dell'inizio della partita, potrà seguire i controlli pre-gara e poi firmare il referto per l'accettazione dei controlli.
3. Prima dell'inizio della gara gli arbitri provvederanno al riconoscimento dei giocatori e degli abilitati alla panchina ed effettueranno i controlli delle carrozzine ed all'adempimento di quanto altro previsto dai Regolamenti di Gioco e dalle DOA.
4. Le Società, ai fini della compilazione del referto di gara, devono indicare il numero della maglia di ciascun giocatore.

Art. 18 LISTE DI GARA

1. Il Dirigente Accompagnatore, o in sua vece il Capitano della Società, dovrà presentare all'Arbitro, in duplice copia, almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio gara, la lista dei giocatori corredata dalle tessere federali, per il riconoscimento degli iscritti da parte del/i Direttore/i di Gara. Il numero di tessera federale andrà trascritto obbligatoriamente sulla distinta di gara e il Documento d'identità andrà mostrato al Direttore di Gara per il riconoscimento.

Sulla lista dovranno essere chiaramente indicati in modo leggibile tutti i dati richiesti, i nominativi dei giocatori, l'anno di nascita, il punteggio di ogni giocatore come attribuito dalla Commissione Medica, il numero della maglia di ciascun giocatore, il numero della tessera FIPPS, il Capitano e il Vice Capitano, il Dirigente Accompagnatore ed i nominativi delle altre persone autorizzate ad entrare sul terreno di gioco.

Tale lista, firmata obbligatoriamente dal Dirigente Accompagnatore o dal Capitano in sua vece, comprende, tutte le persone autorizzate alla panchina.

Nel caso in cui i giocatori di riserva non vengano iscritti nella lista sarà preclusa loro la possibilità di stare in panchina.

Le liste dovranno essere compilate su moduli forniti dalla FIPPS o comunque autorizzati.

Art. 19. CONTROLLO CARROZZINE

1. L'arbitro prima di ogni incontro provvederà ad effettuare il controllo di conformità dell'attrezzatura di gioco con quanto definito nelle regole di gioco. Le squadre dovranno essere pronte per i controlli pre-gara almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale della gara. **Non sarà ammesso alcun dispositivo non necessario allo svolgimento della gara ivi compresi dispositivi per la registrazione delle immagini ancorché installati con supporti di sicurezza.**

Il controllo deve essere effettuato, nel PCH, con specifica attenzione a:

- Carrozzine
- Mazze
- Stick
- Protezioni

Il controllo deve essere effettuato, nel PCF, con specifica attenzione a:

- Carrozzine
- Paratie
- Altre protezioni
- Velocità

Ai controlli pre-gara sarà presente un rappresentante della squadra avversaria che firmerà il referto gara per accettazione dei controlli fatti. Non saranno possibili dunque contestazioni successive.

Nel caso che comunque una carrozzina venga trovata irregolare durante la gara l'arbitro dovrà valutare se ciò è dovuto a fatto accidentale (e dunque non prendere provvedimenti ma chiedere esclusivamente di sistemarla). In caso la natura accidentale del problema non fosse verificabile e/o vi sia, anche solo il dubbio che la problematica possa essere causata da dolo, l'arbitro a suo insindacabile giudizio potrà decidere di applicare il regolamento di gioco che prevede il cartellino rosso con penalità MP1 per il PCH.

2. A deroga di quanto previsto dal regolamento di gioco PCH sarà consentito, previa apposita richiesta da presentare all'Area Tecnica, l'utilizzo di carrozzine che non consentano il passaggio della pallina su tutta la dimensione (per giocatori non nel ruolo di portiere) per il primo anno di tesseramento del giocatore che la utilizzi.

Tali carrozzine verranno indicate nell'apposita "Lista carrozzine in deroga" costantemente aggiornata su segnalazione delle squadre.

3. La strumentazione per effettuare il controllo della velocità sarà disponibile (pena l'impossibilità di svolgere la gara e conseguente sconfitta a tavolino) presso tutti gli impianti di gioco a cura della squadra ospitante.

La strumentazione è composta da:

- Rulli di misurazione
 - Strumento di misurazione/Sistema di misurazione integrato ai rulli
 - Batterie di Riserva (se necessarie)
4. Nei campionati e nelle manifestazioni organizzate dalle FIPPS, per entrambe le discipline di PCH o PCF, saranno effettuati i controlli della velocità secondo le modalità descritte nel Regolamento Controllo Velocità dei Powerchair Sport

Al termine del/i controllo/i velocità in PCH e PCF, la velocità rilevata dovrà essere riportata nel Referto Gara, indipendentemente dall'esito negativo o positivo, dal/dai Giudice/Giudici di Gara

Art. 20 AMMISSIONE ALLA PARTECIPAZIONE ALLA GARA, AL CAMPO DI GIOCO E ALL'IMPIANTO DI GIOCO

1. In ogni partita di Campionato/Manifestazione/Torneo sono ammessi al gioco un numero illimitato di giocatori in possesso di classificazione permanente o temporanea e di massimo 13 abilitati alla panchina.

2. Tra i tredici abilitati alla panchina le figure societarie ammissibili, tra quelle previste come obbligatorie e non, dalle DOA a seconda dei Campionati, sono: il Presidente, il Vicepresidente, il Consigliere, il direttore tecnico, l'allenatore, il vice allenatore, il dirigente accompagnatore, l'assistente, il massaggiatore, il fisioterapista, il medico, il meccanico, il preparatore atletico e i volontari.
3. Il medico o il personale sanitario, qualora non siedano in panchina, possono sedersi in un'area concordata con gli arbitri nell'area limitrofa al campo di gioco, comunque distinta dal tavolo degli ufficiali di campo e dalle panchine.
4. Al campo di gioco sono ammessi esclusivamente gli iscritti a referto, gli arbitri e gli ufficiali di campo e i commissari interessati al gioco. Sono altresì ammessi il medico e gli operatori sanitari, lo speaker, custodi dell'impianto. In caso di necessità sanitaria, come la mancanza di servizi igienici accessibili in altre zone dell'impianto sportivo, l'utilizzo degli stessi è concesso al pubblico e ai presenti non tesserati ed iscritti a referto per il tempo strettamente necessario.
5. All'impianto di gioco devono essere ammessi il pubblico e qualsivoglia tesserato esente da provvedimenti restrittivi comminati dal Tribunale Nazionale Antidoping, dal CIP o dal CONI.

Art. 21 REQUISITI INDISPENSABILI PER LA DISPUTA DI UNA GARA

1. L'avvio di una gara è subordinato al rispetto integrale di tutti i requisiti presenti nei rispettivi regolamenti di gioco del PCH e del PCF. L'assenza del rispetto anche di uno solo dei requisiti minimi va segnalata all'atto dell'iscrizione al Campionato della Squadra che dovrà richiedere una deroga al regolamento di gioco inviando comunicazione scritta alla mail areatecnica@fipps.it.
2. Il numero minimo per poter dare avvio ad una gara di PCH è, in casi strettamente eccezionali, di n° 3 giocatori per ciascuna squadra. Al di sotto di tale numero l'arbitro registrerà sul referto "Partita non disputata per mancanza del numero legale della Società di casa e/o ospite". Per casi specifici, legati ad esigenze di causa di forza maggiore (esempio malattia), qualora non fosse possibile schierare 5 giocatori per la regola del punteggio massimo di squadra, la società potrà schierare meno giocatori (rispettando il minimo di 3) e il punteggio massimo di squadra consentito verrà decurtato di un punto per ogni giocatore mancante (es. 4 giocatori=punteggio max. 11, 3 giocatori=punteggio max 10). Le Squadre sono obbligate a schierare in campo il numero massimo di atleti disponibili in rosa, nel rispetto della regola punteggio massimo di squadra consentito.
3. Il numero minimo per poter dare avvio ad una gara di PCF è, in casi strettamente eccezionali, di n° 2 giocatori per ciascuna squadra. Al di sotto di tale numero

l'arbitro registrerà sul referto "Partita non disputata per mancanza del numero legale della Società di casa e/o ospite". In caso di numero di giocatori inferiore a 4 resta ferma la regola per la quale non possono comunque essere schierati più di due giocatori con punteggio PF2.

4. La presenza del medico e/o dell'ambulanza attrezzata è obbligatoria per ogni manifestazione o gara in seno alla FIPPS.
5. Qualora le attrezzature indispensabili allo svolgimento della gara non siano disponibili e, altrettanto, non lo siano quelle di riserva, gli arbitri non potranno dare inizio alla gara fino al ripristino delle attrezzature minime che permettano, a loro insindacabile giudizio, lo svolgimento del gioco. La lista di dotazione minima comprende:
 - 1 tavolo
 - 2 sedie
 - 1 cronometro (non è ammesso l'utilizzo di telefoni cellulari quali strumenti di misurazione)
 - 1 tabellone elettronico segnapunti e segnatempo

In caso di mancanza di quest'ultimo, eccezionalmente, è consentito l'utilizzo di un cronometro da tavolo e di un segnapunti da tavolo.

La mancanza verrà segnalata dall'arbitro sul referto di gara e sanzionata dal Giudice Sportivo.

6. In caso di gravi irregolarità del campo di gioco da rilevarsi a giudizio insindacabile dell'arbitro la partita non potrà avere luogo fino all'eliminazione delle cause ostative da parte della società di casa, su intimazione dell'arbitro, e comunque entro la mezz'ora successiva all'orario di gioco.
7. In caso di ineliminabile impraticabilità del campo di gioco (prima o durante la gara) per eventi imprevedibili e pericolosi quali rotture di vetrate, parquet, porte, tensione elettrica, etc., l'arbitro potrà disporre il trasferimento, se possibile, sul campo sussidiario o, in caso contrario, di non disputare o non proseguire la partita.
8. L'arbitro può disporre di non disputare la partita o di interromperla momentaneamente e/o definitivamente per gravi minacce e atti lesivi da parte delle tifoserie alle squadre e/o allo stesso arbitro, che, secondo il suo insindacabile giudizio, costituiscano una grave e tangibile pericolosità per le squadre e/o la propria incolumità. Eventuali ammende saranno comminate dal Giudice Sportivo, sulla base di quanto riportato nel Referto di Gara.
9. Ferme restando le previsioni del numero degli Arbitri nelle varie serie di Campionato, la partita può comunque avere luogo con un solo arbitro. In nessun caso la partita può essere giocata in assenza totale di un arbitro.

Art. 22 MEDICO O AMBULANZA ATTREZZATA, PRESENZA DEFIBRILLATORE E PERSONALE ABILITATO ALL'UTILIZZO.

1. L'onere di provvedere alla verifica della presenza del medico o dell'ambulanza attrezzata, del defibrillatore e del personale abilitato al suo utilizzo è in capo alla società di casa o della Società organizzatrice di un evento federale.
2. Gli arbitri provvederanno al riconoscimento del medico, che dovrà esibire la tessera di appartenenza all'Ordine dei Medici, o del responsabile dell'ambulanza e del personale abilitato all'uso del BLS che parimenti esibiranno il proprio tesserino prima dell'inizio della gara. Il medico così come l'addetto all'utilizzo del defibrillatore può anche non essere tesserato.
3. Il medico o l'ambulanza attrezzata, il defibrillatore e il personale abilitato al suo uso, dovranno essere a disposizione sul campo di gara a partire dai 30 minuti antecedenti l'inizio della partita e per tutta la durata della stessa.
4. Tali agenti dovranno attenersi alle indicazioni degli arbitri per quanto attiene al loro posizionamento e la società sarà responsabile per comportamenti non regolamentari quali ad esempio proteste, incitamenti alle squadre o altri atteggiamenti non consoni al ruolo per i quali, in ogni caso, la Società di casa sarà ritenuta responsabile.
5. In assenza degli stessi, gli arbitri non potranno dare inizio alla gara e, trascorsi 30 minuti entro i quali non sia stato possibile reperire un medico o ambulanza attrezzata, gli arbitri registrano sul referto di gara "Partita non disputata per assenza del medico e/o ambulanza attrezzata" oppure, a seconda dei casi "Partita non disputata per assenza del defibrillatore e/o del personale abilitato al suo utilizzo".

Art. 23 CAMPO DI GIOCO

1. Il campo di gioco deve essere perfettamente efficiente in ogni sua componente principale o annessa, come pure la strumentazione e le attrezzature per lo svolgimento del gioco. La Società di casa è responsabile per il mancato o parziale funzionamento delle strumentazioni e di tutte le componenti essenziali al gioco come previste dal Regolamento di Gioco e dalle DOA.
2. La Società di casa, qualora subentrino cause di forza maggiore di indisponibilità del campo di gioco, debitamente documentate all'Area tecnica FIPPS, potrà richiedere, in qualunque momento, la variazione del campo di gioco effettuando il versamento della relativa tassa: in assenza di tale versamento la richiesta sarà ritenuta inammissibile e si dovrà giocare comunque nel campo già previsto.
3. Per cause di forza maggiore si intendono esclusivamente la formale comunicazione dell'indisponibilità da parte dell'ente gestore o proprietario (se diverso dalla società di casa) del campo di gioco e/o sopravvenute calamità

naturali che rendano lo stesso inagibile.

4. La società di casa dovrà in ogni caso farsi carico delle eventuali sopravvenute spese sostenute dalla federazione e dalla società ospite, purché debitamente giustificate e direttamente imputabili alla variazione del campo di gioco e/o dell'orario.

Art. 24 IRREGOLARITÀ' DEL CAMPO DI GIOCO

1. L'Arbitro è l'unico giudice della regolarità o meno del campo di gioco e delle attrezzature rispetto alla disputa o meno della partita.
2. Qualora una società voglia presentare reclamo in merito alla regolarità del campo di gioco e delle attrezzature dovrà formalmente presentare il preannuncio di reclamo scritto, entro 20 minuti antecedenti l'orario di inizio della partita, con la relativa tassa (€ 100,00) all'arbitro che li trasmetterà successivamente al Giudice Sportivo. L'arbitro verificherà la regolarità del campo e delle attrezzature. Se l'esito del controllo conferma la regolarità del campo la tassa sarà trattenuta e si darà inizio alla partita, se invece il reclamo viene accolto, la tassa verrà restituita e la partita potrà iniziare solo se l'irregolarità verrà sanata o nell'impossibilità la gara non verrà disputata per "Irregolarità del campo di gioco".

La mancanza del formale preannuncio di reclamo e della relativa tassa rende inammissibile il successivo reclamo innanzi al Giudice Sportivo per i motivi di cui al presente articolo.

Art. 25 ORARIO DI GIOCO – RITARDI E ASSENZE DELLE SQUADRE

1. In tutti i Campionati l'orario di gioco può essere modificato solo ed esclusivamente ad insindacabile giudizio dell'area tecnica FIPPS per particolari esigenze televisive o altri accadimenti di eccezionale natura.
2. L'orario di gioco può altresì essere variato preventivamente su istanza della società di casa, previo pagamento della prevista tassa, qualora subentrino cause di forza maggiore di indisponibilità del campo di gioco nell'orario previsto, debitamente documentate all'Area Tecnica. In assenza di tale versamento la richiesta sarà ritenuta inammissibile e si dovrà giocare comunque nell'orario già previsto.
3. Per cause di forza maggiore si intendono esclusivamente la formale comunicazione dell'indisponibilità da parte dell'ente gestore o proprietario (se diverso dalla società di casa) del campo di gioco nell'orario previsto o l'impossibilità di raggiungere il campo di gioco per sopravvenute e improvvise calamità naturali che impediscano l'utilizzo di qualunque mezzo di trasporto.
4. La società di casa dovrà in ogni caso farsi carico delle eventuali sopravvenute

spese sostenute dalla federazione e dalla società ospite, purché debitamente giustificate e direttamente imputabili alla variazione del campo di gioco e/o dell'orario.

5. Fatto salvo quanto previsto all'Art. 24 comma 3, nel caso in cui la squadra non riuscisse a raggiungere in orario il campo di gioco dovrà preavvertire la squadra avversaria e l'Area Tecnica FIPPS che provvederà a dare le indicazioni del caso. Tuttavia, nel caso non fosse possibile raggiungere l'Area Tecnica FIPPS, le squadre, di comune accordo e previa dichiarazione formale dei rispettivi capitani e/o dirigenti societari, possono acconsentire a giocare oltre i 30 minuti ma non oltre due ore rispetto all'orario previsto. La medesima norma si applica in caso di ritardo dei direttori di gara.

Art. 26 I GIOCATORI

1. Per partecipare alla gara i giocatori devono essere provvisti di classificazione, permanente o transitoria, attributiva del punteggio che si evince dalla Lista Punteggi.
2. I giocatori possono essere tesserati e partecipare alle gare per Società iscritte in Campionati, Tornei o manifestazioni differenti. Ogni giocatore con un unico tesseramento potrà partecipare sia alla disciplina del PCH che del PCF per la medesima Società. Attraverso il prestito, art. 27 comma 3 di questo regolamento, ogni giocatore potrà anche praticare le due discipline sportive in due Società differenti.

Le eventuali sanzioni disciplinari, inflitte da parte degli Organi competenti sportivi in relazione alle gare disputate, verranno scontate esclusivamente nelle rispettive competizioni.

Per ogni tessera federale mancante sarà applicata la sanzione pecuniaria eventualmente prevista.

Art. 27 TRASFERIMENTO E PRESTITO DI TESSERATI

1. Il tesserato si considera vincolato per la stagione sportiva in corso con la Società che ne richieda e completi il tesseramento.

La FIPPS si riserva di effettuare controlli sul modulo di tesseramento firmato dal soggetto che ne attesti la volontà di vincolo alla Società stessa.

2. Per ogni singolo tesserato è autorizzato un solo trasferimento all'interno della stessa disciplina sportiva per stagione sportiva da presentarsi da parte dell'interessato con allegato nulla-osta della società di origine entro e non oltre il 31 gennaio che dovrà essere vistato dalla Segreteria Federale.
3. Ogni singolo tesserato può anche ottenere un solo prestito per disciplina sportiva all'interno di una stagione sportiva purché esso sia concordato e sottoscritto tra

le parti (le due società e il tesserato), venga versata la quota relativa dalla società che riceve il prestito in questione e che tale prestito sia richiesto per una disciplina diversa da quella praticata per la società titolare del tesseramento. I termini sono gli stessi fissati dal comma 2.

4. Per la sola Promozione, ogni tesserato che non abbia preso parte a più di 2 gare in campionato, indipendentemente dal minutaggio, può andare in prestito ad un'altra Società pur praticando la stessa disciplina della Società a cui è tesserato. Si potranno effettuare operazioni di prestito dei giocatori che rispettino i criteri di partecipazione entro il 30 aprile.
5. Non è ammesso il trasferimento e/o prestito a tutti i tesserati facenti parte del Consiglio Direttivo della Società di appartenenza, indipendentemente dal ruolo ricoperto.

Art. 28 RISULTATI ED OMOLOGAZIONE

1. I risultati di ogni gara divengono ufficiali con la pubblicazione on line sul sito federale del comunicato del Giudice Sportivo.
2. Il Giudice Sportivo può omologare il risultato della gara con un risultato di 0-10 per gara PCH e 0-3 per gara PCF a tavolino, a seguito del referto di gara redatto dagli arbitri o a seguito di presentazione di reclamo di chi sia legittimato, al verificarsi di uno dei seguenti casi:
 - a) mancata presentazione della squadra e conseguente non disputa della partita;
 - b) ogni qualvolta non sia disputata la partita per colpa della società (di casa o ospite) ivi compresa l'assenza del medico o dell'ambulanza attrezzata;
 - c) violazioni dei provvedimenti di squalifica emessi a carico di giocatori, tecnici, dirigenti e persone ammesse alla panchina;
 - d) dichiarazioni mendaci in merito a tesseramenti;
 - e) partecipazione al gioco di giocatori non aventi diritto;
 - f) sospensione definitiva della partita per motivi di ordine pubblico. Nei casi di cui al punto 2 lettere c), d), e) il Giudice Sportivo agisce in via diretta.
3. Nei casi di cui al precedente punto 2 il risultato del campo sia più favorevole alla squadra beneficiaria del provvedimento, il Giudice Sportivo omologherà il risultato del campo anziché la sconfitta a tavolino.

Art. 29 PALLINA DI GIOCO E PALLONE

1. In ogni Campionato e/o manifestazione federale la pallina di gioco nel PCH e il pallone nel PCF sono quelli definiti dalle caratteristiche elencate nelle “Regole di Gioco”.
2. Le palline nel PCH, nella quantità indicata di 3 per ciascuna gara, devono essere messe a disposizione dalla squadra di casa anche per la squadra ospite. Nel PCF i palloni, nella quantità indicata di 2 per ciascuna gara, devono essere messi a disposizione dalla squadra di casa anche per la squadra ospite.
3. Gli arbitri sceglieranno la pallina di gara nel PCH e il pallone nel PCF.

Art. 30 USO DEI DISPOSITIVI ELETTRONICI

1. Ai soli fini della raccolta di statistiche e dell'analisi delle prestazioni dei giocatori, è consentito l'uso di tablet e altri dispositivi elettronici sulle panchine delle squadre.
2. In circostanze particolari, ai giocatori e agli allenatori è consentito utilizzare un altoparlante per facilitare la comunicazione.
3. I giocatori e gli allenatori possono utilizzare un altoparlante con microfono per comunicare con i propri compagni di squadra e con gli avversari, qualora ciò sia necessario a causa della loro condizione fisica.
4. Ai giocatori e agli allenatori non è consentito utilizzare cuffie radio, auricolari o qualsiasi altro dispositivo che permetta comunicazioni wireless. Tali dispositivi sono considerati equipaggiamento non consentito e comportano la squalifica.
5. L'altoparlante e il microfono devono essere installati in modo sicuro e non devono costituire alcun rischio per i giocatori o gli ufficiali di gara.
6. Tutti i partecipanti devono utilizzare l'altoparlante in modo responsabile, evitando di provocare rumori eccessivi o disturbo. L'utilizzo dell'altoparlante non deve interferire con il lavoro degli ufficiali di gara, dello speaker dell'evento o con la fruizione della gara da parte degli spettatori.
7. È consentito l'utilizzo di cuffie o auricolari per la comunicazione esclusivamente tra i membri dello staff della squadra all'interno dell'impianto di gara. Durante il tempo di gioco non è consentita alcuna comunicazione con soggetti o fonti esterni all'impianto di gara.

Art. 31 DIVISA DI GIOCO

1. Per quanto attiene le divise di gioco e le applicazioni sulle stesse, si rimanda integralmente a quanto previsto nelle regole di gioco.

2. Le numerazioni delle maglie possono andare dal 1 al 99 e anche 0 (zero) e 00 (doppio zero). Due o più giocatori della stessa squadra non possono avere lo stesso numero.
3. Le Società iscritte ai Campionati possono apporre i marchi dei propri sponsor, sulle carrozzine e sul vestiario: sopra maglie, tute, borse, etc.

Art. 32 COLORE E NUMERAZIONE

1. Tutte le squadre delle società partecipanti ai Campionati e manifestazioni federali devono avere due serie di maglie di colori ben distinguibili che potranno anche essere utilizzate per entrambe le discipline sportive.
2. Le squadre devono segnalare all'atto dell'iscrizione al Campionato e/o a altre manifestazioni federali il colore delle proprie maglie di gioco che avrà validità per tutta la durata del Campionato e/o della manifestazione.
3. Le squadre che giocano in casa, per disposizione dell'arbitro, sono tenute a cambiare la propria maglia di gioco qualora questa risulti confondibile con la divisa arbitrale e/o della squadra avversaria.
4. Sulle maglie sociali deve essere apposta sul davanti e sul retro, una numerazione progressiva da 1 a 99 (e anche "0" e "00").

Art. 33 COMPITI E DOVERI DEGLI ABILITATI ALLA PANCHINA

1. Tutti gli altri occupanti della panchina, necessariamente tesserati per la stagione in corso, devono mantenersi seduti e possono alzarsi esclusivamente per i compiti che gli sono propri e con il permesso dell'arbitro per l'ingresso in campo.
2. Il Dirigente accompagnatore o, in sua assenza, l'allenatore, o in assenza, il capitano della squadra svolge le funzioni preliminari quali la consegna delle tessere federali, la comunicazione dei nominativi dei giocatori e di coloro che sono in panchina (liste di gara) per la registrazione sul referto di gara ed ogni altro atto necessario allo svolgimento della partita.

Art. 34 ALLENATORI E TEAM MANAGER

1. La qualifica di allenatore può essere svolta esclusivamente da chi sia abilitato al ruolo. La presenza dell'allenatore è obbligatoria in tutte le serie dei Campionati e le DOA stabiliscono i gradi di abilitazione allo specifico Campionato e le eventuali deroghe e/o incompatibilità con altre qualifiche in seno ai Campionati.
2. L'allenatore, salvo quanto dispone il successivo comma 5, è l'unico che può impartire direttive tecniche alla squadra, che può alzarsi nell'area squadra, può chiedere cambi e, soltanto nel PCH, anche time out e controllo della velocità. Qualora sia presente un vice-allenatore, purché abilitato, potrà svolgere il ruolo

se l'allenatore, per qualunque motivo, non lo svolga.

3. Qualora l'allenatore e/o qualsiasi abilitato alla panchina venga espulso, dovrà lasciare il campo di gioco e non potrà impartire direttive alla squadra dagli spalti, né potrà avere contatti, né dovrà interferire con la gara.
4. Sono riconosciuti gli allenatori abilitati dalla FIPPS secondo specifiche disposizioni contenute nelle DOA.
5. Oltre all'allenatore, se presente, anche il Team Manager/Dirigente può richiedere le sostituzioni e, soltanto nel PCH, anche time out e controllo della velocità.

Art. 35 COMMISSARI DI CAMPO

1. La federazione può designare un commissario di campo ogni qualvolta lo ritenga necessario in occasione delle partite di Campionato che richiedano particolari osservazioni per importanza o contingenti esigenze federali.
2. Nel caso alla partita sia presente il Commissario di campo, il Giudice Sportivo, qualora ne intraveda la necessità ai fini dell'omologazione del risultato e dei provvedimenti relativi alla partita, può richiederli il verbale dell'incontro che, in tal caso, farà parte integrante e sostanziale del rapporto arbitrale.
3. I Commissari di campo, qualora lo ritengano opportuno e previo riconoscimento da parte dell'Arbitro, avranno diritto ad entrare nel campo di gioco.

Art. 36 ORDINE PUBBLICO

1. La Società di casa è responsabile della tutela di tutte le componenti societarie e federali coinvolte nella partita.
2. Per motivi di ordine pubblico, qualora incidenti e/o interventi delle tifoserie e/o di altre componenti interessate alla partita, rendano impossibile il proseguimento della gara senza mettere a rischio l'incolumità di cose e persone, l'arbitro, a proprio insindacabile giudizio, potrà sospendere momentaneamente e/o, in casi del tutto eccezionali, definitivamente l'incontro e trasmetterà gli atti al Giudice Sportivo.
3. E' responsabilità oggettiva delle Società il comportamento dei loro tifosi. Sarà compito del/dei Giudice/Giudici di Gara riportare accadimenti fuori dall'ordinario nel Referto di Gara. Eventuali ammende, sulla base di quanto riportato, saranno comminate da parte del Giudice Sportivo.

TITOLO IV – DELLE SANZIONI E INFRAZIONI

Art. 37 NORME GENERALI

1. Gli Arbitri garantiscono la corretta applicazione delle Regole di Gioco e del Regolamento Esecutivo da parte degli affiliati e dei tesserati in occasione delle manifestazioni federali. Al riguardo compilano un referto arbitrale nel quale indicano ogni fatto commesso o omissso, nonché ogni accadimento relativo alla gara, dalle Società e dai loro tesserati inviandolo al competente Organo di Giustizia Federale.
2. Le infrazioni al presente regolamento ed a quelli di gioco da parte degli affiliati e dei tesserati danno luogo a sanzioni di carattere amministrativo e disciplinare, indicate agli Artt. 65, 66, 67, 68 e 68bis del Regolamento di Giustizia, da parte dei competenti Organi di Giustizia.
3. Tali provvedimenti risultano notificati e sono immediatamente esecutivi con la pubblicazione sul sito web federale.

TITOLO V – RECLAMI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Art. 38 RICORSI

1. Non sono ammessi ricorsi sull'operato e sulle competenze tecniche degli Ufficiali di Gara.
2. Eventuali ricorsi dovranno pervenire alla Segreteria FIPPS a mezzo posta elettronica certificata (PEC) che provvederà a inoltrarli agli organi competenti nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento di Giustizia, facendo eventualmente richiesta, qualora il fatto non si riferisca ad un semplice errore e/ controversia venale, della tassa di ricorso.

Art. 39 PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

NORME GENERALI

In caso di mancato arrivo del referto ufficiale di gara, non si omologa il risultato acquisito sul campo anche se già computato in classifica generale, rimandando al comunicato ufficiale successivo eventuali provvedimenti disciplinari, e ricordando che, salvo quanto previsto dai successivi paragrafi, eventuali espulsi dal campo non potranno partecipare alla successiva gara di campionato o torneo.

La squalifica per un turno di gara ufficiale, pubblicata sul Comunicato Ufficiale, per somma di cartellini gialli si applica: al terzo, sesto, ottavo, nono ed ad ogni successivo

cartellino giallo; prima di ognuno di questi limiti il giocatore viene diffidato; e pertanto sui Comunicati Ufficiali risulteranno le diffide al secondo, quinto e settimo cartellino giallo.

Le squalifiche o le inibizioni superiori a due mesi, deliberate ai tesserati, sono da scontarsi in tutte le Manifestazioni promosse, organizzate o patrocinate dalla FIPPS ed annullano i commi precedenti del presente articolo.

1. SANZIONI PCH

Per il computo dei provvedimenti disciplinari nel PCH ai fine della loro sommatoria si procede considerando che i cartellini sono:

- Verde (Richiamo Ufficiale)
- Giallo (Espulsione temporanea)
- Rosso (Espulsione definitiva) con penalità MP1 o MP2

e che:

2 verdi equivalgono ad un giallo, 2 gialli equivalgono ad un rosso MP1.

I cartellini verdi (non tramutati in giallo) non concorrono al computo delle sanzioni.

L'espulsione dal campo per doppia espulsione temporanea sarà sanzionata con un cartellino rosso con penalità MP1.

Le sanzioni verranno comunicate tramite il comunicato del Giudice Sportivo sulla base del referto inviato dagli arbitri dell'incontro e di quanto prevede il Regolamento di Gioco.

Per le sole gare di play-off e play-out del PCH:

- a) Le ammonizioni e le espulsioni temporanee decretate nelle gare di campionato/torneo non hanno efficacia per le gare di play-off e play-out;
- b) Le squalifiche, anche conseguenti a cumulo e/o a recidività in ammonizioni ed espulsioni temporanee riportate nel corso del campionato o torneo, si scontano nelle gare di play-off e play-out;
- c) Nelle gare di play-off e play-out, l'espulsione diretta determina l'automatica squalifica per la gara successiva, salvo più gravi sanzioni disciplinari previste dai rispettivi regolamenti tecnici;
- d) Per eventuali altri casi che possono verificarsi al termine della gara, si fa riferimento ai provvedimenti pubblicati sui Comunicati ufficiali ed alle norme disciplinari della FIPPS;
- e) I provvedimenti disciplinari indicati sui Comunicati Ufficiali avranno decorrenza immediata dopo la pubblicazione del Comunicato Ufficiale medesimo.

2. SANZIONI PCF

Per il computo dei provvedimenti disciplinari nel PCF ai fine della loro sommatoria si procede considerando che i cartellini sono:

- Giallo (Ammonizione)
- Rosso (Espulsione diretta)

e che:

2 gialli equivalgono ad un rosso.

Per le sole gare di play-off e play-out del PCF:

- a) Le ammonizioni decretate nelle gare di campionato/torneo non hanno efficacia per le gare di play-off e play-out;
- b) Le squalifiche, anche conseguenti a cumulo e/o a recidività in ammonizioni, riportate nel corso del campionato o torneo si scontano nelle gare di play-off e play-out;
- c) Nelle gare di play-off e play-out, l'espulsione diretta determina l'automatica squalifica per la gara successiva, salvo più gravi sanzioni disciplinari previste dai rispettivi regolamenti tecnici;
- d) Per eventuali altri casi che possono verificarsi al termine della gara, si fa riferimento ai provvedimenti pubblicati sui Comunicati ufficiali ed alle norme disciplinari della FIPPS;
- e) I provvedimenti disciplinari indicati sui Comunicati Ufficiali avranno decorrenza immediata dopo la pubblicazione del Comunicato Ufficiale medesimo.

3. DIFFIDA

- Durante la stagione regolamentare il giocatore che subisce due cartellini gialli in due differenti partite entra in diffida. Il giocatore diffidato che riceve un ulteriore cartellino giallo sarà squalificato per la partita successiva e la diffida si azzera.
- Il medesimo giocatore entra nuovamente in diffida quando subisce il quarto, il sesto, l'ottavo e il decimo cartellino giallo in differenti partite.
- Ai fini dell'entrata in diffida sono esclusi i due cartellini gialli ricevuti all'interno della stessa partita e che comportano il cartellino rosso.
- Il conto dei cartellini gialli si azzera al termine della stagione regolamentare ma qualora un giocatore in diffida dovesse ricevere un cartellino giallo all'ultima partita della stagione regolamentare salterà la prima partita dei play-off o della stagione successiva in caso di mancata qualificazione ai play-off.

Art. 40 RESPONSABILITÀ

La FIPPS declina ogni responsabilità per danni e infortuni a persone e/o a cose prima, durante e dopo le gare, salvo quelle previste dalla tessera associativa (polizza e tabella lesioni) e dall'affiliazione.

Art. 41 PRIVACY

Consenso ai sensi del GDPR - Regolamento UE 2016/679.

Le Società, con l'affiliazione e il tesseramento dei soci alla FIPPS, a conoscenza di quanto disposto dalla citata legge e successive modifiche, consentono, anche a nome e per conto dei propri tesserati, che i dati personali vengano utilizzati ai fini associativi, informativi e assicurativi del sistema FIPPS.

ALLEGATO 1 AL REGOLAMENTO ESECUTIVO

TABELLA – TASSE E AMMENDE

<i>Per ogni tessera o documento mancante di giocatori o dirigente</i>	€ 50,00
<i>Mancata iscrizione o firma del dirigente accompagnatore sulla lista</i>	€ 50,00
<i>Mancanza o inidoneità palline/palloni PCF e per ogni elemento</i>	€ 50,00
<i>Mancanza o inidoneità spogliatoio per Giudici di Gara</i>	€ 100,00
<i>Assenza Materiali per le Classificazioni</i>	€300,00
<i>Assenza Completa dei Materiali per il Panel di Classificazione</i>	€300,00 + rimborso spese
<i>Mancanza bevande all'Arbitro</i>	€ 50,00
<i>Mancanza bevande squadra ospite</i>	€ 50,00
<i>Distinte giocatori non regolamentari o incomplete</i>	€ 50,00
<i>1ª ritardata presentazione liste</i>	€ 100,00
<i>1ª ritardata presentazione in campo</i>	€ 100,00
<i>2ª e successive ritardate presentazione liste</i>	€ 150,00
<i>2ª e successive ritardate presentazione in campo</i>	€ 150,00
<i>Sanzione per rinuncia al Campionato (prima della Pubblicazione del Calendario)</i>	€ 1.500,00
<i>Sanzione per Rinuncia alla Coppa Italia PCH & PCF</i>	€ 3.000,00
<i>Rinuncia alla serie per la quale si ha diritto di iscrizione</i>	€ 1.000,00
<i>Spostamenti gare</i>	€ 500,00
<i>Reclamo pre-gara</i>	€ 100,00
<i>Rinuncia a partita senza motivazione</i>	€ 1.500,00
<i>Rinuncia a lunga trasferta senza motivazione</i>	€ 5.000,00
<i>Sanzione mancanza segnatempo elettronico</i>	€ 100,00
<i>Mancata disputa del 50% delle gare entro la data identificata dalle DOA</i>	€ 500,00
<i>Tassa organizzazione torneo e manifestazione</i>	€ 0,00
<i>Deposito cauzionale campionato</i>	€ 0,00
<i>Diritti di segreteria per il trasferimento e il prestito</i>	€ 20,00
<i>Responsabilità soggettiva ed oggettiva</i>	
<i>Mancata approvazione o uso errato del LOGO FEDERALE</i>	€ 200,00
<i>Mancata comunicazione invio documentazione amministrativa da parte della società</i>	€ 300,00

<i>Partecipazione e/o interferenza ad una gara di tesserati squalificati o che comunque non abbiano titolo per prendervi parte perdita a tavolino/squalifica e sanzione</i>	€ 200,00
<i>Condotta antisportiva del tesserato</i>	€ 500,00
<i>Proteste verbali con offese continuative</i>	€ 400,00
<i>Proteste verbali con minacce intimidatorie</i>	€ 800,00
<i>Lancio in campo di oggetti non contundenti</i>	€ 900,00
<i>Lancio in campo di oggetti contundenti</i>	€ 1.000,00
<i>Tentativo di invasione di campo o Invasione di campo e perdita a tavolino</i>	€ 1.000,00
<i>Responsabilità oggettiva del pubblico</i>	€ 1.500,00
<i>Ricorsi</i>	
<i>Ricorso Giustizia Sportiva</i>	€ 500,00
<i>Ricorso di Classificazione</i>	€ 600,00
<i>Revisione medica</i>	€ 100,00

Le tasse o ammende dovranno essere versate obbligatoriamente al termine della Stagione in modo cumulativo sul C/C Federale.

Fermo restando l'obbligo dallo Statuto di regolarizzare la posizione fino a quando non sarà effettuato il versamento comporterà la non ammissione alla Stagione successiva.