

RINGRAZIAMENTI

Questo regolamento è stato prodotto da e per l'uso della International Quidditch Association. La IQA vuole porgere i suoi più sentiti ringraziamenti a tuttè coloro che hanno contribuito alla sua stesura:

New Content

Michael Clark-Polner
Natalie Astalosh
Arkady English
Hugo Petit-Jean
Amel Sadikovic
Nicholas Weir

Editing

Eva Baisan
Daniel Scharf
Keith Jones
Andrés Vargas Beato

Design

Elisa Scorrano

Pauline Raes
Chula Bruggeling
Lisa Tietze
Kyle Ross
Dave Goddin
Eamonn Harrison
Stephen Cockram
Chris LeCompte
Steven Daly
Ragnhild W. Dahl
Steffen Wirsching
Alex Greenhalgh
Emma Morris
Larsen Price
Nicole Stone
Luke Nickholds
Rebecca Alley
Jelmer Lokman
Irene Velasco
Armand Cosseron

Photography

Thanks

Austin Wallace
Christos Kaldis
Clay Dockery
Sarah Kneiling
Jared Leggett
Fredric Armstrong Nelson
IV
Matthew Niederberger
Caleb Ragatz
Kym Couch
Max D. Gutierrez
Cynthia Holden
Mary Kimball
Sarah Woolsey
Eric Schnier
Crystal Hutcheson
Katie Bone

Past Contributors

Questo regolamento è dedicato a tuttè ò volontariè che hanno scelto di spendere tempo e impegno a sostegno della IQA.

Copyright © 2020 della International Quidditch Association. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma e con alcun mezzo senza autorizzazione scritta da parte di autori, autrici, autorè fatti salvi casi di brevi citazioni inserite in articoli di analisi critica e recensioni. Questo libro non è stato scritto, preparato, ratificato o autorizzato da Warner Bros, J.K. Rowling, o alcun editorè o licenziatarì della stessa. Ciò non implica la rivendicazione di alcun diritto sui suoi personaggi o altre creazioni rientranti nella sua proprietà intellettuale. Autrici, autori, autorè, membrè dello staff, editorè di questo libro non sono in alcun modo affiliati con Warner Bros, J.K. Rowling, o alcun editorè o licenziatarì della stessa.

PREFAZIONE DEI TRADUTTORI

Ciao a tuttə, siamo Junia Amanti ed Emanuele Alessandri e ci siamo cimentatə nella traduzione del Rulebook IQA affinché tuttə, sul territorio italiano e non solo, possiate avere la possibilità di comprendere a pieno le regole del nostro sport senza dovervi necessariamente scontrare con la barriera linguistica.

Ringraziamenti:

Ringraziamo tuttə coloro che avevano intrapreso lo stesso percorso prima di noi per aver messo le basi di una traduzione nuova e ben strutturata, il nostro lavoro non sarebbe stato così scorrevole se non fosse stato per voi: Ilaria Mattei, Claudio Svaluto, Oriana Pallaoro, Tommaso Montanari, Sara Tinella, Leonardo Sampieri, Federica Zagordo, Carlo Stangoni, Ilaria Giannelli, Riccardo Belletti, Claudia Simoncelli, Elia Maniscalco e Beatrice Stivanello. Ringraziamo, inoltre, Gaia Leone per averci aiutatə nella revisione delle sezioni scritte tramite il linguaggio inclusivo, Daniele Belotti e Oriana Pallaoro per aver ricontrollato l'intero regolamento dopo la conclusione del processo di traduzione. Un ringraziamento speciale alla dott.ssa Vera Gheno che ha risposto ad alcuni nostri dubbi in merito al linguaggio inclusivo.

Informazioni rilevanti:

Prima di iniziare ad immergervi nel regolamento vorremmo proporvi alcune considerazioni iniziali che sono nate durante il processo di traduzione e che vorremmo che teneste a mente nel corso della lettura. Sicuramente le persone esperte del nostro sport potrebbero notare dei termini nuovi, mai utilizzati nel gergo comune per riferirsi ad una determinata azione di gioco o ad una regola specifica, mentre le nuove leve potrebbero doversi scontrare con una terminologia specifica, spesso non tradotta dall'inglese all'italiano o strettamente ricollegata al gergo del quidditch internazionale. A questə ultimə consigliamo di consultare, via via, l'appendice che può essere trovata alla fine del regolamento dove sono dettagliatamente spiegati tutti i termini, italiani e inglesi, che abbiano una rilevanza specifica all'interno del documento. A tuttə coloro che rientrano nel primo gruppo, invece, chiediamo di fare particolare attenzione a quanto segue, affinché possano comprendere l'entità di alcune nostre scelte nella terminologia utilizzata. Abbiamo notato che la traduzione di alcuni termini specifici dall'inglese all'italiano risultava talmente ostica da essere ai limiti dell'impossibile. Questo non perché non fossimo in grado di parafrasare, bensì perché ci aspettavamo che la nostra traduzione del Rulebook avesse una struttura chiara, schematica e concisa, priva di elementi più o meno poetici tipici della nostra lingua che la rendessero più vicina al gergo comunemente utilizzato tra di noi. La lingua inglese straborda di termini specifici per indicare una vastità di elementi molto simili tra loro mentre la lingua italiana, al contrario, comprende una quantità più limitata di parole e, spesso, una sola di esse può essere significativa di una molteplicità di sfumature di significati simili. Eccoci giuntə al punto, quindi, dove vi elenchiamo una serie (non troppo estesa) di termini più o meno nuovi con la loro relativa spiegazione e/o che non abbiamo ritenuto saggio tradurre:

- *Speaking captain* (1.1.1);
- *Roster* (1.2.1);
- Regola del *gender maximum*: non viene definita “*gender rule*” come comunemente detta nel nostro gergo. Abbiamo preferito attenerci ad una traduzione più accurata e vicina al testo originale (1.2.3);
- Alcune linee o aree del campo (tutte elencate in 2.1):
 - *Sideline dello scorekeeper*;
 - *Starting sideline*;
 - *Quaffle runner starting line*;
 - *Starting runner zone*;
 - *Penalty box*.
- *Knock test* (2.5.5);
- *Meeting pre-partita* (3.1.1).
- Procedura di “*brooms up*” e, conseguentemente, anche la chiamata iniziale dell’*head referee*: “*Brooms down, ready? Brooms up!*” (3.2.2);
- *Timeout* (3.3.4);
- *Seeker floor* (3.4.2);
- *Overtime* (3.5.2);
- *Target score* (3.5.2.D);
- *Goaltending* (4.1.2);
- *Knockout*: procedura di *knockout*, effetto *knockout*, soggetto a *knockout*, passibile di *knockout* ecc... (5);
- “*Safe*” o “*clear*” e “*beat*” (5.2.5);
- *Swat* e *swattare* (5.4.2);
- *Natural motion* (5.6);
- *Body blocking* e *body block* (6.2.1);
- *Wrap* e *Wrapping* (6.2.4);
- *Shielding* (7.1.2.B);
- *Drive* (7.3.1);
- *Delay of game* (7.4.1);
- *Boundary* (7.5.2.C);
- *Inbounding* (7.5.4);
- *Handicap* (8.3.3);
- Le seguenti penalità:
 - *No harm, no foul* (9.1.1);
 - *Back to hoops* (9.1.3);
 - *Turnover* (9.1.4);
 - *Forfait* (9.1.7).
- Tutti gli ufficiali di gara (elencati nel cap. 10);
- *Egregious*: questa parola non è stata tradotta. Viene utilizzata in diversi contesti all’interno del regolamento. S’intende incredibilmente e scandalosamente sbagliato e/o estremamente pericoloso o violento (spiegato nell’allegato A);
- *Warning*: non viene mai chiaramente spiegato all’interno del rulebook, ma fa riferimento ad un avvertimento, che può essere generale o riferito a qualcunø nello specifico, da parte dell’*head referee* o altro ufficiale. Non è considerata una penalità ma potrebbe, in diverse situazioni, portare ad una penalità qualora l’azione che ha portato al *warning* si ripeta nuovamente;
- Un “momento di stasi dell’azione” è quello che il Rulebook originale definisce “*lull in play*”, ovvero un momento di tranquillità durante l’azione;
- “Battere” un bolide è un concetto nuovo, tradotto dall’inglese “*batting*” e “*bat*”, che abbiamo scelto perché già comunemente usato nel gergo sportivo grazie al baseball (accuratamente spiegato nell’appendice A).
- Un battitore è detto “colpito” quando è stato bolidato ma non è ancora soggetto all’effetto *knockout* perché può ancora provare ad afferrare il bolide (5.4.3);
- *Runner* designati: fa riferimento ai giocatori designati che partono al momento del *brooms up* per prendere i palloni posti sulla linea di centrocampo (3.2.1);
 - *Quaffle runner*;
 - *Bludger runner*.
- *Hurdling*: ovvero “saltare oltre” (6.1.5).

Dichiarazione sul linguaggio:

In seguito alle dovute riflessioni strettamente legate alla traduzione ci siamo scontrate con la possibilità di dover conformare o meno il regolamento al linguaggio tradizionale dove la declinazione maschile viene considerata neutra e universale. Affinché tuttə siano rappresentatə all'interno di questo documento, abbiamo deciso di procedere dividendo il regolamento in sezioni, cercando di non appesantire la parte del testo propedeutica allo studio delle regole del gioco:

- la prima parte, dell'introduzione e della prefazione, che avete letto e che state leggendo in questo momento sono state scritte, per quanto possibile, facendo uso del genere neutro tramite il segno fonetico /ə/;
- dal capitolo 1 al capitolo 5 verrà utilizzato il solo maschile;
- dal capitolo 6 al capitolo 10 verrà utilizzato il solo femminile;
- successivamente troverete una serie di appendici dove, per maggiore chiarezza e conformità con il gergo sportivo attualmente riconosciuto dalla community del quidditch italiano, si utilizza nuovamente il pronome maschile;
- infine, nel *change log* posto al termine del regolamento si rinnoverà l'utilizzo di un linguaggio neutro tramite il segno fonetico /ə/.

Questo NON significa in alcun modo che determinate regole si applicheranno solo alle giocatrici o solo ai giocatori, ma il maschile nella prima metà e nelle appendici sarà regolarmente utilizzato come previsto dalla grammatica tradizionale, mentre la declinazione femminile nella seconda metà verrà utilizzata al posto del “maschile universale” riconosciuto dalla grammatica italiana e si adeguerà anche alle forme grammaticalmente corrette ma poco utilizzate di femminile professionale come, ad esempio, “arbitra” o “portiera”.

La scelta deriva dalla necessità di rendere il testo leggibile e in nessun modo vuole escludere o invalidare l'identità di qualcunə. La International Quidditch Association crede e difende i valori di inclusività, diversità e parità di genere, ma le regole grammaticali della lingua italiana non permettono un linguaggio neutro fluido. Optiamo, tuttavia, per l'utilizzo del femminile universale discostandoci in parte dal linguaggio tradizionale, ritenendolo regolarmente leggibile da parte di tuttə, anche nel caso di disturbi specifici dell'apprendimento, e ritenendolo un segnale importante di parità anche dal punto di vista linguistico.

Feedback:

Qualora trovaste errori o incongruenze nel testo, non esitate a mettervi in contatto con l'*IQA Translation Department* tramite l'indirizzo translation@iqasport.org.

Detto ciò, vi auguriamo una buona lettura sperando di essere state quanto più chiare possibile nell'offrire tutti gli strumenti necessari per affrontare quanto segue.

Junia Amanti

Emanuele Alessandri

RIGUARDO LA INTERNATIONAL QUIDDITCH ASSOCIATION

Qual è la nostra missione?

La International Quidditch Association (IQA) è l'organo direttivo internazionale che si occupa del quidditch e supporta il suo sviluppo, oltre ad organizzare competizioni in giro per il mondo. La IQA ambisce a condurre e promuovere lo sport del quidditch organizzando eventi sportivi internazionali, supportando altri gruppi con i medesimi obiettivi e condividendo i valori di parità di genere e inclusività con un pubblico quanto più ampio possibile.

Cos'è il quidditch?

Il quidditch ha avuto origine nel 2005 e, da allora, ogni nuova recluta di questo sport si è riunita giorno dopo giorno fino ad espandersi in 40 paesi. Questo sport accoglie atleti che si riconoscono in qualsiasi identità di genere o orientamento sessuale e ognunə di loro può affermare se stessə nel genere in cui si identifica anche durante il gioco. Ogni giocatoreə di quidditch ha il diritto di definire la propria identità ed è proprio quanto dichiarato ad essere riconosciuto sul campo di gioco. In questo contesto moltissimə atletiə hanno trovato, per la prima volta, una squadra in grado di riconoscerlə per quello che sono.

Il quidditch è uno sport eccitante, dinamico e di contatto. Una squadra di quidditch è formata da un massimo di 21 atletiə con sette giocatoreə per squadra in campo nello stesso momento. Ogni atleta deve tenere una scopa in mezzo alle gambe per tutto il tempo di gioco. La regola del "*four maximum*" sancisce che non possano esserci in campo più di quattro atletiə appartenenti allo stesso genere nello stesso momento. Questo permette di assicurare che lo sport sia inclusivo per tuttə e che una varietà di genere sia sempre mantenuta sul campo da gioco.

Maggiori informazioni su iqasport.org.

Hai delle domande? Contatta la IQA sui social media!



CONTENUTI

RINGRAZIAMENTI

PREFAZIONE DEI TRADUTTORI

RIGUARDO LA INTERNATIONAL QUIDDITCH ASSOCIATION

CONTENUTI

INTRODUZIONE

1. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E SOSTITUZIONI

- 1.1. *LEADERSHIP* E STAFF DELLA SQUADRA
- 1.2. *ROSTER* E GIOCATORI
- 1.3. SOSTITUZIONI
- 1.4. AREA DI SOSTITUZIONE E PANCHINA DELLA SQUADRA

2. ATTREZZATURA E DIMENSIONI

- 2.1. LINEE DI CAMPO E COME CONTRASSEGNALE
- 2.2. ANELLI
- 2.3. PALLONI DA GIOCO
- 2.4. SCOPE
- 2.5. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

3. PROCEDURE DI GIOCO

- 3.1. FASE PRELIMINARE
- 3.2. FASE INIZIALE
- 3.3. INTERRUZIONI
- 3.4. REGOLARE IL TEMPO DI GIOCO
- 3.5. FASE FINALE E OVERTIME
- 3.6. DARE FORFEIT
- 3.7. PARTITE SOSPENSE

4. ACCUMULARE PUNTI

- 4.1. SEGNARE UN GOAL
- 4.2. RIPRENDERE IL GIOCO DOPO UN GOAL
- 4.3. ANELLI ROTTI O CADUTI
- 4.4. LA CATTURA DEL BOCCINO

5. I BOLIDI E L'EFFETTO KNOCKOUT

- 5.1. LA SCOPA
 - 5.2. CAUSARE L'EFFETTO *KNOCKOUT*
 - 5.3. PROCEDURA DI *KNOCKOUT*
 - 5.4. RIDIREZIONARE E CATTURARE BOLIDI VIVI
 - 5.5. IL TERZO BOLIDE E L'IMMUNITÀ AL *KNOCKOUT*
-

5.6. *NATURAL MOTION*

6. CONTATTI FISICI E INTERAZIONI

- 6.1. INTERAZIONI GENERALI
- 6.2. CONTATTI SPECIFICI
- 6.3. LE CERCATRICI E LE *SNITCH RUNNER*
- 6.4. PRECEDENZA
- 6.5. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

7. CONFINI E PALLONI

- 7.1. USO DEI PALLONI
- 7.2. AREA DEL PORTIERE
- 7.3. ATTACCO, DIFESA E *DRIVE*
- 7.4. RITMO DI GIOCO
- 7.5. CONFINI

8. LO *SNITCH RUNNER*

- 8.1. RUOLO DELLO *SNITCH RUNNER*
- 8.2. REQUISITI DELLO *SNITCH RUNNER*
- 8.3. LE TEMPISTICHE DELLO *SNITCH RUNNER*
- 8.4. *SNITCH RUNNER* A TERRA

9. PENALITÀ

- 9.1. SANZIONI DISCIPLINARI
- 9.2. PROCEDURE GENERALI DI FALLO
- 9.3. TEMPISTICA DEL FALLO
- 9.4. LA *PENALTY BOX*
- 9.5. VANTAGGIO
- 9.6. PENALITÀ RITARDATE
- 9.7. RIPARTENZA ALTERNATIVA DOPO UN CARTELLINO

10. UFFICIALI DI GARA

- 10.1. LE UFFICIALI
- 10.2. LE CHIAMATE ARBITRALI
- 10.3. GIOCATRICI E UFFICIALI

APPENDICE A: DEFINIZIONI

APPENDICE B: LISTA DI FALLI PER TIPO

APPENDICE C: LISTA DI SEGNALI ARBITRALI

APPENDICE D: *CHANGE LOG*

INTRODUZIONE

Negli ultimi due anni il quidditch ha vissuto una crescita esponenziale. Lo sport si sta evolvendo rapidamente e in maniera costante e le sue regole necessitano di evolversi di pari passo. Per scrivere questo regolamento abbiamo ascoltato il parere di arbitri, coach, atleti e abbiamo voluto affrontare i loro dubbi e le loro preoccupazioni a riguardo del futuro del nostro sport. Oltre ad aver apportato significative aggiunte, abbiamo deciso di accorciare il regolamento e aumentare la chiarezza delle sue regole. Speriamo vivamente che questi cambiamenti possano aiutarci a portare il quidditch ad un livello tale da poter soddisfare ogni atleta in tutto il mondo.

1. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E SOSTITUZIONI

1.1. LEADERSHIP E STAFF DELLA SQUADRA

1.1.1. *Speaking captain* obbligatorio

Ogni squadra deve designare una persona facente parte del *roster* ufficiale della squadra affinché, durante il gioco, svolga la funzione di *speaking captain*.

A. Lo *speaking captain* ha il potere di parlare per conto della propria squadra quando si rivolge agli ufficiali di gara.

i. I giocatori possono parlare agli ufficiali di gara per conto proprio.

ii. Gli ufficiali di gara possono intimare a qualsiasi persona di smettere di parlare con qualsiasi ufficiale di gara.

B. Qualora lo *speaking captain* fosse impossibilitato a svolgere le sue funzioni per qualsiasi motivo, la squadra deve designare uno *speaking captain* che lo sostituisca.

i. Se lo *speaking captain* originariamente designato per una partita tornasse legalmente in panchina o in campo, deve tornare a ricoprire il proprio ruolo di *speaking captain*.

C. Lo *speaking captain* non può entrare in campo se il gioco non è interrotto, a meno che non entri come giocatore attivo.

i. Se lo *speaking captain* entra significativamente e illegalmente in campo o influisce sul gioco nel farlo, sta commettendo un'invasione di campo.

- Penalità: cartellino blu - invasione di campo

1.1.2. Staff della squadra

I membri non giocanti della squadra, compresi gli allenatori non giocanti, sono "membri dello staff della squadra".

A. Il direttore dell'evento può porre un limite al numero massimo di membri dello staff della squadra ammessi nell'area di gioco.

i. Questo numero non può essere inferiore a tre.

B. I membri dello staff della squadra non sono autorizzati ad entrare in gioco.

C. Se un membro dello staff compie un'azione che comporterebbe una penalità per un sostituto, quel membro dello staff deve ricevere lo stesso tipo di penalità.

D. I membri dello staff della squadra non possono entrare in campo se il gioco non è fermo.

i. Se un membro dello staff della squadra entra significativamente e illegalmente in campo o influisce sul gioco nel trovarsi illegalmente in campo, sta commettendo un'invasione di campo.

- Penalità: cartellino blu - invasione di campo

1.2. ROSTER E GIOCATORI

1.2.1. Roster

A. Ciascuna squadra è formata da un numero di giocatori compreso tra sette e ventuno.

i. Una squadra deve essere in grado di schierare un set di sette giocatori idonei per poter iniziare o continuare una partita, anche durante il *seeker floor*.

a. Durante un overtime una squadra può continuare a giocare solo se in grado di schierare un set di sei giocatori idonei.

b. Se una squadra ha un numero insufficiente di giocatori idonei per poter procedere in qualsiasi momento durante la partita, quella squadra deve dichiarare forfait e rinunciare alla partita.

c. Se l'infortunio di un giocatore potrebbe portare al forfait della sua squadra ma lo staff medico designato dichiara che esso può tornare in campo in sicurezza con al massimo un minuto di trattamenti medici, l'*head referee* deve tenere il gioco fermo fino al suo ritorno invece di dichiarare un forfait.

- Penalità: forfait - avere un numero insufficiente di giocatori idonei per poter continuare a giocare.

1.2.2. Ruoli

A. Una squadra deve avere quattro cacciatori in gioco, uno dei quali è il portiere.

i. Il portiere deve indossare una fascia verde sulla fronte.

ii. I cacciatori rimanenti devono indossare una fascia bianca sulla fronte.

iii. I cacciatori possono usare la pluffa in qualsiasi modo che sia considerato legale.

iv. Portieri e cacciatori devono essere considerati come due ruoli separati per quanto concerne sostituzioni e ruoli.

B. Una squadra deve avere due battitori in gioco.

i. I battitori devono indossare una fascia nera sulla fronte.

ii. I battitori possono utilizzare i bolidi in qualsiasi modo che sia considerato legale.

C. Una squadra deve avere un cercatore in gioco dall'inizio del *seeker floor* fino al momento in cui non avviene una cattura valida. In tutte le altre fasi della partita la squadra non deve avere alcun cercatore in gioco.

- i. I cercatori devono indossare una fascia gialla sulla fronte.
- D. Qualsiasi giocatore che non sia in gioco è considerato un sostituto.
 - i. Ai sostituti non è assegnato alcun ruolo.
 - ii. I sostituti non sono tenuti a indossare alcuna fascia.
- E. I giocatori nella *penalty box* sono considerati in gioco e contano ai fini dei requisiti relativi ai ruoli per la propria squadra.
- F. Non deve essere assegnata alcuna penalità se una squadra non presenta un set completo di giocatori a causa di una sostituzione attiva o se un cercatore dimentica accidentalmente di entrare in campo al termine del *seeker floor*.

- Penalità: cartellino giallo allo *speaking captain* - set illegale di giocatori in gioco
- Penalità: cartellino giallo allo *speaking captain* - fallire intenzionalmente nel mandare in campo un cercatore.

1.2.3. Regola del *gender maximum*

- A. Una squadra non può avere più di quattro giocatori che si identificano nello stesso genere in gioco nello stesso momento.
 - i. Un giocatore che sta scontando una penalità è considerato in gioco.
- B. Il genere in cui un giocatore si identifica è considerato il genere di quel giocatore.

- Penalità: cartellino giallo allo *speaking captain* - set illegale di giocatori in gioco

1.2.4. Correggere un set illegale di giocatori

Quando lo *speaking captain* riceve una penalità per aver messo in gioco un set illegale di giocatori, deve correggere la violazione con il minor numero possibile di sostituzioni prima che il gioco riprenda.

1.3. SOSTITUZIONI

1.3.1. Procedura di sostituzione

Per effettuare una sostituzione quando il gioco non è fermo, devono essere rispettate le seguenti condizioni:

- A. Il giocatore che sta per uscire deve aver concluso la procedura di *knockout* qualora sia sotto l'effetto della stessa.
- B. Il giocatore in uscita abbandona il campo entrando nell'area di sostituzione della propria squadra e, una volta fuori, smonta immediatamente.
 - i. Il giocatore non deve smontare prima di essere uscito dal campo.

ii. Il giocatore che sta uscendo non è più passibile di *knockout* una volta smontato.

C. Qualora vi sia necessità di scambiare l'equipaggiamento (incluse le fasce), questa azione deve avvenire fuori dal campo.

D. Il sostituto che sta per entrare in gioco deve montare sulla scopa all'interno dell'area di sostituzione ed entrare in campo prima di interagire con il gioco.

i. Il sostituto entra in gioco lungo la linea che delimita l'area di sostituzione della propria squadra, approssimativamente nello stesso punto in cui il giocatore uscente ha lasciato il campo.

ii. Una sostituzione è completa quando il sostituto attraversa la linea che delimita l'area di sostituzione della propria squadra e tocca il terreno all'interno del campo da gioco.

a. Il sostituto diventa quindi immediatamente idoneo ad interagire con il gioco e può subire l'effetto *knockout*.

E. Il giocatore entrante riceve un cartellino se ha violato questa procedura.

F. Se un giocatore entra in gioco attraverso una sostituzione che viola questa procedura ma non ha ancora interagito con il gioco, l'arbitro deve assegnare una penalità per violazione della sostituzione anziché una penalità per sostituzione illegale.

i. Se il giocatore entrante interagisce con il gioco prima che l'arbitro effettui la chiamata o prima di correggere la violazione della sostituzione, deve essere penalizzato per una sostituzione illegale.

ii. Un giocatore che commette ripetutamente violazioni della sostituzione deve essere penalizzato per una sostituzione illegale.

● Penalità: ripetere la procedura - violazione della sostituzione

● Penalità: cartellino blu - sostituzione illegale

1.3.2. Cambiamento di ruolo

I giocatori possono scambiarsi di ruolo seguendo la procedura di sostituzione e cambiando le rispettive fasce mentre sono smontati nell'area di sostituzione.

A. Quando un giocatore si scambia di ruolo con un compagno di squadra, entrambi i giocatori vanno trattati come se stessero effettuando due diverse sostituzioni. Essi escono dal campo ricoprendo il loro precedente ruolo e rientrano ricoprendo quello nuovo.

1.3.3. Linee guida per le sostituzioni

A. Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il gioco non è interrotto, con le seguenti eccezioni:

i. La sostituzione di un giocatore espulso (vedi: 9.1.6. Espulsione).

- ii. Rimpiazzare un giocatore infortunato (vedi: 1.3.4. Sostituzioni per infortunio).
- iii. Rimpiazzare un portiere qualora venga mandato nella *penalty box* (vedi: 9.4.2. Recarsi in *penalty box*).
- iv. Rimpiazzare un giocatore in gioco con un sostituto che ha commesso un fallo (vedi: 9.4.5 Penalità per i giocatori in panchina e i membri dello staff della squadra).
- v. La correzione di una violazione dopo aver ricevuto una penalità per aver messo in gioco un set illegale di giocatori (vedi: 1.2.4. Correggere un set illegale di giocatori).

1.3.4. Sostituzioni per infortunio

- A.** Se un giocatore è infortunato e il gioco non è interrotto, ogni sostituzione deve seguire la procedura di sostituzione come descritto nel paragrafo 1.3.1. Procedura di sostituzione.
- B.** Il gioco deve essere interrotto per un infortunio nel momento in cui un giocatore in gioco sta apertamente sanguinando o è a terra e risulta infortunato al punto da non poter continuare a giocare o effettuare in autonomia la sostituzione in gioco.
 - i. Il gioco deve essere interrotto immediatamente se il giocatore infortunato ostacola il gioco o ha subito un grave infortunio, compreso un qualsiasi tipo di ferita non superficiale alla testa.
 - ii. Se l'infortunio non è grave e il giocatore non ostacola l'azione di gioco l'*head referee* deve far continuare il gioco fin quando l'interruzione dello stesso non apporti alcun significativo vantaggio ad una o all'altra squadra o il gioco attivo non si sposti nelle vicinanze del giocatore infortunato.
- C.** Se il gioco viene interrotto e un giocatore è infortunato:
 - i. Il giocatore infortunato può lasciare il campo e può essere rimpiazzato da un sostituto.
 - a. Se il gioco viene interrotto per un infortunio, il giocatore che ha subito l'infortunio deve lasciare il campo.
 - b. Se il giocatore infortunato sta sanguinando, esso deve lasciare il campo.
 - 1. Il giocatore che sta sanguinando non può rientrare in gioco finché non riceve il permesso di un ufficiale di gara che si ritenga soddisfatto del cessato sanguinamento.
 - c. La scopa del giocatore infortunato viene lasciata nel punto in cui si trovava quando il gioco è stato interrotto.
 - ii. Ciascun giocatore infortunato che lascia il campo dev'essere sostituito da un giocatore idoneo.
 - a. Il sostituto può rimpiazzare il giocatore infortunato mentre il gioco è interrotto posizionandosi nel punto in cui si trova la sua scopa.

- b. Prima della ripartenza il sostituto ottiene il possesso di qualsiasi pallone che il giocatore infortunato possedeva prima di dover abbandonare il campo.
- c. Se un giocatore fosse costretto, da regolamento, a lasciare il campo per un infortunio non grave e non ci fosse alcun sostituto idoneo, il giocatore può rientrare in gioco prendendo la propria scopa e ripartendo dal confine della propria area di sostituzione.
- D. Un giocatore non può fingere un infortunio per nessun motivo.

- Penalità: cartellino giallo - fingere un infortunio

1.4. AREA DI SOSTITUZIONE E PANCHINA DELLA SQUADRA

1.4.1. Restrizioni circa la panchina della squadra e l'area di sostituzione

- A. Tutte le sostituzioni devono avvenire nell'area di sostituzione e non in panchina.
- B. I sostituti e i membri dello staff devono rimanere all'interno della panchina o dell'area di sostituzione quando il gioco non è interrotto e non devono affollare il confine del campo, a meno che non siano in procinto di effettuare una sostituzione.
 - i. Se una squadra affolla ripetutamente e illegalmente il confine del campo, gli arbitri possono richiedere che tutti i sostituti di tale squadra rimangano all'interno della panchina, a meno che non siano in procinto di effettuare una sostituzione.
- C. Qualsiasi attrezzatura o oggetto non necessario ai fini del gioco che venga portato da una squadra all'interno dell'area di gioco deve essere conservato in sicurezza all'interno della propria panchina.
 - i. Qualsiasi pallone aggiuntivo tenuto in panchina deve essere riposto in una borsa o contenitore.

1.4.2. Lasciare l'area di sostituzione, la panchina o l'area di gioco

- A. Un singolo sostituto o membro dello staff per volta può lasciare l'area di sostituzione o la panchina per verificare le informazioni presso lo *scorekeeper* o il *timekeeper*, ma non deve interferire con il lavoro di questi ultimi né entrare in campo.
- B. Lo *speaking captain* della squadra può lasciare l'area di gioco per comunicare con lo staff del torneo.
- C. Qualsiasi persona che necessiti di assistenza medica può lasciare l'area di gioco per riceverla.
 - i. Ogni giocatore che abbia lasciato l'area di gioco per questo motivo può farvi ritorno previa autorizzazione da parte del medico.

- ii. Se necessario, chiunque venga designato dallo *speaking captain* può lasciare l'area di gioco per assistere un compagno di squadra infortunato.
- iii. In caso di ferite alla testa l'*head referee* può, a sua discrezione, richiedere che la persona infortunata lasci l'area di gioco per ricevere assistenza medica.

D. Lasciare l'area sostituzioni o la panchina intenzionalmente e illegalmente al fine di aggirare altre regole è considerato aggiramento illegale.

- Penalità: cartellino blu - aggiramento illegale

1.4.3. Interferenza di un sostituto

I sostituti non devono interferire con il gioco quando sono in panchina.

A. Viene considerata interferenza di un sostituto se una delle seguenti condizioni si verifica:

- i. Il sostituto si trova intenzionalmente e illegalmente fuori sia dall'area di sostituzione che dalla panchina.
- ii. Il sostituto non compie ogni ragionevole sforzo per evitare il gioco.

- Penalità: cartellino blu - interferenza di un sostituto

- Penalità: cartellino rosso - interferenza intenzionale di un sostituto

2. ATTREZZATURA E DIMENSIONI

2.1. LINEE DI CAMPO E COME CONTRASSEGNALE

2.1.1. Bordi del campo

Il campo è formato da 4 linee di confine che formano un rettangolo di 33 metri di larghezza e 60 metri di lunghezza.

- A. Le linee di 33 metri che delimitano il campo sono le linee di fondo.
- B. Le linee di 60 metri che delimitano il campo sono le linee laterali.
 - i. La linea laterale più vicina al tavolo dello *scorekeeper* è la "*sideline dello scorekeeper*".
 - ii. La linea laterale più lontana dal tavolo dello *scorekeeper* è la "*starting sideline*".

2.1.2. Linea di metà campo

La linea di metà campo connette il punto medio delle due linee laterali.

2.1.3. Linee dell'area del portiere

Ci sono due linee dell'area del portiere che corrono parallele alle linee di fondo, connettono le linee laterali e si trovano a 11 metri dalla linea di metà campo, una in ciascuna metà del campo.

2.1.4. Linee degli anelli

Ci sono due linee degli anelli che corrono parallele alle linee di fondo, connettono le linee laterali e si trovano a 16.5 metri dalla linea di metà campo, una in ciascuna metà del campo.

2.1.5. *Quaffle runner starting line*

La "*quaffle runner starting line*" si trova a 8.25 metri dalla *starting sideline* e si estende per 2 metri in entrambe le direzioni, perpendicolare alla linea di centrocampo.

2.1.6. *Starting runner zone*

La "*starting runner zone*" è l'area della linea di centrocampo che si sviluppa nel raggio di 4 metri dalla *quaffle runner starting line* fino alla *starting sideline* e si estende fino ai confini dell'area di gioco.

- A. Se si vuole disegnare sul terreno di gioco la *starting runner zone* è possibile farlo solamente a livello della *starting sideline*, al di fuori del campo.

2.1.7. Aree di sostituzione

L'area di sostituzione di ciascuna squadra è costituita da un rettangolo di 19 metri per 2.75 metri al di fuori del campo e confinante con l'area del portiere.

- A. Un lato dell'area di sostituzione è costituito dalla *sideline* dello *scorekeeper* all'interno dell'area del portiere.
- B. L'area di sostituzione ha una larghezza di 2.75 metri a partire dalla linea laterale.

2.1.8. Panchine delle squadre

La panchina di entrambe le squadre è un rettangolo di 19 metri per 2.75 metri tra le loro aree di sostituzione e i confini dell'area di gioco.

2.1.9. *Penalty box*

Ciascuna squadra ha una *penalty box* fuori dal campo.

- A. Ciascun'area consiste in un rettangolo di 5.5 per 4 metri che parte dalla linea di metà campo e si estende per 4 metri lungo la *sideline* dello *scorekeeper* in direzione della panchina della squadra.

2.1.10. Posizionamento dei palloni

Ci sono quattro punti in campo in cui vengono posizionati i palloni:

- A. Due bolidi sono posizionati a metà di ciascuna linea dell'area del portiere.
- B. Un bolide è posizionato sul punto d'intersezione tra la linea di centrocampo e la *quaffle runner starting line*.
- C. La pluffa è posizionata a metà della linea di centrocampo.

2.1.11. L'area di gioco

L'area di gioco è un rettangolo che racchiude il campo, il quale è posizionato al centro della stessa.

- A. Questo rettangolo misura:
 - i. 44 metri in larghezza e 66 metri in lunghezza.
- B. L'area di gioco dev'essere libera da ostacoli e il terreno deve essere sicuro.
 - i. Nessun oggetto specifico necessario per il torneo, come il tavolo dello *scorekeeper*, deve essere allestito all'interno dell'area di gioco.
- C. Durante la partita, l'area di gioco è riservata a:
 - i. Giocatori presenti nel *roster* attivo delle squadre giocanti.
 - ii. Arbitri e ufficiali di gara assegnati alla partita in atto.
 - iii. Membri dello staff del torneo a cui è dato accesso all'area di gioco (a proprio rischio e pericolo), a discrezione dell'*head referee* o del direttore dell'evento.
 - iv. Membri dello staff della squadra, come designato nel paragrafo 1.1.2. Staff della squadra.
- D. Nessuno spettatore può entrare nell'area di gioco.

2.1.12. Contrassegnare le linee di campo

Varie parti del campo e della zona circostante devono essere contrassegnate in modo chiaro. Per contrassegnare le linee di campo vengono solitamente utilizzati conetti o linee disegnate sul terreno di gioco.

- A.** I seguenti elementi devono essere contrassegnati in qualche modo:
 - i. I confini del campo, come descritto al punto 2.1.1.
 - ii. La linea di metà campo, come descritto al punto 2.1.2.
 - iii. Le linee dell'area del portiere, come descritto al punto 2.1.3.
 - iv. La *quaffle runner starting line*, come descritto nel paragrafo 2.1.5.
- B.** Non è obbligatorio, ma è consigliato, contrassegnare i seguenti elementi:
 - i. Le linee degli anelli, come descritto al punto 2.1.4.
 - ii. La *starting runner zone*, come descritto nel paragrafo 2.1.6.
 - iii. Le panchine delle squadre, come descritto al punto 2.1.8.
 - iv. La *penalty box*, come descritto al punto 2.1.9.
 - v. Il posizionamento dei palloni rimanenti, come descritto nel paragrafo 2.1.10.
 - vi. L'area di gioco, come descritto nel paragrafo 2.1.11.
 - vii. La posizione degli anelli, come descritto nel paragrafo 2.2.3.
 - a. Contrassegnare la posizione degli anelli non deve interferire con la stabilità degli stessi.

2.2. ANELLI

2.2.1. Composizione e struttura degli anelli

- A.** Ciascun anello dev'essere formato da un palo ed una struttura circolare attaccata alla sua sommità. Questi elementi possono essere di qualsiasi materiale che non sia metallo o cemento e che non sia pericoloso per i giocatori.
- B.** Un anello può essere collegato ad una base che lo tenga in posizione verticale.
 - i. La base non deve influire sull'altezza dell'anello.
 - ii. La base non dev'essere fatta di metallo duro o cemento, fatta eccezione per le viti.
- C.** Gli anelli devono sorreggersi autonomamente ed essere in grado di resistere al gioco.
 - i. Gli arbitri devono impedire l'uso di qualsiasi anello o base ritenuti pericolosi per i giocatori.

2.2.2. Forma degli anelli

Ogni set di anelli deve avere dei cerchi (esempio: hula hoop) fissati all'estremità superiore di tre pali con altezze diverse.

- A.** L'altezza richiesta deve essere misurata dal terreno fino alla parte più bassa del cerchio. Le altezze richieste sono le seguenti:
 - i. L'anello più basso può variare tra gli 89 e i 93 centimetri di altezza.

- ii. L'anello medio può variare tra i 135 e i 139 centimetri di altezza.
 - iii. L'anello più alto può variare tra i 181 e i 185 centimetri di altezza.
- B.** Il cerchio dell'anello dev'essere fissato alla sommità di ciascun palo.
- i. Il diametro interno di ciascun cerchio deve misurare tra gli 81 e gli 86 centimetri.

2.2.3. Posizionamento degli anelli

- A.** I tre anelli sono posizionati lungo le rispettive linee degli anelli.
- i. L'anello alto 1.83 m va posizionato al centro della linea degli anelli.
 - ii. Gli altri due anelli sono posizionati sulla medesima linea, a 2,34 metri di distanza dall'anello più alto, uno da un lato e uno dall'altro di quest'ultimo.
 - iii. Osservando ciascun set di anelli dalla linea di centrocampo, l'anello più basso deve essere posizionato sulla sinistra e l'anello medio sulla destra.
- B.** Il cerchio di ogni anello deve essere allineato con la linea degli anelli.

2.3. PALLONI DA GIOCO

2.3.1. La pluffa

La pluffa deve:

- A.** Essere un pallone da pallavolo.
- B.** Avere una circonferenza tra i 65 e i 67 centimetri.
- C.** Mantenere la propria forma sferica e non dev'essere né completamente gonfia, né abbastanza sgonfia da permettere al "giocatore medio" di afferrare una parte significativa del cuoio con una sola mano.

2.3.2. I bolidi

I tre bolidi devono:

- A.** Essere palloni sferici fatti di gomma flessibile o materiale simile (come i palloni da dodgeball).
- B.** Misurare 22 centimetri in diametro e 68 centimetri in circonferenza.
- C.** Mantenere la propria forma sferica e non devono essere né completamente gonfi, né abbastanza sgonfi da permettere al "giocatore medio" di afferrare una parte significativa della gomma con una sola mano.

2.3.3. Il boccino

Il boccino deve essere:

- A.** Una pallina da tennis standard contenuta all'interno di un calzino.
 - i. Il calzino deve essere visibile e libero per una lunghezza compresa tra i 25 cm e i 30 cm.

a. Se il calzino è attaccato all'esterno dei pantaloncini, un massimo di 5cm di attaccatura possono essere considerati ai fini della lunghezza minima.

B. Il calzino deve essere infilato nei pantaloncini o attaccato ad essi in maniera sicura e che permetta al cercatore di rimuoverlo.

2.3.4. Palloni danneggiati durante il gioco

Se un pallone si danneggia (ad esempio si sgonfia) durante il gioco, l'*head referee* deve fermare il gioco per sostituirlo. Si applicano le seguenti condizioni:

A. L'*head referee* deve interrompere immediatamente il gioco quando qualsiasi pallone si danneggia.

B. Se un pallone si danneggia a mezz'aria, il pallone sostituito o riparato viene rimesso in gioco e va restituito all'ultimo giocatore che ne ha detenuto il possesso, ad eccezione della pluffa dopo un goal valido.

i. Se l'ultimo giocatore ad averne detenuto il possesso era soggetto a *knockout* o smontato prima dell'interruzione, il pallone viene consegnato ad un compagno di squadra idoneo e posizionato più in prossimità del primo giocatore.

a. Qualora non vi fosse nessun giocatore idoneo, il pallone dovrà essere lasciato nella posizione in cui si trovava l'ultimo giocatore ad averne avuto possesso.

C. Non può essere effettuato nessun goal o *knockout* con un pallone che un ufficiale di gara ritenga danneggiato da prima che il *knockout* o il goal fossero eseguiti.

D. Se un bolide si sgonfia o si rompe mentre colpisce un giocatore, il *knockout* è valido e il bolide è considerato morto.

i. Se il bolide si sgonfia o si rompe nel movimento finale di una cattura altrimenti valida, la cattura è valida.

E. Se il boccino diventa difettoso durante la sua cattura (ad esempio il calzino si rompe a metà e il cercatore ne ottiene una metà), la cattura è valida se il cercatore ha rimosso legalmente la pallina.

i. Se il boccino diventa difettoso prima della cattura, la cattura deve essere dichiarata non valida.

2.4. SCOPE

2.4.1. Norme relative alla scopa

Tutti i giocatori in gioco devono avere una scopa. La scopa:

A. Deve essere un tubo rigido in plastica.

i. Il tubo deve misurare tra i 98 e i 102 centimetri di lunghezza.

ii. Il tubo deve avere un diametro interno tra i 25 e i 35 millimetri.

a. Se la parte finale del tubo è tappata, il tappo può superare leggermente il limite di 35 millimetri di diametro precedentemente stabilito.

B. Non deve avere schegge, parti affilate o appuntite.

i. Se la scopa è cava, le sue estremità devono essere adeguatamente coperte.

C. Non deve essere fissata al corpo, ai vestiti o ad altra equipaggiamento del giocatore.

D. Non deve essere rinforzata da ulteriori materiali, incluso un eventuale nastro che copra l'asta della scopa.

i. Il nastro adesivo può coprire una sezione della scopa non superiore a 20 cm, approssimativamente dove il giocatore terrebbe la scopa con la mano.

2.4.2. Scope rotte

Se una scopa si rompe durante la partita, l'*head referee* deve interrompere immediatamente il gioco e sostituirla prima che il giocatore a cui appartiene compia altre azioni.

i. È illegale iniziare consapevolmente una qualsiasi nuova azione con una scopa rotta.

- Penalità: cartellino rosso - iniziare consapevolmente una qualsiasi nuova azione con una scopa rotta

2.4.3. Fornire le scope

Il direttore dell'evento deve fornire per ogni partita a ciascuna squadra almeno dieci scope uguali. Le squadre possono utilizzare scope di loro proprietà, a meno che ciò non sia stato vietato dalle policy dell'evento.

2.5. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

2.5.1. I giocatori non devono indossare alcun tipo di equipaggiamento o usare alcuna attrezzatura che sia pericolosa per loro stessi e/o per altri giocatori.

A. I giocatori non devono avere, a discrezione dell'*head referee*, unghie delle mani lunghe o appuntite. Unghie che risultano visibili tenendo le mani con il palmo rivolto verso l'alto sono generalmente considerate lunghe.

- Penalità: cartellino blu - entrare in gioco con unghie illegalmente lunghe o appuntite

2.5.2. Equipaggiamento obbligatorio

Mentre è in gioco, ciascun giocatore deve indossare adeguatamente il seguente equipaggiamento:

- A.** Una fascia colorata, indossata sulla fronte, che distingua il ruolo del giocatore.
- B.** Una maglietta o la maglia di una divisa.
 - i. Le maglie della divisa di una stessa squadra devono essere facilmente identificabili, con lo stesso colore di base e distinguibili da quelle dell'altra squadra.
 - ii. Il colore principale della maglia della divisa non può essere giallo o dorato.
 - iii. Il design principale della maglia della divisa non può essere costituito da linee verticali bianche e nere.
- C.** Degli indumenti per la parte inferiore del corpo (come dei pantaloncini, dei pantaloni o una gonna).
 - i. Il colore principale dello strato esterno di tale capo non deve essere giallo o dorato.
 - ii. Sotto a tale indumento dev'essere indossato qualche tipo di indumento intimo.
- D.** Scarpe o scarpette con tacchetti.
 - i. I tacchetti non devono essere appuntiti.
 - ii. I tacchetti non devono essere interamente fatti di metallo o ricoperti di metallo.
- E.** Un paradenti che deve:
 - i. Includere una porzione occlusiva che protegga e separi le superfici di morso.
 - ii. Includere una porzione labiale che protegga i denti e le strutture di supporto.
 - iii. Coprire i denti posteriori con uno spessore adeguato.

- Penalità: cartellino blu - entrare in gioco senza indossare l'equipaggiamento obbligatorio

- Penalità: cartellino blu - rimuovere intenzionalmente l'equipaggiamento obbligatorio durante il gioco

2.5.3. Requisiti delle fasce

Le fasce dei ruoli devono soddisfare i seguenti requisiti:

- A.** Il colore della fascia deve essere sufficientemente distinguibile, in modo da permettere di riconoscere inequivocabilmente il ruolo del giocatore.

B. La fascia deve essere facilmente visibile da una distanza ragionevole ed essere identificabile attraverso i capelli di un giocatore o altro equipaggiamento.

C. Cappelli ed altri copricapi non possono essere usati come fasce.

i. La fascia del ruolo deve essere indossata sopra il copricapo e questo deve essere di un colore chiaramente distinguibile dalla fascia.

ii. I copricapi che abbiano la forma e il colore di una fascia di ruolo devono essere considerati come una fascia di ruolo.

a. Non si può indossare un'ulteriore fascia di ruolo sopra di esso.

D. Se un giocatore perde la fascia durante il gioco può continuare a giocare senza di essa a patto che la rimetta a posto quando uno dei seguenti eventi accade:

i. Il giocatore è soggetto a *knockout*.

ii. Il gioco viene fermato.

iii. Viene segnato un goal.

a. I cercatori e i battitori non devono rimettere a posto la fascia quando viene segnato un goal.

E. Se un arbitro ritiene che la fascia di un giocatore non sia accettabile per qualche motivo, tale giocatore deve risolvere immediatamente il problema.

i. Se il giocatore non può risolvere immediatamente mentre si trova in campo, deve essere applicata la procedura per violazione accidentale dell'equipaggiamento (vedi: 2.5.7. Violazione accidentale dell'equipaggiamento).

- Penalità: ritorno agli anelli - fallimento illegale nel rimpiazzare una fascia persa

2.5.4. Numeri di maglia

Il retro della maglia di ciascun giocatore deve riportare in modo chiaramente visibile un numero intero compreso tra 0 e 99 inclusi.

A. Il numero non può essere composto da più di due cifre, incluso un eventuale zero anteposto ad esso.

B. Nell'area di gioco non ci dev'essere più di un giocatore appartenente alla stessa squadra con lo stesso numero di maglia.

i. Gli zero anteposti ad un numero sono ignorati nel determinare il numero di un giocatore.

ii. Se una squadra viene sanzionata per avere, all'interno dell'area di gioco, due giocatori con lo stesso numero, lo *speaking captain* deve designare uno dei due affinché cambi il suo numero.

a. Il giocatore designato non sarà idoneo per entrare in gioco finché non avrà un nuovo numero applicato sul retro della maglia e finché tale numero non verrà comunicato allo *scorekeeper*.

C. Se il numero di un giocatore si rovina al punto da diventare indistinguibile durante il gioco:

- i. Il gioco non viene interrotto.
- ii. L'arbitro informa il giocatore che il suo numero è rovinato.
- iii. Il giocatore deve aggiustare il numero alla sua prima sostituzione o appena il gioco verrà interrotto, qualsiasi cosa avvenga prima.
 - a. Se il gioco viene interrotto e il numero non può essere aggiustato rapidamente, il giocatore deve uscire ed essere sostituito durante l'interruzione.
 - b. Se l'unico modo per risolvere il problema è assegnare al giocatore un nuovo numero, quest'ultimo dev'essere comunicato allo *scorekeeper*.

D. Nessun giocatore può entrare in gioco senza un numero legale e riconoscibile sulla schiena.

- Penalità: cartellino blu - entrare in gioco senza un numero di maglia legale e riconoscibile.
- Penalità: cartellino blu allo *speaking captain* - avere due giocatori nell'area di gioco con lo stesso numero.

2.5.5. Equipaggiamento aggiuntivo

Il seguente è considerato "equipaggiamento aggiuntivo" e può essere indossato con le limitazioni indicate.

A. Protezioni - tutte le protezioni devono:

- i. Avere uno spessore massimo di 2.5cm.
- ii. Superare il "*knock test*": quando un arbitro picchietta sulla protezione con le nocche, questa non deve produrre rumore.
- iii. Piegarsi facilmente applicando una minima forza.

B. Tutori - i tutori sportivi sono permessi, ma devono rispettare le condizioni generali sopraelencate riguardanti le protezioni.

- i. Un tutore può includere un elemento rigido; tuttavia, qualsiasi parte in plastica rigida o metallo deve risultare coperta mentre si è in gioco e, una volta coperta, deve superare il *knock test*.
- ii. Se delle parti in plastica rigida o metallo rimangono scoperte, il giocatore deve lasciare il campo e risolvere il problema (vedi 2.5.7. Violazione accidentale dell'equipaggiamento)
- iii. Gli arbitri si riservano il diritto di rifiutare qualsiasi tutore che ritengano possa rappresentare un pericolo per chiunque in campo.

C. Sospensori - è permesso l'uso di sospensori (conchiglie) per la protezione dell'inguine.

D. Occhiali - i giocatori possono usare occhiali da vista, occhiali protettivi e altri tipi di occhiali.

- i. Non è permesso l'uso di occhiali con lenti in vetro, a meno che questi non vengano indossati al di sotto di occhiali protettivi, in modo che il vetro non sia esposto.
- ii. Non è permesso l'uso di occhiali protettivi in metallo, come ad esempio gli occhiali a "gabbia" del lacrosse.
- E.** Guanti - è permesso l'uso di guanti, ai quali sono applicate le stesse restrizioni relative alle protezioni.
- F.** Cappelli - cappelli con una o più linee orizzontali del colore di una delle quattro fasce di ruolo non possono essere indossati, anche se le linee sono coperte dalla fascia stessa.
- G.** Equipaggiamento addizionale sulle braccia - è permesso indossare solo maniche, guanti e tutori sull'avambraccio.
- H.** Equipaggiamento speciale - individui con disabilità o che si stanno riprendendo da un infortunio possono richiedere l'uso di equipaggiamenti specifici. Tali equipaggiamenti devono essere approvati da policy specifiche predisposte dalla lega di riferimento prima del loro utilizzo in ogni partita ufficiale.
- I.** Qualsiasi altro equipaggiamento aggiuntivo dev'essere approvato dall'*head referee* prima della partita. È vietato qualsiasi equipaggiamento che l'arbitro ritenga pericoloso o svantaggioso per una delle due squadre.

- Penalità: cartellino blu - usare equipaggiamento aggiuntivo illegale in gioco.

2.5.6. Approvazione di equipaggiamento aggiuntivo

Tutte le protezioni, i tutori e l'equipaggiamento speciale devono essere mostrati all'*head referee* prima di ogni partita affinché vengano approvati, indipendentemente dalla decisione degli ufficiali di eseguire o meno un controllo completo dell'equipaggiamento delle squadre.

- Penalità: cartellino rosso - usare in gioco equipaggiamento che era stato vietato da un ufficiale di gara

2.5.7. Violazione accidentale dell'equipaggiamento

Se l'equipaggiamento precedentemente legale di un giocatore diventa illegale come risultato di un'azione di gioco:

- A.** Il gioco non viene interrotto, a meno che l'arbitro non ritenga che la violazione risulti in un pericolo per i giocatori.
- B.** Il giocatore in questione deve lasciare il campo per correggere immediatamente la violazione e può essere sostituito.
 - i. I giocatori non sono tenuti a lasciare il campo per sostituire una scopa rotta.

C. Qualsiasi giocatore tenuto a lasciare il campo per sistemare l'equipaggiamento non potrà rientrare finché tale equipaggiamento non sarà stata rimpiazzato, aggiustato o rimosso.

i. L'equipaggiamento obbligatorio deve essere rimpiazzato o riparato.

a. Qualora non fosse possibile rimpiazzare una scopa o una fascia l'*head referee* dovrà interrompere il gioco finché tale equipaggiamento non sarà fornito.

D. Se il giocatore, dopo essere stato informato della violazione, non lascia il campo o rientra in gioco senza aver corretto la violazione, tale giocatore è soggetto a una sanzione per il mancato rispetto della direttiva di un ufficiale di gara.

- Penalità: cartellino giallo - mancato rispetto delle direttive di un ufficiale di gara

2.5.8. Restrizioni specifiche all'equipaggiamento imposte dalla struttura ospitante

I direttori dell'evento possono decidere di vietare l'uso di equipaggiamento non necessario per motivi legati a richieste specifiche o accordi presi con i responsabili della struttura ospitante l'evento.

- Penalità: cartellino rosso - usare equipaggiamento esplicitamente vietato dal direttore dell'evento.

2.5.9. Alterare intenzionalmente l'attrezzatura

È illegale alterare intenzionalmente qualsiasi attrezzatura di gioco, compresi i palloni e gli anelli, al fine di ottenerne un vantaggio.

- Penalità: cartellino rosso - alterare illegalmente l'attrezzatura di gioco

2.5.10. Equipaggiamento vietato

Il seguente equipaggiamento è vietato e non deve mai essere utilizzato o indossato da giocatori in gioco:

A. Apparecchi di registrazione audio o video.

B. Gioielli di qualsiasi tipo.

i. È permesso l'uso di guaine protettive in plastica flessibile o silicone che siano a filo con la pelle per piercing e/o orecchini.

ii. In caso di piercing molto allargati o dilatatori è permesso l'uso di guaine di plastica rigida che riempiano completamente il buco e siano a filo con la pelle.

iii. Se i gioielli di un giocatore non hanno influenzato il gioco, il giocatore deve ricevere una penalità per aver indossato gioielli vietati invece che una penalità per aver indossato equipaggiamento vietato.

C. Sostanze per migliorare la presa che potrebbero trasferirsi sul pallone e modificarne le condizioni.

- Penalità: espulsione - indossare gioielli vietati
- Penalità: cartellino rosso - indossare equipaggiamento vietato

3. REGOLE DEL GIOCO

3.1. FASE PRELIMINARE

3.1.1. Meeting pre-partita

Prima di ogni partita, l'*head referee* convoca i rappresentanti delle due squadre per ripetere le regole generali.

- A. Ogni squadra deve designare uno *speaking captain* che rappresenti la squadra durante il gioco.
 - i. Lo *speaking captain* deve essere presente al *meeting* pre-partita.
 - ii. Anche altri rappresentanti della squadra possono prendere parte al *meeting* pre-partita.
- B. In questa fase, l'*head referee* deve discutere con i rappresentanti delle squadre i seguenti punti:
 - i. Le regole base relative al campo di gioco.
 - ii. L'identità dello *snitch runner*.
 - iii. L'identità di qualsiasi giocatore di cui gli ufficiali di gara debbano essere a conoscenza per ciò che concerne la *gender maximum rule*.
 - iv. Qualsiasi altro dubbio da entrambe le parti riguardo al gioco.

3.1.2. Lancio della moneta

Ci deve essere un lancio della moneta alla fine del *meeting* pre-partita.

- A. La prima squadra a scegliere la faccia della moneta su cui puntare, mentre quest'ultima è a mezz'aria, è la squadra che ha fatto il viaggio più lungo per raggiungere la *location* del torneo.
- B. Il vincitore ha la prima scelta fra le tre opzioni in elenco nel paragrafo 3.1.2.C., o può rimettere la prima scelta al capitano della squadra avversaria. La squadra che non sceglie per prima deve scegliere sulle rimanenti due opzioni.
- C. Le opzioni del gioco sono:
 - i. Quale set di anelli difendere.
 - ii. Il *quaffle runner* di quale squadra debba scegliere la sua posizione di partenza per primo.
 - iii. Il *bludger runner* di quale squadra debba scegliere la sua posizione di partenza per primo.
- D. Le squadre devono prendere una decisione nell'ordine stabilito subito dopo il lancio della moneta.

3.2. FASE INIZIALE

3.2.1. La *starting line*

Al momento della chiamata dell'head referee ogni squadra deve mandare i giocatori di partenza alla *starting line*.

A. Ogni squadra deve mandare un cacciatore e un battitore ad allinearsi sull'area di partenza nella *starting runner zone*. Questi giocatori saranno designati come "runner".

B. I *runner* designati devono posizionarsi tenendo la "spalla interna" (quella che dà verso l'altro *runner* guardando i palloni) distanziata di almeno 0.5 metri dalla linea di centrocampo ed entro la *starting runner zone*.

i. I *quaffle runner* devono partire dalla *quaffle runner starting line*, mentre i *bludger runner* devono partire dalla *starting sideline*.

ii. Per ogni pallone contestato, il runner che deve scegliere la sua posizione per primo dovrà indicare la sua scelta posizionando la scopa nel lato di preferenza rispetto alla linea di centrocampo. Il *runner* avversario deve, quindi, posizionare la sua scopa dal lato opposto rispetto alla linea di centrocampo.

C. Un cacciatore di entrambe le squadre deve allinearsi sulla *starting sideline* nell'area della squadra avversaria, fuori dalla *starting runner zone* e ad almeno 1.5 metri di distanza dalla linea dell'area del portiere, e quindi posizionare la scopa sul terreno.

D. Una volta che questo cacciatore ha scelto il suo posizionamento nella metà campo avversaria, i battitori e i cacciatori rimanenti di entrambe le squadre devono allinearsi sulla *starting sideline* nella loro metà campo fuori dalla *starting runner zone*.

i. Tutti i giocatori devono essere allineati a distanza di almeno 1 metro, misurando da spalla a spalla, dal cacciatore avversario nella propria metà campo.

E. Un giocatore sceglie la sua posizione di partenza posizionando la sua scopa sul terreno in quella postazione come un segnaposto. Una volta che il segnaposto è stato posizionato, le seguenti situazioni sono considerate una violazione da parte di un giocatore vincolato:

i. Spostare qualsiasi scopa che funga da segnaposto.

ii. Lasciare la posizione spostandosi oltre le immediate vicinanze della sua scopa senza permesso da parte di un arbitro.

iii. Cambiare la fascia del ruolo precedentemente scelto.

iv. Cambiare il giocatore di partenza, a meno che il giocatore originario sia stato espulso o si infortuni al punto di non poter giocare. Questa penalità viene assegnata al giocatore di partenza designato in origine.

F. Se un cartellino viene assegnato prima dell'inizio della partita il giocatore che deve scontare la penalità inizierà il gioco nella *penalty box* e non sulla *starting line*.

i. Se un *runner* designato riceve una penalità, la sua squadra deve rimpiazzarlo sulla *starting line* con uno degli altri giocatori designati per la partenza nel suo stesso ruolo.

- Penalità: cartellino blu - violazione da parte di un giocatore vincolato

3.2.2. Procedura di *Brooms up*

A. Una volta che tutti i giocatori si sono posizionati, l'*head referee* chiede a entrambe le squadre, a tutti gli *assistant referee* e agli altri ufficiali di gara se sono pronti e si assicura che tutti i palloni siano fermi nelle postazioni appropriate (vedi: 2.1.10. Posizioni dei palloni).

i. Qualsiasi pallone che si sposti, per qualsiasi ragione, dalla sua postazione prima del *brooms up* deve essere rimesso al suo posto prima che l'*head referee* chiami il "brooms up".

B. L'*head referee* chiama il "brooms down." I giocatori in partenza devono prendere le scope in mano mantenendole stese sul terreno nella stessa postazione da loro scelta in precedenza. Una volta chiamato il "brooms down", avviene quanto segue prima che venga chiamato il "brooms up":

i. I giocatori non devono toccare il terreno oltre la *starting line* con nessuna parte del corpo o dell'equipaggiamento, eccezion fatta per la scopa.

ii. I giocatori devono tenere la scopa in mano ma quest'ultima deve comunque restare sul terreno fino alla chiamata del "brooms up."

D. L'*head referee* urla "ready."

i. I giocatori possono assumere una posizione di partenza ma nel fare ciò la scopa deve rimanere distesa sul terreno.

E. Dopo qualche secondo dal "ready", l'*head referee* urla "brooms up."

i. Alla "B" di "brooms up" tutti i giocatori devono montare sulle proprie scope e iniziare a giocare.

ii. Se avviene una falsa chiamata del "brooms up" o qualcuno commette un fallo prima del "brooms up", l'*head referee* deve:

a. Pronunciarsi sulle penalità più appropriate.

b. Resettare i giocatori facendoli riposizionare sulle postazioni precedentemente assunte.

c. Ripetere la procedura di *brooms up*.

F. Un giocatore commette una falsa partenza se:

i. Solleva la scopa dal terreno prima del "brooms up."

ii. Si alza prima del previsto e tocca il terreno oltre la *starting line* prima del "brooms up."

- Penalità: cartellino blu - falsa partenza

3.2.3. Restrizioni di partenza

A. I due palloni che si trovano sulla linea di centrocampo sono "contesi".

- i. Ogni pallone rimane conteso fino al momento in cui non viene legalmente toccato o nessun *runner* designato è più assegnato ad esso.
 - ii. Gli arbitri devono chiamare "libero" qualora ritengano che non sia chiaro ai giocatori se un pallone risulti ancora conteso o meno.
- B. Un pallone conteso può essere toccato solamente da un *runner* designato.
- C. I *runner* designati non possono spingersi tra loro, tuffarsi o effettuare una scivolata sul pallone.
 - i. Viene considerata violazione da parte di un *runner* designato qualora un giocatore violi una di queste regole, anche se le stesse potrebbero essere considerate regolamentari se avvenissero tra due giocatori che non sono *runner* designati.
- D. Viene considerata interferenza con un *runner* designato qualora un giocatore che non sia un *runner* designato facesse un contatto o bloccasse la strada ad uno di loro. Interferire con un *runner* designato è illegale.
- E. Un giocatore cessa di essere un *runner* designato quando una delle seguenti condizioni si verifica:
 - i. Il pallone ad egli assegnato è stato legalmente toccato.
 - ii. Lascia le vicinanze della linea di centrocampo.
 - iii. Subisce una bolidata e deve, quindi, completare la procedura di *knockout*.
 - iv. Ha ricevuto una penalità.
 - v. Avviene un *turnover* sul pallone ad egli assegnato, che viene quindi consegnato alla squadra avversaria.

- Penalità: cartellino blu - toccare illegalmente un pallone conteso
- Penalità: cartellino blu - violazione da parte di un *runner* designato
- Penalità: cartellino giallo - interferenza con un *runner* designato

3.3. INTERRUZIONI

3.3.1. Interrompere la partita

Per interrompere il gioco:

- A. L'arbitro produce una serie di coppie di fischi.
- B. Il *timekeeper* interrompe il tempo di gioco e tutti gli altri tempi.
- C. Tutti i giocatori in campo devono fermarsi, lasciar cadere le loro scope e mantenere le rispettive posizioni.
 - i. I giocatori mantengono ogni pallone in proprio possesso al momento del fischio di interruzione, a meno che il pallone non subisca un *turnover*.

a. I giocatori non possono entrare in possesso o spostare alcun pallone durante l'interruzione.

ii. I giocatori che si sono fermati in una posizione illegale devono aggiustarla immediatamente per renderla legale.

iii. I giocatori che si muovono accidentalmente e significativamente dopo il fischio devono tornare nella posizione assunta durante il fischio.

- Penalità: cartellino giallo - spostarsi illegalmente e intenzionalmente durante un'interruzione del gioco
- Penalità: cartellino giallo - spostare o prendere possesso di un pallone intenzionalmente e illegalmente durante un'interruzione del gioco

3.3.2. Procedure di interruzione

Mentre il gioco è interrotto:

- A. L'*head referee* si consulta con gli altri ufficiali di gara, se necessario.
- B. L'*head referee* si pronuncia sui falli e ne comunica la tipologia ai giocatori, allo *scorekeeper* e agli spettatori:
 - i. Ogni giocatore che riceve una penalità viene mandato nella *penalty box*.
 - ii. Ogni giocatore espulso viene allontanato dall'area di gioco.
- C. Se avviene un cambio di possesso, la procedura appropriata deve essere effettuata prima che il gioco riprenda.
- D. Ogni pallone vagante che è stato tirato e che non ha ancora toccato nulla (inclusi altri giocatori, equipaggiamento o il terreno) prima del fischio di interruzione viene restituito al giocatore che l'ha tirato.
 - i. Questa regola non ha effetto se il pallone subisce un *turnover*.
 - ii. Se il giocatore che ha tirato il pallone non può riceverlo, questa regola non si applica.
- E. Qualsiasi pallone vagante e che ha toccato qualcosa (inclusi altri giocatori, equipaggiamento o il terreno) prima del fischio di interruzione deve continuare il suo movimento naturale fino a quando non si ferma o non esce dai limiti del campo.
 - i. Se il pallone finisce fuori dai limiti del campo dopo il fischio di interruzione, viene posizionato a partire dal punto in cui è uscito approssimativamente a due metri all'interno del campo partendo dalla linea che lo delimita. Nessuna delle due squadre necessita, quindi, di recuperare il pallone in autonomia.
 - ii. Se il pallone si muove nuovamente dopo essersi fermato deve essere riposizionato nella postazione dove inizialmente si era fermato.
 - iii. Questa regola non ha effetto se un'altra regola sposta il pallone altrove.

- F. Ogni interferenza esterna viene rimossa.
- G. Qualsiasi altro problema, inclusi giocatori infortunati ed equipaggiamento difettoso, viene affrontato.
- H. Se al momento della ripartenza la pluffa sarà considerata "morta", essa viene restituita al portiere precedentemente in difesa.

3.3.3. Riprendere il gioco

Per poter riprendere il gioco:

A. L'*head referee* comunica ai giocatori che il gioco sta per ricominciare dicendo "rimontare!".

i. I giocatori devono rimontare sulle proprie scope riposizionandosi nel punto dove queste ultime sono state lasciate quando il gioco è stato interrotto.

ii. I giocatori devono mettersi in piedi quando l'*head referee* comunica loro di rimontare.

a. Se due o più giocatori a terra avevano la presa su un pallone nel momento in cui il gioco è stato interrotto, essi devono rimettersi in piedi. Una volta in piedi, ogni giocatore può rientrare in contatto con quel pallone. Non è necessario che entrino in contatto con il pallone nello stesso modo in cui vi erano entrati in contatto quando erano a terra.

b. Se un giocatore ha effettuato un *wrap* legale su di un giocatore e al momento dell'interruzione sono entrambi a terra, essi devono comunque alzarsi e interrompere qualsiasi tipo di contatto. Una volta in piedi il giocatore può scegliere di muoversi da qualsiasi lato rispetto al giocatore sul quale aveva effettuato il *wrap*.

1. Il giocatore deve rimanere entro 1 metro rispetto al suo avversario.

2. Il giocatore può iniziare un contatto da dietro sull'avversario sul quale aveva precedentemente effettuato il *wrap*, come se fosse da davanti, ma solo se lo fa subito dopo il fischio della ripartenza.

3. Se il giocatore che stava subendo il *wrap* non ha possesso della palla al momento della ripartenza, o se è stata chiamata una penalità risultante in un cartellino o un *turnover* a svantaggio della squadra del giocatore che stava effettuando il *wrap*, quest'ultimo non è più autorizzato a muoversi attorno all'avversario o ad iniziare un contatto da dietro al momento della ripartenza.

iii. Tutti i giocatori che avevano iniziato un contatto legale con un avversario prima del fischio di interruzione possono riprendere il medesimo contatto solo se entrambi i giocatori si trovavano in piedi al momento dell'interruzione.

iv. I giocatori possono assumere una qualunque posizione ma non devono commettere una falsa partenza.

a. Si ha una falsa partenza se un giocatore commette una delle seguenti azioni prima del fischio di ripresa:

1. Iniziare il movimento di un lancio.
2. Iniziare un nuovo contatto.
3. Iniziare a spostarsi dalla propria posizione.
4. Tentare di influenzare direttamente un pallone che non è in suo esclusivo possesso.

b. Se avviene una falsa partenza il gioco rimane fermo e ogni giocatore che si è spostato deve ritornare alla sua posizione precedente.

c. La prima falsa partenza dopo un'interruzione ha come conseguenza un *warning* rivolto a tutti i giocatori in campo.

1. Ogni falsa partenza successiva da parte di un qualsiasi giocatore durante la stessa interruzione ha come conseguenza una penalità.

B. L'*head referee* produce un breve fischio. Al momento del fischio:

- i. Il gioco riprende.
- ii. Il *timekeeper* ripristina il tempo di gioco e tutti gli altri tempi.

- Penalità: *back to hoops* - seconda falsa partenza

3.3.4. I timeout

A. Ci sono due modalità per richiedere un timeout.

i. Lo *speaking captain* può richiedere un timeout durante una qualsiasi interruzione.

ii. Lo *speaking captain* può richiedere un timeout durante un qualsiasi momento di stasi dell'azione nei primi 17 minuti di gioco. Si definisce "momento di stasi dell'azione" ogni momento di tranquillità in partita, ovvero in cui nessun gioco attivo sta avendo luogo sul campo.

a. Il *timekeeper* deve annunciare in modo chiaro il raggiungimento del diciassettesimo minuto di gioco.

b. L'arbitro deve velocemente controllare che sul campo non stia avvenendo nessun tipo di gioco attivo, compreso quello tra e dei battitori, prima di garantire questo tipo di timeout.

iii. Non può essere concesso alcun timeout se le condizioni di cui sopra non vengono rispettate.

a. Se il timeout non può essere concesso, l'arbitro deve esplicitamente negare la richiesta.

iv. Ogni squadra può richiedere un solo timeout durante una partita.

v. Una penalità per una richiesta di timeout illegale può essere assegnata solo se quest'ultima è intenzionalmente illegale o se l'arbitro interrompe il gioco o approva la richiesta in altro modo prima di realizzare l'illegalità della stessa.

a. Se il gioco viene interrotto erroneamente perché l'arbitro non si accorge di un'azione di gioco ancora attiva, lo *speaking captain* non deve essere penalizzato purché la richiesta sia avvenuta in buona fede.

B. Quando un timeout viene chiamato in modo appropriato:

i. Se il gioco non è già fermo, l'*head referee* deve interromperlo.

ii. L'*head referee* deve informare lo *scorekeeper* che un timeout è stato chiamato.

iii. Una volta che tutte le procedure di interruzione indicate in 3.3.2. sono state completate, inizia il minuto di timeout.

iv. L'*head referee* produce un lungo fischio dopo 45 secondi dall'inizio del timeout.

v. Dopo la fine del timeout, l'*head referee* ripristina il gioco utilizzando la procedura standard (vedi: 3.3.3. Riprendere il gioco).

a. Ogni giocatore che non risulta regolarmente rimontato sulla propria scopa al momento del fischio di ripartenza è considerato smontato.

- Penalità: cartellino blu - richiesta illegale di timeout

3.4. REGOLARE IL TEMPO DI GIOCO

3.4.1. Tempo di gioco

Il tempo di gioco viene avviato al suono della “B” di “Brooms up!”.

A. Il tempo di gioco e ogni altro tempo ad esso associato devono essere messi in pausa al momento in cui ogni interruzione viene chiamata e avviati nuovamente quando il gioco riparte.

3.4.2. *Seeker floor*

Il *seeker floor* è il periodo di tempo che va dall'inizio della partita fino al diciottesimo minuto, durante il quale il boccino non può essere catturato.

A. I *seeker floor* si misurano insieme al tempo di gioco.

B. Durante un *seeker floor*, non ci sono cercatori in gioco.

C. Un cercatore di ogni squadra deve presentarsi al *timekeeper* al diciassettesimo minuto di gioco o prima.

i. I cercatori sono considerati come sostituti durante il *seeker floor* e non possono entrare in campo finché non sono rilasciati dal *timekeeper*.

ii. Non c'è una penalità per non essersi presentati al *timekeeper* entro i 17 minuti di gioco. In ogni caso, i cercatori iniziali di entrambe le squadre devono fare un check-in con il *timekeeper* ed essere rilasciati in campo dallo stesso direttamente dalla *penalty box*.

a. Un cercatore che entra in campo prima di essere stato rilasciato dal *timekeeper* ha commesso una falsa partenza del cercatore e deve scontare il tempo di penalità in questo ruolo.

D. Lo *snitch runner* deve entrare nell'area di gioco tra il diciassettesimo e il diciottesimo minuto di gioco.

E. Al termine del *seeker floor*, il *timekeeper* rilascia i cercatori in gioco dalle rispettive *penalty box*.

- Penalità: cartellino blu - falsa partenza del cercatore

3.5. FASE FINALE E OVERTIME

3.5.1. La cattura del boccino

Dopo che la cattura è stata confermata e la squadra che ha preso il boccino ha ottenuto i 30 punti:

A. Se la squadra che ha preso il boccino ha più punti rispetto alla squadra avversaria, la prima vince e l'*head referee* deve fare tre lunghi fischi per indicare la fine della partita.

B. Se la squadra che ha preso il boccino non ha più punti rispetto alla squadra avversaria, la partita deve procedere all'overtime.

3.5.2. Procedere all'overtime

Quando una partita procede all'overtime:

A. Lo *snitch runner* lascia l'area di gioco.

B. I cercatori tornano ad essere regolari sostituti in panchina.

i. Se un cercatore deve scontare una penalità nella *penalty box* quando il gioco ricomincia, esso deve immediatamente cambiare ruolo scambiandosi fascia con un giocatore in campo che non sia il portiere. Il giocatore sconta, quindi, il tempo restante della sua penalità in quel ruolo e il nuovo cercatore torna ad essere un sostituto in panchina.

C. Tutti gli altri giocatori restano dove si trovavano prima dell'interruzione.

D. Il "*target score*" viene fissato trenta punti sopra il punteggio della squadra che non ha catturato il boccino.

E. L'*head referee* annuncia il punteggio corrente e il "*target score*".

F. Il gioco riparte utilizzando la procedura di ripartenza standard (vedi: 3.3.3. Riprendere il gioco).

3.5.3. Raggiungimento del "*target score*"

Quando una squadra raggiunge il "*target score*":

- A. L'*head referee* deve interrompere il gioco.
- B. Dopo essersi consultato con gli altri arbitri ed essersi accertato del fatto che non ci siano ulteriori problemi o penalità, l'*head referee* deve fare tre lunghi fischi per indicare la fine della partita.
- C. La squadra che raggiunge il "*target score*" vince.

3.5.4. Concedere durante l'overtime

In qualsiasi momento durante l'overtime, entrambe le squadre possono concedere la partita.

- A. Se la squadra concedente è in svantaggio, l'arbitro deve segnalare la fine della partita con tre lunghi fischi. Il punteggio al momento della concessione è il punteggio finale e la squadra che non ha ceduto la partita vince.
- B. Se la squadra concedente non è in svantaggio, alla squadra che non concede la partita viene conferito un numero sufficiente di punti per assicurargli un vantaggio di dieci punti sulla squadra avversaria. L'*head referee* deve segnalare la fine della partita con tre lunghi fischi. Il conseguente punteggio è considerato il punteggio finale e la squadra che non ha concesso la partita vince.
- C. Solo lo *speaking captain* può concedere la partita per la sua squadra. La concessione annunciata dallo *speaking captain* è ritenuta definitiva.
- D. Lo *speaking captain* può concedere la partita in qualsiasi momento durante l'overtime, inclusi i momenti in cui il gioco non è interrotto o prima che esso ricominci dopo la cattura.

3.6. DARE FORFEIT

3.6.1. Dichiarare un forfeit

- A. L'*head referee* deve dichiarare forfeit se:
 - i. Lo *speaking captain* di una squadra richiede ufficialmente un forfeit.
 - ii. Una squadra si rifiuta di riprendere una partita sospesa senza il consenso dei propri avversari o del direttore dell'evento.
 - iii. Viene applicata una penalità da forfeit.
- B. Una partita può essere dichiarata forfeit a causa di violazioni delle policy della lega o dell'evento.
- C. In caso di forfeit:
 - i. La partita termina immediatamente e la squadra che dà forfeit viene dichiarata perdente.
 - ii. Tutti i giocatori devono lasciare il campo.

3.7. PARTITE SOSPESSE

3.7.1. Dichiarare una partita sospesa

A. L'*head referee* o il direttore dell'evento possono dichiarare una partita sospesa a causa del meteo, per questioni di sicurezza, per comportamenti estremi o inappropriati, per interferenze esterne, per un cambio di campo o per una lunga interruzione durante la quale scope o palloni devono essere significativamente spostati.

B. Quando una partita viene sospesa bisogna prendere nota del tempo di gioco, del punteggio, di eventuali giocatori nella *penalty box* e del tempo che rimane perché scontino la penalità, e quale squadra è in possesso di ogni pallone.

i. I palloni vaganti, ovvero di cui nessuno è in possesso, eccetto il boccino, devono essere assegnati ad una delle due squadre sulla base di quale squadra l'*head referee* ritenga ragionevolmente sarebbe stata la prossima a prenderne possesso.

a. L'*head referee* deve generalmente assegnare i palloni basandosi sul giocatore idoneo più vicino, eccezion fatta per i casi in cui:

1. Il pallone fosse chiaramente protetto da un battitore in possesso di un bolide.

2. La posizione di un battitore possa essere utilizzata per assegnare due differenti palloni.

b. Non più di due bolidi possono essere assegnati ad una squadra.

c. Se entrambi i battitori di una squadra sono nella *penalty box*, alla loro squadra deve comunque essere assegnato almeno un bolide.

C. Le partite sospese devono essere riprese non appena diventa possibile giocare in sicurezza.

3.7.2. Riprendere una partita sospesa

A. Qualora uno degli ufficiali di gara originari non fosse disponibile, il direttore dell'evento o l'*head referee* dovrà rimpiazzarlo.

B. Le squadre possono fare sostituzioni durante la sospensione senza seguire la procedura di sostituzione.

i. Qualsiasi giocatore che stia scontando una penalità nella *penalty box* non può essere sostituito tra un tempo e l'altro.

a. Se il giocatore che dovrebbe scontare la penalità nella *penalty box* non è disponibile per disputare la partita, un altro giocatore idoneo presente in *roster* deve scontare la penalità al suo posto.

ii. Se un giocatore riceve un cartellino per un fallo commesso durante la sospensione, deve essere considerato come un fallo commesso da un sostituto e lo *speaking captain* può decidere in quale ruolo dovrà scontare la penalità.

C. Tutti i giocatori che devono essere in campo al momento della ripartenza devono allinearsi in qualsiasi punto della loro rispettiva area del portiere.

- i. Le squadre devono riprendere possesso dei palloni di cui disponevano o che sono stati loro assegnati al momento della sospensione
 - ii. Nel caso in cui una squadra abbia entrambi i battitori nella *penalty box*, il loro bolide deve essere posizionato accanto al loro anello centrale.
- D. Se la sospensione avviene dopo il diciassettesimo minuto e prima che il boccino sia stato correttamente catturato, lo *snitch runner* deve entrare in campo prima della ripartenza.
 - i. Se i cercatori non erano stati ancora rilasciati, un cercatore per ogni squadra deve presentarsi allo *scorekeeper* prima della ripartenza.
 - ii. Gli *handicap* del boccino che erano stati implementati prima della sospensione sono in effetto al momento della ripartenza.
- E. L'*head referee* si assicura che entrambe le squadre e tutti gli arbitri siano pronti.
- F. L'*head referee* grida "ready".
- G. Qualche secondo dopo l'*head referee* fa un breve fischio. Al momento del fischio:
 - i. Il gioco riprende.
 - ii. Il *timekeeper* ripristina il tempo di gioco e tutti gli altri tempi.
- H. Si considera falsa partenza nel caso in cui un giocatore tocchi il terreno oltre la linea della sua area del portiere tra il grido "ready" e il fischio della ripartenza.

- Penalità: cartellino blu - falsa partenza

3.7.3. Partite abbandonate

- A. Se una partita sospesa non può essere ripresa durante l'evento nel quale si disputa, il direttore dell'evento deve dichiarare abbandonata la partita.
- B. Se gli *speaking captain* di entrambe le squadre e il direttore dell'evento decidono mutualmente di non riprendere una partita sospesa, allora il direttore dell'evento può dichiarare abbandonata la partita.
 - i. Se una o entrambe le squadre si rifiutano di riprendere il gioco senza l'accordo della squadra avversaria e del direttore dell'evento, la/le squadra/e devono essere trattate come se avessero dato forfait.

4. ACCUMULARE PUNTI

4.1. SEGNARE UN GOAL

4.1.1. Goal valido

Vengono assegnati dieci punti a una squadra quando la pluffa passa per intero attraverso uno dei tre anelli avversari, a prescindere da chi la tira, e il goal viene dichiarato valido.

- A. Tutte le seguenti condizioni devono verificarsi perché un goal sia valido:
 - i. La pluffa passa interamente attraverso un anello.
 - a. I goal possono essere segnati da entrambi i lati degli anelli.
 - ii. La pluffa non era morta.
 - iii. La pluffa era idonea a segnare (vedi: 5.6.3 Pluffa non-segnabile).
 - iv. Il goal non è stato eseguito tra un fallo da cartellino commesso da un membro della squadra che ha segnato e il momento in cui il cartellino viene effettivamente assegnato al giocatore.
 - v. Il goal non è stato eseguito tra un fallo da *turnover* della pluffa commesso da parte di un membro della squadra che ha segnato e il momento in cui il *turnover* viene completato.
 - vi. Il giocatore che ha segnato il goal non commette un fallo risultante in un *back to hoops*, in un cartellino o un'espulsione immediatamente prima di ricevere la pluffa o mentre è in contatto con una pluffa viva.
 - vii. L'anello era integro e utilizzabile (vedi: 4.3.1. Segnare attraverso un anello inutilizzabile).
- B. La pluffa diventa morta non appena è stato dichiarato un goal valido.
- C. L'*head referee* deve confermare che il goal sia valido facendo un singolo fischio lungo e alzando entrambe le braccia.
- D. Ogni goal potenzialmente valido effettuato dopo una cattura valida del boccino non viene assegnato (vedi: 4.4.3. Azioni contemporanee).

4.1.2. Goaltending

- A. Un'azione viene considerata *goaltending*, e viene assegnato un punto come se la pluffa avesse attraversato un anello, se una delle seguenti condizioni è vera:
 - i. Un giocatore nella propria area del portiere, che non sia il portiere, tocca la pluffa con una parte del suo corpo o del suo equipaggiamento attraversando un anello dalla parte in cui la pluffa sarebbe dovuta uscire.
 - ii. Un giocatore nella propria area del portiere, che non sia il portiere, tocca la pluffa con una parte del suo corpo o del suo equipaggiamento posizionata dal lato opposto a quello di ingresso della pluffa mentre
-

quest'ultima sta già attraversando un anello, non dandole, quindi, modo di attraversarlo del tutto.

B. Un battitore o un cercatore che effettuano intenzionalmente un *goaltending* commettono un fallo da *goaltending* volontario da parte di un battitore o di un cercatore.

- Penalità: Cartellino rosso - *goaltending* volontario da parte di un battitore o di un cercatore.

4.2. RIPRENDERE IL GIOCO DOPO UN GOAL

4.2.1. Pluffa morta

Dopo che è stato segnato un goal e prima che il gioco della pluffa venga ripristinato, la pluffa è considerata "morta".

A. Qualsiasi giocatore della squadra precedentemente in difesa può dare o passare la pluffa morta al portiere nella propria area del portiere, ma non può interagire in altro modo con essa.

i. I sostituti possono passare la pluffa morta al loro portiere allo stesso modo, ma devono sempre rimanere nell'area di sostituzione o in panchina durante il passaggio.

B. La squadra precedentemente in attacco non può prendere o interagire intenzionalmente con la pluffa morta, a meno che non la stia passando al portiere su richiesta della squadra precedentemente in difesa.

i. La squadra precedentemente in attacco può scegliere di respingere la richiesta.

C. I giocatori non devono essere penalizzati qualora continuino a giocare come se la pluffa fosse viva prima che il goal venga confermato.

i. Questa regola non si applica se si ha motivo di ritenere che il giocatore stia agendo con l'intento di influenzare la ripresa del gioco di pluffa.

D. Il portiere precedentemente in difesa può richiedere che un arbitro gli passi la pluffa.

E. Se a causa di una penalità la pluffa morta viene data alla squadra precedentemente in attacco, la pluffa diventa viva al momento della ripresa dopo il *turnover*.

- Penalità: cartellino blu - interazione intenzionale ed illegale con una pluffa morta.

4.2.2. Ripresa del gioco da parte del portiere

Se il portiere precedentemente in difesa è la prima persona a prendere possesso della pluffa morta dopo la conferma di un goal, essa diventa viva e il gioco di pluffa

ricomincia nel momento in cui il possesso si realizza in un qualsiasi punto della propria metà campo.

- A. Se qualcun altro tocca la pluffa morta prima del portiere, esso deve poi prenderne possesso nella propria area del portiere per renderla viva.
- B. L'*head referee* deve fare un breve fischio al momento della ripartenza del gioco di pluffa con il possesso da parte del portiere.

4.3. ANELLI ROTTI O CADUTI

4.3.1. Segnare attraverso un anello inutilizzabile

Nessuno può segnare attraverso un anello inutilizzabile ovvero rotto, spostato, buttato a terra in qualsiasi modo o altrimenti danneggiato.

- A. Se un anello sta per cadere quando la pluffa passa per intero attraverso di esso, il goal è comunque valido.
 - i. Un anello in caduta è considerato inutilizzabile quando la parte circolare dell'anello tocca il suolo o l'anello in altro modo si trova temporaneamente in una posizione non eretta appoggiato a qualcosa, anche addosso ad un giocatore.
- B. Gli anelli che sono ruotati in modo da non essere più allineati con la linea degli anelli non sono considerati inutilizzabili e possono essere usati per segnare.
 - i. Gli anelli ruotati devono essere riposizionati una volta che il gioco attivo lascia l'area.
- C. Un anello è rotto quando il palo o la parte circolare dell'anello si spezzano o quando il cerchio si stacca dal palo.
- D. Se l'*head referee* stabilisce che un anello è inutilizzabile, deve dichiararlo come tale verbalmente.
- E. Un anello inutilizzabile deve essere aggiustato e riposizionato prima che un goal possa essere nuovamente segnato attraverso di esso.

4.3.2. Procedura per gli anelli inutilizzabili

Quando un anello diventa inutilizzabile, il gioco generalmente continua.

- A. Qualora un anello fosse inutilizzabile e una delle seguenti situazioni si verificasse, il gioco dovrà essere interrotto:
 - i. Un anello rotto minaccia la sicurezza dei giocatori.
 - ii. Parti dell'anello devono essere sostituite o è necessario attendere a lungo per poterlo aggiustare e la squadra che difende l'anello rotto è la squadra in attacco.
 - a. L'*head referee* può aspettare un momento di stasi dell'azione per interrompere il gioco.
 - iii. Tutti e tre gli anelli della stessa area del portiere sono inutilizzabili.
 - B. Ogni anello inutilizzabile deve essere riposizionato durante un'interruzione.
-

C. Se il gioco non è stato interrotto per un anello diventato inutilizzabile, questo deve essere aggiustato quando l'azione si sposta dall'area.

D. Il portatore di pluffa può richiedere l'interruzione del gioco per aggiustare un anello inutilizzabile avversario solo se si trova nella propria metà campo e se nessun giocatore avversario ha iniziato un contatto su di lui.

4.3.3. Rendere inutilizzabili, ruotare e ripristinare gli anelli

A. I giocatori non devono ripristinare gli anelli inutilizzabili degli avversari mentre la loro squadra è in attacco.

B. I giocatori non devono rendere inutilizzabili gli anelli ripetutamente o in maniera sconsiderata.

i. Questa regola non si applica nelle seguenti circostanze:

a. Un pallone lanciato rende un anello inutilizzabile.

b. Un giocatore di pluffa in attacco rende un anello inutilizzabile mentre tenta un goal contestato.

c. Un giocatore rende un anello inutilizzabile come risultato della propria interazione fisica con un giocatore avversario.

ii. Se un giocatore rende, illegalmente, un anello inutilizzabile mentre segna con successo un goal, il goal non viene negato dalla relativa penalità.

C. Un giocatore non deve rendere un anello inutilizzabile intenzionalmente.

D. Un giocatore non deve spostare o alterare un anello per far sì che la pluffa lo attraversi o meno.

- Penalità: cartellino blu - ripristinare illegalmente un anello avversario.
- Penalità: cartellino blu - rendere inutilizzabili gli anelli ripetutamente e non intenzionalmente.
- Penalità: cartellino giallo - rendere inutilizzabile un anello in maniera sconsiderata.
- Penalità: cartellino rosso - rendere intenzionalmente inutilizzabile un anello.
- Penalità: cartellino rosso - spostare o alterare un anello per influenzare il fatto che la pluffa lo attraversi o meno.

4.4. LA CATTURA DEL BOCCINO

4.4.1. La cattura del boccino

Trenta punti vengono assegnati alla squadra che cattura il boccino se la cattura viene dichiarata valida.

A. Una cattura viene confermata quando tutte le seguenti condizioni si verificano:

- i. Un cercatore ha rimosso il boccino dallo *snitch runner* e ne detiene il possesso esclusivo nell'istante della rimozione.
- ii. Il boccino era assicurato ai pantaloncini dello *snitch runner* prima della cattura.
- iii. Lo *snitch runner* non era a terra al momento della cattura (vedi: 8.4.1. Snitch runner a terra).
- iv. Il cercatore che ha catturato il boccino non ha commesso un fallo risultante in un *back to hoops*, un cartellino o un'espulsione immediatamente prima o durante la cattura.
- v. La cattura non è avvenuta tra un fallo risultante in un cartellino da parte di un membro della squadra che ha catturato il boccino e il momento in cui il cartellino è stato assegnato al giocatore.
- vi. La cattura non è avvenuta tra un'interferenza con il terzo bolide commessa dalla squadra che ha catturato il boccino e il momento in cui la penalità per interferenza con il terzo bolide viene confermata.
- vii. Lo *snitch runner* non era fisicamente impedito nei movimenti da un ufficiale di gara o da un membro della squadra che ha catturato il boccino al punto da poter aver influito sulla cattura.
 - a. Gli impedimenti fisici causati dalle azioni elencate in 6.3.1.A. (Interazioni del cercatore con lo *snitch runner*) devono essere ignorati, se tali azioni sono state eseguite in modo legale da un cercatore.
- viii. Il cercatore non era soggetto a *knockout* al momento della cattura.
- iv. I cercatori non hanno rimosso il boccino dallo *snitch runner* contemporaneamente.
- x. Il gioco non era interrotto quando il boccino è stato catturato.

4.4.2. Segnalare la cattura

A. Se l'*head referee* o lo *snitch referee* ritengono che ci sia stata una cattura valida, il gioco deve essere interrotto.

B. Se la cattura è confermata, la squadra che ha catturato il boccino ottiene 30 punti e l'*head referee* segnala se la partita è terminata o se deve procedere all'overtime (vedi 3.5.1. La cattura del boccino).

4.4.3. Azioni contemporanee

A. Quando una cattura valida del boccino e un fallo da parte della squadra in cattura o un goal valido da parte di una delle due squadre avvengono in rapida successione, l'*head referee* deve stabilire quale delle due azioni è avvenuta per prima basandosi sulle evidenze disponibili.

i. Solo le affermazioni da parte degli ufficiali di gara possono essere prese in considerazione.

ii. Se un goal altrimenti considerato valido viene segnato dopo una cattura valida, il goal non sarà considerato nel momento in cui si determinerà se la partita terminerà o procederà all'overtime.

a. Se la cattura determina la fine della partita il goal deve essere annullato.

b. Se la partita procede all'overtime, il goal deve essere considerato valido dopo aver stabilito il punteggio corrente ma non ai fini del *target score*. Esso deve, quindi, essere considerato valido come se fosse stato segnato durante l'overtime.

iii. Se una cattura valida è avvenuta prima di un fallo, la cattura è valida.

iv. Se, e solo se, non ci sono prove disponibili a sostegno di quale azione sia avvenuta per prima, l'*head referee* deve dichiarare che le azioni sono avvenute contemporaneamente.

a. Se un fallo che invaliderebbe una cattura del boccino e una cattura valida sono dichiarati contemporanei, la cattura del boccino è dichiarata non valida.

b. Se un goal valido e una cattura valida sono dichiarati contemporanei, il goal deve essere considerato come se fosse avvenuto prima.

5. I BOLIDI E L'EFFETTO *KNOCKOUT*

5.1. LA SCOPA

5.1.1. Montare sulla scopa

Tutti i giocatori devono montare su una scopa per prendere parte al gioco.

A. Per montare sulla scopa il giocatore deve essere a cavalcioni su di essa, la quale è in mezzo alle gambe e tocca una parte del corpo del giocatore.

B. Il giocatore rimane sulla scopa finché non si verifica una delle seguenti condizioni:

- i. La scopa (o il braccio che sta tenendo la scopa) non incrocia più il piano tra le gambe del giocatore.
- ii. Il giocatore perde il contatto con la propria scopa.
- iii. La scopa giace al suolo senza la mano del giocatore al di sotto di essa.

5.1.2. Smontare

Se un giocatore smonta dalla scopa durante il gioco, il giocatore è immediatamente soggetto a *knockout* e deve seguire la relativa procedura.

A. Se un giocatore smonta per effetto di un'azione illegale da parte di un avversario, un arbitro può permettere al giocatore di rimontare immediatamente e continuare il gioco. Se il giocatore non rimonta immediatamente, deve seguire la procedura di *knockout*.

5.2. CAUSARE L'EFFETTO *KNOCKOUT*

5.2.1. Subire l'effetto *knockout*

A. Un giocatore è "soggetto a *knockout*" quando una delle seguenti condizioni si verifica:

- i. Il giocatore smonta dalla scopa.
- ii. Il giocatore è colpito dal bolide vivo di un avversario.
 - a. Questo include essere colpiti sui capelli, sui vestiti o sull'equipaggiamento, eccezion fatta per un eventuale pallone tenuto in mano.
 - b. I seguenti giocatori non sono soggetti a *knockout* quando vengono colpiti dal bolide vivo di un avversario:
 1. Portiere protetto (vedi: 7.2.2. Poteri specifici del portiere).
 2. Battitori con immunità al *knockout* (vedi: 5.5.2. Reclamare immunità al *knockout*).

3. Giocatori che stanno rientrando in campo mentre sono al di fuori dalle linee che lo delimitano al fine di recuperare un pallone (vedi: 7.5.4. Procedura di *inbounding*).

c. I battitori che non sono immuni possono aspettare prima di smontare per tentare di afferrare il bolide che li ha colpiti, finché non diventa morto (vedi: 5.4.3. Battitore "colpito").

B. I giocatori devono seguire immediatamente la procedura di *knockout* una volta che sono soggetti a *knockout* (vedi: 5.3.1. Procedura di *knockout*).

i. I giocatori non possono deliberatamente ignorare di essere soggetti a *knockout*.

- Penalità: cartellino giallo - ignorare deliberatamente di essere soggetti a *knockout*

5.2.2. Bolide vivo

Per causare l'effetto *knockout*, un bolide deve essere "vivo".

A. Per essere vivo, un bolide:

i. Deve essere:

a. Intenzionalmente tirato, calciato o direzionato in altro modo da un battitore.

b. Lasciato intenzionalmente cadere da un battitore a meno che non sia richiesto da un'altra regola di lasciarlo cadere.

ii. Non deve essere in contatto con un avversario nel momento in cui viene rilasciato o è in procinto di essere in qualche modo direzionato.

iii. Non deve aver toccato il suolo, essere uscito dai confini del campo o essere afferrato.

a. In questi casi, il bolide è vivo finché l'azione indicata non è avvenuta.

iv. Non deve avere ricevuto un colpo che lo rendesse un bolide "vagante", da un altro bolide o dalla pluffa.

B. Qualsiasi bolide che non è vivo è considerato morto.

5.2.3. Bolidi tenuti in mano

A. Un battitore non può tentare di ingannare un avversario toccandolo con un bolide che tiene ancora in mano.

i. Un contatto accidentale con un bolide tenuto in mano non è penalizzato.

- Penalità: cartellino blu - colpire illegalmente un avversario con un bolide tenuto in mano

5.2.4. Fuoco amico

Un giocatore non può essere sottoposto a *knockout* da un bolide che è stato reso vivo dal giocatore stesso o da un compagno di squadra.

5.2.5. Chiamate "safe"

Se un giocatore è colpito da un bolide che non può provocare l'effetto *knockout*, l'arbitro dichiara che quel giocatore è "safe" o "clear", a meno che non venga sottoposto a *knockout* in qualsiasi altro modo.

A. I giocatori bolidati devono smontare e iniziare immediatamente la procedura di *knockout* (a meno che il giocatore non sia un battitore "colpito" che tenta di afferrare il bolide vivo o non ci sia un'ulteriore regola che preveda altrimenti).

i. Se un giocatore è stato bolidato e non viene dichiarato "safe" o "clear" da un arbitro, allora è soggetto all'effetto *knockout*.

B. Se il giocatore smonta dopo essere stato bolidato ma viene poi dichiarato "safe" o "clear", può rimontare su indicazione dell'arbitro e continuare l'azione.

i. Se il giocatore non rimonta velocemente dopo l'indicazione dell'arbitro, esso deve completare la procedura di *knockout*.

C. Se il giocatore fallisce nell'iniziare immediatamente la procedura di *knockout*, potrebbe applicarsi una penalità.

i. Se la chiamata finale sul colpo prodotto dal bolide è "safe" o "clear", il gioco continua e non si applicano penalità.

ii. Se un arbitro dichiara "safe" o "clear" un giocatore ma poi la chiamata cambia in "beat", il giocatore non riceve una penalità per non essere smontato, ma deve comunque smontare alla chiamata "beat".

iii. Se nessun arbitro dichiara "safe" o "clear" un giocatore e la chiamata finale su quel colpo prodotto dal bolide è "beat", il giocatore deve essere trattato come se avesse ignorato deliberatamente di essere soggetto a *knockout*.

a. Se l'arbitro ritiene che il giocatore non si sia reso conto di essere stato toccato dal bolide, allora l'arbitro può trattarlo come un *knockout* inavvertito (vedi: 5.3.4. *Knockout* inavvertito).

1. La convinzione di un giocatore di essere salvo da un bolide non viene presa in considerazione quando si determina la penalità più appropriata.

- Penalità: cartellino giallo - ignorare deliberatamente di essere soggetti a *knockout*

5.3. PROCEDURA DI KNOCKOUT

5.3.1. Procedura di *knockout*

Un giocatore in *knockout* rimane in questa condizione finché non completa la seguente procedura, in ordine:

- A. Rinunciare immediatamente al possesso di qualsiasi pallone lasciandolo cadere e smontare dalla propria scopa.
 - i. Il giocatore non può passare, lanciare, far rotolare o calciare il pallone, a meno che non stia completando un *natural motion* già iniziato (vedi: 5.6.2. Condizioni di *natural motion*).
 - ii. Un bolide lasciato cadere in questo modo è morto.
 - iii. Una pluffa lasciata cadere in questo modo non può essere usata per segnare diventando, quindi, una pluffa non-segnabile.
- B. Toccare uno dei propri anelli.
 - i. Il giocatore deve toccare la parte circolare dell'anello o il palo, non la base dell'anello.
 - ii. Il giocatore deve toccare l'anello con una parte del proprio corpo, non con la propria scopa.
- C. Rimontare sulla propria scopa prima di abbandonare l'immediata prossimità degli anelli.

- Penalità: ripetere la procedura - violazione della procedura di *knockout*
- Penalità: cartellino giallo - violazione intenzionale o ripetuta della procedura di *knockout*

5.3.2. Giocatori soggetti a *knockout*

I giocatori soggetti a *knockout* non devono interagire con il gioco, per cui devono:

- A. Non effettuare alcuna giocata.
- B. Non lanciare o interagire in altro modo con un pallone, tranne in caso di *natural motion* (vedi: 5.6.2. Condizioni di *natural motion*).
 - i. Se il giocatore lancia illegalmente un pallone subito dopo essere stato bolidato, viene considerato come una violazione del *natural motion*.
- C. Lasciare cadere qualsiasi pallone in proprio possesso.
- D. Evitare attivamente ogni interazione con gli altri giocatori.
- E. Non essere sostituito mentre il gioco non è interrotto.

- Penalità: cartellino blu - interagire illegalmente con il gioco mentre si è soggetti a *knockout*

5.3.3. Effettuare un contatto mentre si è soggetti a *knockout*

- A. Un giocatore soggetto a *knockout* non può iniziare alcun tipo di contatto fisico che non sia accidentale.

i. Se un giocatore è nella fase finale di un movimento di contatto prima di essere bolidato, il movimento può essere completato se non può essere ragionevolmente interrotto.

a. Il giocatore deve comunque fare in modo di interrompere tale contatto secondo la disposizione in 5.3.3.B.

b. Se un giocatore compie più passi tra il momento in cui viene bolidato e quando inizia il contatto con un avversario, tale contatto è illegale.

B. Se un giocatore soggetto a *knockout* era già in contatto con un avversario prima di essere colpito dal bolide, deve immediatamente fare in modo di cessare il contatto in sicurezza e con il minor impatto possibile sull'avversario.

- Penalità: cartellino giallo - contatto illegale mentre si è soggetti a *knockout*

5.3.4. *Knockout* inavvertito

Se un giocatore continua a giocare non intenzionalmente dopo essere smontato dalla scopa o essere bolidato da un avversario:

A. L'arbitro deve informare verbalmente e visivamente il giocatore che è soggetto a *knockout*.

B. L'arbitro può interrompere il gioco per informare il giocatore che è soggetto a *knockout*.

i. Se ciò avviene, qualsiasi pallone in suo possesso al momento dell'interruzione viene passato alla squadra avversaria.

C. Se un giocatore influenza il gioco mentre non è conscio di essere smontato o di essere stato bolidato, viene penalizzato per aver influenzato il gioco mentre era inconsapevolmente soggetto a *knockout*.

i. Se il giocatore intraprende un contatto altrimenti legale mentre non è conscio di essere soggetto a *knockout*, non viene assegnata una penalità aggiuntiva per il contatto.

ii. Se un giocatore lancia un pallone in violazione delle regole del *natural motion* subito dopo essere stato bolidato, tale giocatore non è soggetto ad una penalità per quel tiro (vedi: 5.6.2. Condizioni di *natural motion*).

- Penalità: cartellino blu - influenzare il gioco mentre si è inconsapevolmente soggetti a *knockout*

5.4. RIDIREZIONARE E CATTURARE BOLIDI VIVI

5.4.1. Bloccare e battere i bolidi

Un giocatore in possesso di un pallone può tentare di bloccare o battere un bolide vivo in arrivo con il pallone in proprio possesso:

- A. Il pallone in possesso può essere usato per battere o direzionare in altro modo il bolide in arrivo.
- B. Se bloccato o battuto un bolide non modifica la propria condizione di bolide vivo.
- C. Una pluffa morta non può essere usata per interagire intenzionalmente con un bolide.
- D. I giocatori non possono usare intenzionalmente un pallone in proprio possesso per interagire con un bolide morto o con un bolide reso vivo da un compagno di squadra.
 - i. Qualora l'arbitro determinasse che il giocatore non fosse conscio del fatto che il bolide fosse morto o reso vivo dal proprio compagno di squadra e che l'azione sarebbe risultata altrimenti legale, tale giocatore non deve essere penalizzato.

- Penalità: cartellino blu - battuta illegale

5.4.2. *Swattare* i bolidi

Ogni tentativo di deviare o di dare intenzionalmente una direzione ad un bolide vivo, che non sia tramite l'utilizzo di un altro pallone, è considerato uno *swat*.

- A. I battitori possono generalmente effettuare uno *swat* per deviare la traiettoria di un bolide vivo.
 - i. Un battitore "colpito" non può effettuare uno *swat*, a meno che non sia parte del suo tentativo di afferrarlo (vedi: 5.4.3. Battitore "colpito").
 - ii. Un battitore in possesso di un bolide non può effettuare uno *swat* su un altro bolide.
 - a. Questa regola non proibisce di battere un bolide vivo con un bolide in proprio possesso (vedi: 5.4.1. Bloccare e battere i bolidi).
 - iii. Se il bolide era già vivo, rimane tale per la squadra che lo ha lanciato.
 - a. Se era vivo per la squadra avversaria, il battitore che ha effettuato lo *swat* diventa un battitore "colpito".
- B. Cacciatori, portieri e cercatori non possono mai effettuare uno *swat* su un bolide.
 - i. Questa regola non proibisce di battere un bolide vivo con una pluffa in proprio possesso (vedi: 5.4.1. Bloccare e battere i bolidi).
 - ii. Questa regola non proibisce di fare *shielding* (vedi: 7.1.2.B. Interazioni con palloni tra giocatori di ruoli diversi).
- C. Se un giocatore continua a effettuare *swat* illegali, il "no harm no foul" non può essere chiamato.

- Penalità: cartellino blu - *swat* illegale di un bolide.

5.4.3. Battitore "colpito"

Un battitore non immune è un battitore "colpito", anziché soggetto a *knockout*, dal momento in cui è stato bolidato fino a quando il bolide che lo ha colpito non diventa morto. Un battitore "colpito" è soggetto alle seguenti restrizioni:

- A. Un battitore "colpito" non può rendere vivo un bolide.
- B. Un battitore "colpito" deve lasciare cadere il bolide in proprio possesso.
 - i. Il giocatore non può passare, tirare, far rotolare o calciare il bolide, a meno che non stia completando un *natural motion* già cominciato (vedi: 5.6.2. Condizioni di *natural motion*).
 - ii. Fallire nel rilasciare il bolide comporta una violazione da battitore "colpito".
- C. Un battitore "colpito" deve cercare di afferrare il bolide vivo da cui è stato colpito oppure seguire immediatamente la procedura di *knockout*.
 - i. Un battitore può ridirezionare il bolide che lo ha reso "colpito" nel tentativo di afferrarlo, ma soltanto prima che diventi un bolide morto.
 - ii. Dopo il colpo iniziale, ogni tentativo intenzionale da parte del battitore "colpito" di cambiare la direzione di un bolide, in ogni modo che non sia un tentativo di afferrarlo, comporta una violazione da battitore "colpito".
- D. Se un battitore "colpito" compie qualsiasi azione che non sia indicata in 5.4.3.A-C., è soggetto alle stesse regole e penalità previste per le medesime azioni se compiute da un giocatore soggetto a *knockout*.
- E. Se un battitore "colpito" afferra il bolide prima che esso diventi morto, quel battitore non è più soggetto all'effetto *knockout*.
 - i. Un battitore "colpito" è comunque vincolato all'effetto *knockout* da tutti i bolidi vivi tirati dagli avversari che lo colpiscono mentre è un battitore "colpito", a meno che esso non afferri anche questi bolidi prima che divengano morti.
- F. Un battitore "colpito" che non riesce ad afferrare il bolide prima che diventi morto è soggetto a *knockout* e deve immediatamente iniziare la relativa procedura.

- Penalità: cartellino blu - violazione da battitore "colpito"

5.5. IL TERZO BOLIDE E L'IMMUNITÀ AL *KNOCKOUT*

5.5.1. Il terzo bolide

Quando una squadra ha il possesso di due bolidi e il bolide rimanente non è in possesso di nessuno ed è morto, questo diventa il terzo bolide.

- A. Questo pallone rimane "terzo bolide" finché non si verifica una delle seguenti circostanze:

- i. La squadra con due bolide compie un "ragionevole tentativo di *beat*", ovvero un ragionevole tentativo di colpire l'avversario con un bolide.
 - ii. La squadra con due bolide ne perde uno come diretta conseguenza dell'azione di un giocatore avversario.
 - iii. La squadra senza bolide ottiene il possesso del terzo bolide.
- B.** I giocatori della squadra con due bolide non devono interferire con il terzo bolide.
- i. Si ha interferenza con il terzo bolide se:
 - a. Un giocatore della squadra con due bolide prende possesso o tenta di spostare il terzo bolide in qualsiasi modo.
 - b. Un giocatore della squadra con due bolide impedisce o rallenta l'altra squadra nel raggiungere il terzo bolide, interferendo con il loro tragitto continuamente o intenzionalmente.
 - ii. I due bolide consegnati all'altra squadra per interferenza con il terzo bolide sono scelti a discrezione dell'arbitro, ma dovrebbero includere generalmente il terzo bolide.
 - iii. Il gioco deve essere interrotto affinché gli arbitri possano pronunciarsi sull'interferenza con il terzo bolide.
 - a. Gli arbitri possono aspettare prima di interrompere il gioco qualora vi sia un vantaggio o tardare nell'assegnare la penalità quando ritengono sia più appropriato.

- Penalità: *back to hoops*, *turnover* della pluffa e *turnover* di due bolide - interferenza con il terzo bolide

5.5.2. Dichiarare immunità al *knockout*

Quando c'è un terzo bolide, un battitore della squadra senza bolide può alzare una mano oltre le proprie spalle, a pugno chiuso, per dichiarare l'immunità dal *knockout* causato da bolide vivi.

- A.** La chiamata per l'immunità è impropria se un giocatore la dichiara quando la squadra avversaria ha due bolide, ma:
- i. Il bolide rimanente è ancora vivo.
 - ii. Il terzo bolide è stato rilasciato dallo stesso giocatore senza l'intenzione di provocare l'effetto *knockout*.
 - iii. L'altro battitore della stessa squadra sta chiamando l'immunità.
 - a. Se entrambi i battitori di una squadra dichiarano l'immunità, uno di loro deve subito abbassare il pugno per evitare una penalità. Se nessuno dei due battitori abbassa il pugno, uno di essi deve essere penalizzato.
- B.** Si ha una chiamata di immunità invalida se un battitore la esegue quando non c'è terzo bolide, a meno che la squadra avversaria non abbia due bolide e il bolide mancante sia vivo.

i. Se la chiamata invalida non era intenzionale e non ha influenzato il gioco, il giocatore viene penalizzato per una chiamata dell'immunità invalida minore.

C. Il battitore immune non è immune ai bolide resi vivi prima che l'immunità sia stata dichiarata.

D. Se un avversario inizia la fase finale di un lancio del bolide in *natural motion* prima che il battitore immune perda la propria immunità, il battitore precedentemente immune non può subire l'effetto *knockout* come conseguenza di quel lancio.

- Penalità: *back to hoops* - chiamata impropria di immunità
- Penalità: *back to hoops* - chiamata di immunità invalida minore
- Penalità: cartellino blu - chiamata di immunità invalida

5.5.3. Limitazioni dell'immunità

Quando un battitore sta chiamando l'immunità, tale battitore è soggetto alle seguenti restrizioni:

A. Il battitore deve cercare immediatamente e direttamente di ottenere il possesso del terzo bolide.

i. Il battitore può avvicinarsi al pallone da qualunque direzione preferisca.

ii. Iniziare qualsiasi altra azione durante l'immunità è considerata una violazione dell'immunità.

iii. Il battitore perde la propria immunità una volta che ottiene il possesso del bolide.

a. Il battitore resta immune mentre tenta di prendere il terzo bolide da terra, anche se il suo pugno è abbassato mentre sta compiendo l'azione.

B. Il battitore non può rinunciare all'immunità finché non la perde in conformità con la regola oppure la squadra avversaria non perde un bolide.

i. Il battitore deve rinunciare all'immunità se non sta più tentando di ottenere il terzo bolide.

ii. Rinunciare all'immunità in modo illegale è una violazione dell'immunità.

C. Se lo status del terzo bolide si modifica, il battitore immune perde immediatamente la propria immunità e deve abbassare il pugno.

- Penalità: cartellino blu - violazione dell'immunità

5.6. NATURAL MOTION

5.6.1. *Natural motion*

Quando un giocatore è soggetto a *knockout* o diventa un battitore “colpito”, tale giocatore può concludere la prosecuzione naturale di un movimento già iniziato, d’ora in avanti detto “*natural motion*”, se questo movimento non può essere ragionevolmente interrotto.

5.6.2. Condizioni di *natural motion*

A. Perché un tiro possa essere dichiarato come *natural motion*, si applicano le seguenti condizioni:

i. Il giocatore deve rilasciare qualsiasi pallone in proprio possesso come parte di un singolo *natural motion* iniziato prima che il giocatore fosse bolidato e che fosse, quindi, soggetto a *knockout*.

a. Ogni movimento iniziato dopo che il giocatore sia stato bolidato e sia, quindi, soggetto a *knockout* non viene considerato *natural motion*.

ii. Il giocatore deve essere già in contatto con il pallone mentre viene bolidato.

B. Se un giocatore tira un pallone subito dopo essere stato bolidato ed essere, quindi, soggetto a *knockout* senza rispettare le condizioni di cui sopra, si considera violazione del *natural motion*.

C. Un bolide rilasciato come esito di un *natural motion* è considerato morto.

D. Per gli scopi di questa regola, un battitore “colpito” viene considerato soggetto a *knockout*.

- Penalità: *turnover* - violazione non intenzionale del *natural motion*

- Penalità: cartellino giallo - violazione intenzionale del *natural motion*

5.6.3. Pluffa non-segnabile

Se un giocatore sta toccando la pluffa quando viene bolidato e la rilascia o la tira in altro modo secondo le regole del *natural motion*, la pluffa diventa “non-segnabile”.

A. Una pluffa non-segnabile non può produrre un goal, neanche se passa interamente attraverso un anello.

B. La pluffa rimane viva e l’azione prosegue normalmente.

C. La pluffa può essere di nuovo utilizzata per segnare al verificarsi delle seguenti condizioni:

i. Viene toccata da un cacciatore idoneo appartenente alla stessa squadra del giocatore che l’ha lanciata.

ii. Un giocatore qualsiasi entra in suo possesso.

6. CONTATTI FISICI E INTERAZIONI

6.1. INTERAZIONI GENERALI

6.1.1. Contatto fisico illegale

Le seguenti forme di contatto fisico sono sempre illegali, a meno che il contatto non sia dichiarato accidentale dall'arbitra:

- A. Entrare intenzionalmente in contatto con una giocatrice di un altro ruolo.
- B. Entrare intenzionalmente in contatto con la *snitch runner*, eccezion fatta per le cercatrici.
- C. Tirare un calcio ad un'avversaria.
- D. Effettuare un contatto energetico usando la testa.
- E. Entrare in contatto con la testa, il collo o l'inguine di un'avversaria.
- F. Iniziare un contatto o esercitare forza sul ginocchio di un'avversaria o al di sotto di esso.
- G. Fare uno sgambetto ad un'avversaria.
- H. Scivolare addosso o tuffarsi su un'avversaria.
- I. Saltare addosso o arrampicarsi su qualsiasi giocatrice.
- J. Sollevare o tenere intenzionalmente sospesa un'altra giocatrice, sia essa un'avversaria o una compagna di squadra.
- K. Afferrare la scopa o i vestiti di un'avversaria.
- L. Tentare di sottrarre la pluffa, entrare in contatto o interagire in altro modo con una portiera protetta che detiene il possesso della pluffa (vedi: 7.2.2 Poteri specifici della portiera).

- Penalità: penalità standard di contatto - contatto fisico illegale

6.1.2. Blocco

Un blocco si ha quando una giocatrice assume legalmente in campo una posizione sulla traiettoria di un'avversaria allo scopo di rallentarla o fargli cambiare posizione senza iniziare un contatto di spinta, carica o un *wrap*.

- A. Un blocco è considerato ingaggiato una volta che la giocatrice che lo esegue si posiziona nella traiettoria della propria avversaria.
- B. Tutti i blocchi sottostanno alle seguenti regole e restrizioni, a prescindere dal fatto che una o entrambe le giocatrici siano in possesso di un pallone:
 - i. È illegale effettuare un blocco su una giocatrice di un altro ruolo.
 - ii. È illegale estendere una parte del corpo durante un blocco, come il gomito o parti della spalla, causando uno scontro tra la parte del corpo estesa e l'avversaria.

- iii. Se è la giocatrice ad iniziare il contatto e non l'avversaria a correrle addosso, questa azione non è considerata un blocco.
- iv. I piedi della giocatrice non devono essere necessariamente piantati a terra per far sì che l'azione sia legale.
 - a. Se la giocatrice che intende eseguire il blocco si sta muovendo direttamente verso la propria avversaria durante il blocco e il contatto non è leggero, l'azione viene considerata una carica.
- C. Se nessuna delle due giocatrici è in possesso di un pallone, le seguenti restrizioni aggiuntive si aggiungono alle restrizioni generali dei blocchi:
 - i. Un blocco eseguito da dietro deve dare alla giocatrice che lo subisce lo spazio di un passo per fare in modo che l'avversaria possa fermarsi e/o cambiare direzione.
 - ii. Un blocco eseguito su una giocatrice in movimento deve essere effettuato con sufficiente anticipo in modo che l'avversaria possa fermarsi e/o cambiare direzione, a seconda della velocità della giocatrice che sta subendo il blocco nel momento in cui l'azione di blocco ha inizio e non della consapevolezza della stessa riguardo al blocco.
 - iii. La giocatrice che subisce il blocco deve tentare in ogni modo di evitare di caricare la giocatrice che esegue il blocco, rallentando per far sì che il contatto sia leggero oppure evitando del tutto l'avversaria.
 - a. Il contatto accidentale non viene penalizzato.
- D. Se una giocatrice che subisce il blocco reagisce ad esso cambiando la propria traiettoria, ogni tentativo della giocatrice avversaria di spostarsi sulla nuova traiettoria viene considerato come un nuovo blocco.
- E. Se una giocatrice che subisce un blocco illegale carica di conseguenza l'avversaria, la prima non viene penalizzata se non aumenta la propria forza in risposta al blocco.

- Penalità: penalità standard di contatto - blocco illegale
- Penalità: penalità standard di contatto - caricare illegalmente la giocatrice che sta facendo un blocco

6.1.3. Calciare un pallone contestato

Generalmente è legale calciare un pallone che un'avversaria sta tentando di giocare. Si applicano le seguenti regole:

- A. Una giocatrice non può tirare un calcio ad un'avversaria.
- B. Calciare un pallone che un'avversaria sta toccando con la propria mano è un calcio pericoloso.

C. Se l'arbitra ritiene che il calcio di una giocatrice sarebbe stato illegale se l'avversaria non avesse reagito al calcio spostandosi attivamente, il calcio viene considerato un calcio pericoloso.

D. Se l'arbitra ritiene che la giocatrice colpita o quasi colpita da un calcio si sia spostata intenzionalmente nella traiettoria del calcio all'ultimo momento, non c'è fallo.

- Penalità: cartellino giallo - calcio pericoloso
- Penalità: cartellino giallo - tirare un calcio ad un'avversaria
- Penalità: cartellino rosso - calcio illegale violento o *egregious*

6.1.4. Scivolare e tuffarsi

Le giocatrici possono scivolare e tuffarsi. In ogni caso, è illegale:

A. Scivolare o tuffarsi addosso a un'avversaria.

B. Scivolare o tuffarsi direttamente verso un'avversaria in modo da forzarla a cambiare il proprio movimento per evitare la scivolata o il tuffo.

C. Una giocatrice che procede dritto abbassandosi direttamente su un pallone non sta compiendo una scivolata o un tuffo.

D. I tuffi e le scivolte che non violano le condizioni di cui sopra (per esempio il contatto spalla a spalla) e che non sono pericolosi o in altro modo illegali sono legali.

- Penalità: penalità standard di contatto - scivolata illegale
- Penalità: penalità standard di contatto - tuffo illegale

6.1.5. *Hurdling* - saltare oltre una giocatrice

Saltare o tuffarsi completamente al di sopra di una persona è considerato "*hurdling*".

A. È illegale per una giocatrice saltare o tentare di saltare oltre qualsiasi persona che sta toccando il terreno solo con i piedi.

i. Se la giocatrice che effettua il salto è stata forzata dal movimento improvviso della persona che lo subisce ad effettuare tale azione illegalmente per evitare un contatto più pericoloso, l'azione non viene penalizzata.

B. Se una giocatrice salta in modo da superare un'altra persona, incluso ma non limitato al tentativo di effettuare un tiro o di catturare il boccino, e torna a terra sullo stesso lato della persona che stava per essere scavalcata, non viene considerato *hurdling*.

i. Se una giocatrice tenta di saltare o tuffarsi oltre una persona ma fallisce nel tentativo, l'azione viene considerata come un tentativo di *hurdling*.

C. Se una giocatrice non salta con l'obiettivo di superare qualcuno ma cade oltre un'altra persona per via di un contatto avvenuto in aria, l'azione non viene considerata come *hurdling*.

- Penalità: cartellino giallo - *hurdling* o tentativo di *hurdling* illegale

- Penalità: cartellino rosso - *hurdling* violento o *egregious*

6.1.6. Contatto attraverso una compagna di squadra

A. È illegale per qualsiasi giocatrice entrare in contatto con una propria compagna di squadra con l'intento di causare o influenzare il suo contatto fisico con un'avversaria.

B. Il contatto accidentale o secondario tramite una compagna di squadra non viene penalizzato.

- Penalità: penalità standard di contatto - contatto illegale tramite una compagna di squadra

6.1.7. Ricevitrice indifesa

Una ricevitrice che sta per afferrare un pallone in aria è considerata una ricevitrice indifesa.

A. Una ricevitrice non deve necessariamente lasciare il terreno per essere considerata una ricevitrice indifesa.

B. Una ricevitrice in aria rimane indifesa finché le sue gambe non hanno assorbito totalmente lo shock dell'atterraggio dopo che essa ha ottenuto il solo e completo possesso del pallone o ha rinunciato a volerlo prendere.

C. Una ricevitrice indifesa non può essere spinta, caricata, placcata o subire un *wrap* da un'avversaria.

D. Una giocatrice che, secondo l'arbitra, ha tirato il pallone a sé stessa per far assegnare un cartellino per contatto illegale con una ricevitrice indifesa non viene considerata ricevitrice indifesa per quel tiro.

E. Contatti accidentali che sono il risultato di tentativi di giocare il pallone non sono penalizzati.

i. Se la giocatrice che porta il contatto stava cercando di applicare forza diretta sulla ricevitrice indifesa, questo contatto deve essere considerato come non-accidentale.

- Penalità: cartellino giallo - entrare in contatto illegalmente con una ricevitrice indifesa

- Penalità: cartellino rosso - caricare una ricevitrice indifesa

- Penalità: cartellino rosso - placcare una ricevitrice indifesa

6.1.8. Sottrarre un pallone

Sottrarre un pallone è il tentativo di una giocatrice di afferrare il pallone in possesso di un'avversaria tirandolo via o colpendolo.

A. Una giocatrice può tentare di sottrarre un pallone da un'avversaria mentre sta effettuando un *wrap*.

i. Una giocatrice non può effettuare un *wrap* con entrambe le braccia nel tentativo di sottrarre un pallone. Questo include circondare l'avversaria con un braccio nel tentativo di sottrarre il pallone mentre l'altro braccio sta effettuando un *wrap*.

B. Una giocatrice non può caricare un colpo nel tentativo di farne perdere il controllo all'avversaria.

C. Inerentemente alle regole dei contatti: tra una giocatrice che sta cercando di sottrarre un pallone e un'avversaria, il pallone continua ad essere considerato in solo possesso di quest'ultima fino al momento in cui essa ne perde il diretto controllo.

- Penalità: penalità standard da contatto - tentativo illegale di sottrarre un pallone ad un'avversaria

6.1.9. Punto di contatto iniziale

Quando una giocatrice spinge, blocca, carica o effettua un *wrap* su un'avversaria non deve iniziare il contatto da dietro.

A. Il contatto deve essere iniziato sulla parte frontale del busto dell'avversaria.

i. Il lato frontale del busto è definito da un piano di 180 gradi che attraversa il punto medio di entrambe le spalle.

ii. Perché una giocatrice sia considerata di fronte all'avversaria, il suo ombelico deve essere di fronte al piano di 180 gradi quando il contatto inizia.

iii. Finché il corpo della giocatrice che inizia il contatto è posizionato in questo modo, il punto iniziale di contatto può trovarsi in qualsiasi parte che sia considerata legale del busto, delle braccia o delle gambe, al di sopra del ginocchio dell'avversaria.

B. Una volta che il contatto è stato avviato in maniera corretta la giocatrice può continuare il contatto anche se si trasforma in un contatto da dietro, solo finché il contatto iniziale non viene interrotto.

i. Questo include anche modificare il tipo di contatto.

C. Se una giocatrice effettua un contatto iniziandolo con la propria schiena, la giocatrice avversaria può continuare il contatto e non si ha nessun fallo.

D. Se una giocatrice si gira appena prima del contatto, facendo sì che l'avversaria inizi il contatto da dietro, non si ha fallo per contatto da dietro se la giocatrice che inizia il contatto non aveva una quantità ragionevole di tempo per reagire al cambio di posizione ed evitare completamente il contatto.

E. Se una giocatrice supera in velocità o sfugge da un'avversaria nel tentativo di iniziare un contatto e il contatto è iniziato da dietro, si ha comunque fallo.

- Penalità: penalità standard di contatto - contatto illegale da dietro

6.1.10. Contatto limitato da dietro

A. È legale appoggiare una mano o entrambe le mani su un'avversaria da dietro senza applicare forza.

i. Questo include usare un braccio, senza spingere, per evitare di scontrarsi con l'avversaria.

B. Il contatto limitato da dietro è ammesso nelle seguenti circostanze:

i. Spintonarsi per prendere posizione.

ii. Durante il tentativo di sottrarre un pallone.

C. Il contatto iniziato da dietro nel rispetto di questa regola non permette a nessuna giocatrice di intraprendere i contatti elencati in 6.1.9.

6.1.11. Aggiustare un contatto illegale

A. Una giocatrice costretta ad iniziare un contatto illegale su un'avversaria a causa delle azioni dirette dell'avversaria stessa deve agire immediatamente per riposizionarsi legalmente o interrompere il contatto per evitare una penalità.

i. Il riposizionamento da parte della giocatrice non deve prevedere o prolungare un contatto illegale.

ii. Se la giocatrice ha tempo a sufficienza per aggiustarsi in una posizione corretta prima di iniziare il contatto, deve agire in questo modo.

6.1.12. Giocare in modo sconsiderato

È illegale giocare in modo sconsiderato. Questo include giocare senza riguardi per il pericolo altrui.

- Penalità: cartellino giallo - giocare in modo sconsiderato
- Penalità: cartellino rosso - giocare in modo estremamente sconsiderato

6.1.13. Contatto *egregious*

I contatti *egregious* sono proibiti. I seguenti sono sempre considerati contatti *egregious*:

- A. Entrare in contatto usando una forza eccessiva.
 - i. Un uso eccessivo della forza è definito quando una giocatrice eccede di tanto nella forza necessaria per completare un'azione e questo rischia di provocare un infortunio ad un'avversaria.
- B. Provocare o tentare di provocare deliberatamente un infortunio ad una persona usando il proprio corpo o qualsiasi parte del proprio equipaggiamento, palloni inclusi.
- C. Colpire o tentare di colpire un'altra persona, incluso ma non limitato a ginocchiate, gomitate o testate intenzionali verso un'avversaria.
- D. Iniziare intenzionalmente un contatto verso la testa, il collo o l'inguine di un'avversaria.
- E. Iniziare intenzionalmente un contatto verso un'ufficiale che non sia lo *snitch runner*.
- F. Caricare una ricevitrice indifesa (vedi: 6.1.7. Ricevitrice indifesa).
- G. Placcare una ricevitrice indifesa (vedi: 6.1.7. Ricevitrice indifesa).

- Penalità: espulsione - contatto illegale *egregious* contro una compagna di squadra
- Penalità: cartellino rosso - contatto illegale *egregious* verso un'avversaria, una spettatrice, un'ufficiale di gara o un membro dello staff dell'evento.

6.2. CONTATTI SPECIFICI

6.2.1. *Body blocking*

Il *body blocking* consiste nell'applicare forza contro un'avversaria usando parti del corpo diverse da braccia o mani che non siano lungo i fianchi, dove ogni forza

significativa è applicata dopo che un contatto privo di forza è già stato stabilito dalle parti del corpo di cui sopra della giocatrice che effettua il *body block*.

- A. È illegale effettuare un *body block* usando la testa, le gambe o i piedi.
- B. È illegale estendere il gomito verso l'avversaria durante un *body block*.
- C. È illegale effettuare un *body block* se il contatto è iniziato da dietro (vedi: Punto di contatto iniziale).

- Penalità: penalità standard di contatto - *body block* illegale

6.2.2. Spinta

Una spinta consiste nel fare forza su un'avversaria con un braccio esteso, portato in questa posizione durante o prima dell'inizio del contatto.

- A. Si può usare solo un braccio per spingere.
- B. È illegale spingere usando il gomito.
- C. È illegale spingere se il contatto è iniziato da dietro (vedi: 6.1.9. Punto di contatto iniziale).
- D. È illegale spingere direttamente la scopa di un'avversaria.
 - i. La spinta accidentale della scopa di un'avversaria non è illegale.

- Penalità: penalità standard di contatto - spinta illegale

6.2.3. Carica

Una carica consiste nel fare contatto contro un'avversaria usando parti del corpo che non siano le braccia o le mani non lungo i fianchi, ad eccezione dei casi di *body blocking*.

- A. È illegale caricare usando la testa, le gambe o i piedi.
- B. È illegale caricare un'avversaria che non sia in possesso completo ed esclusivo di un pallone, a meno che non sia la giocatrice che effettua la carica ad essere in possesso di un pallone.
 - i. Un battitore senza un pallone non può caricare un'avversaria senza tentare di effettuare un *wrap* sulla giocatrice attorno al busto o alle gambe al di sopra del ginocchio.
- C. È illegale iniziare un contatto durante una carica in modo che un punto singolo del corpo della giocatrice che la effettua, come la punta della spalla o il gomito, inizi il contatto.
 - i. Il contatto spalla a spalla è ammesso.
- D. È illegale che i piedi della giocatrice che effettua la carica non tocchino in alcun modo il terreno mentre sta applicando la forza iniziale della carica, a meno che essa non abbia saltato nel tentare un passaggio, un tiro o di lanciare in altro modo un pallone.

i. Non è necessario che la giocatrice lanci effettivamente il pallone per essere soggetta alla regola di cui sopra.

E. È illegale caricare se il contatto è iniziato da dietro (vedi: 6.1.9. Punto di contatto iniziale).

- Penalità: penalità standard di contatto - carica illegale

6.2.4. *Wrapping*

Un *wrap* consiste nel circondare una parte dell'avversaria con un braccio. Il braccio include la mano.

A. È illegale effettuare un *wrap* su un'avversaria che non è in possesso di un pallone.

B. È illegale effettuare un *wrap* su un'avversaria usando entrambe le braccia.

C. È illegale per una giocatrice staccarsi da terra durante un *wrap* nel tentativo di arpionare l'avversaria o proiettarsi in altro modo verso essa.

D. Una volta che il *wrap* è iniziato legalmente, la giocatrice che lo effettua può continuare per inerzia il moto già iniziato anche se la giocatrice che lo subisce rilascia il pallone.

i. L'arbitra deve urlare "ball out" nel momento in cui il pallone è rilasciato.

ii. Una volta conscia che il pallone è stato rilasciato, la giocatrice non può continuare il *wrap* oltre il momento d'inerzia precedentemente sviluppato.

E. È illegale effettuare un *wrap* se il contatto è iniziato da dietro (vedi: 6.1.9. Punto di contatto iniziale).

F. Una presa è una forma di *wrap* che implica trattenere l'avversaria o una parte di essa con una mano chiusa.

i. È illegale prendere la scopa o i vestiti di un'avversaria.

ii. È illegale stratonare una qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento dell'avversaria o tirare il braccio che sta tenendo la scopa durante una presa.

G. È illegale applicare una forza elevata e improvvisa direttamente sul braccio dell'avversaria durante ogni tipo di *wrap*.

H. Un placcaggio è l'azione di effettuare un *wrap* su una giocatrice e portarla a terra.

- Penalità: penalità standard di contatto - *wrap* illegale

6.3. LE CERCATRICE E LE *SNITCH RUNNER*

6.3.1. Interazioni della cercatrice con la *snitch runner*

Mentre si applicano le regole standard sui contatti in relazione alle interazioni tra le due cercatrici, sulle interazioni con la *snitch runner* si applicano regole diverse.

A. È legale per una cercatrice eseguire le seguenti interazioni sulla *snitch runner*:

- i. Eseguire un *body block* sulla *snitch runner*, soggetta alle regole standard sul *body block* (vedi: 6.2.1. *Body block*).
- ii. Spingere o spostare le braccia della *snitch runner*.
- iii. Allungare una o entrambe le braccia attorno o sopra la *snitch runner*.
 - a. Qualsiasi braccio allungato attorno alla *snitch runner* può avere solo contatto incidentale con la stessa.
 - b. È illegale stringere o limitare in altro modo il corpo della *snitch runner* con un braccio allungato attorno alla stessa.
 - c. Se la *snitch runner* si sposta verso il braccio della cercatrice mentre la cercatrice sta allungando un braccio attorno allo stesso, la cercatrice deve spostare il proprio braccio per evitare di limitare il movimento della *snitch runner*.

B. È illegale per una cercatrice eseguire le seguenti interazioni sulla *snitch runner*:

- i. Entrare in contatto con la testa, il collo o l'inguine della *snitch runner*.
- ii. Caricare la *snitch runner*.
 - a. Se un tentativo di carica fallisce nel fare contatto con le gambe, la vita o il busto della *snitch runner*, l'azione non deve essere ritenuta una carica.
- iii. Spingere le gambe, la vita o il busto della *snitch runner*.
- iv. Trattenerne o afferrare le braccia della *snitch runner*.
- v. Saltare oltre o tentare di saltare oltre la *snitch runner* mentre sta toccando il terreno solo con i propri piedi.
- vi. Placcare o tentare di placcare la *snitch runner*.
- vii. Afferrare i vestiti della *snitch runner*.
 - a. Non si applica alcuna penalità se la cercatrice rilascia immediatamente i vestiti.
 - b. Qualsiasi cattura effettuata dalla cercatrice attaccante durante, subito dopo o come risultato di una presa dei vestiti della *snitch runner* deve comunque essere dichiarata non valida, anche se non viene assegnata alcuna penalità.
- viii. Effettuare un contatto dalla forza rilevante con la *snitch runner* mentre la cercatrice è in scivolata o si sta tuffando.
 - a. I contatti accidentali di minore entità non devono essere oggetto di penalità.
- ix. Effettuare un contatto illegale *egregious* con la *snitch runner* (vedi: 6.1.13. Contatto *egregious*).

C. Se le braccia della *snitch runner* sono lungo i fianchi del suo busto, esse sono considerate come parte del suo busto.

- Penalità: penalità standard di contatto - Interazione illegale con la *snitch runner*.

6.4. PRECEDENZA

6.4.1. Precedenze tra ruoli diversi

Giocatrici di ruoli diversi non possono interagire fisicamente tra di loro. Queste interazioni sono soggette alle seguenti regole:

- A.** Di seguito l'ordine di priorità di precedenza tra due giocatrici di ruoli diversi, dalla priorità più alta a quella più bassa:
 - i. Una giocatrice stazionaria con un pallone.
 - ii. Una cacciatrice stazionaria senza un pallone.
 - iii. Una giocatrice in movimento con un pallone.
 - iv. Una battitrice o cercatrice stazionaria senza un pallone.
 - v. Una giocatrice in movimento senza un pallone.
- B.** Le giocatrici con priorità più bassa devono dare la precedenza alle giocatrici con priorità più alta, anche spostandosi dalla loro traiettoria.
 - i. Giocatrici con priorità più bassa che falliscono nel dare la precedenza sono generalmente "colpevoli."
- C.** Quando due giocatrici con la stessa priorità interagiscono, la giocatrice che viene considerata colpevole secondo l'arbitra è quella a cui viene assegnato il fallo.
 - i. Se le giocatrici sono ritenute colpevoli in egual misura per l'interazione, non viene data alcuna penalità.
- D.** Se una giocatrice agisce chiaramente con l'intento di causare un'interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo, quella giocatrice viene considerata colpevole a prescindere dalla priorità.
- E.** Se una giocatrice si muove con l'intento di far sì che un'avversaria vada incontro ad un'interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo o che debba dare la precedenza ad un'altra giocatrice di priorità uguale o maggiore, tale giocatrice verrà considerata colpevole e non le giocatrici coinvolte nell'interazione.
- F.** Se l'arbitra determina che non c'era abbastanza tempo perché la giocatrice colpevole potesse reagire ragionevolmente e a dare la precedenza, l'interazione viene considerata accidentale e non viene punita.
 - i. Questa disposizione non si applica se era ragionevole aspettarsi che la giocatrice colpevole fosse conscia o avesse agito in modo da assicurarsi di non essere consapevole della giocatrice avversaria con cui ha interagito.
- G.** Solo la giocatrice colpevole viene punita per un'interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo.

i. Se l'interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo è stata accidentale e in linea di massima l'andamento del gioco non è stato influenzato, viene invece punita per interazione illegale minore con una giocatrice di un altro ruolo.

- Penalità: *back to hoops* - interazione illegale minore con una giocatrice di un altro ruolo
- Penalità: cartellino giallo - interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo
- Penalità: cartellino rosso - interazione illegale con una giocatrice di un altro ruolo violenta o *egregious*

6.4.2. Interazioni con le giocatrici in *knockout*

A. È illegale per qualsiasi giocatrice tentare intenzionalmente di iniziare un contatto, continuare un contatto o interagire in altro modo con un'avversaria soggetta a *knockout*.

i. Se il contatto è iniziato prima o nel momento in cui è avvenuto il *knockout*, si deve permettere alla giocatrice di disimpegnarsi dal contatto in modo sicuro dall'avversaria soggetta a *knockout* senza penalizzarla.

ii. Le giocatrici soggette a *knockout* devono comunque effettuare ogni sforzo per evitare di interagire con il gioco mentre sono soggette a *knockout*.

- Penalità: cartellino giallo - Interazione illegale con un'avversaria soggetta a *knockout*
- Penalità: cartellino rosso - Interazione illegale violenta o *egregious* con un'avversaria soggetta a *knockout*

6.5. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

6.5.1. Condotta antisportiva

A. Le giocatrici non devono adottare una condotta antisportiva, come prendere in giro o adottare un comportamento aggressivo o scortese nei confronti di giocatrici, spettatrici, ufficiali o membri dello staff dell'evento.

B. L'uso di linguaggio o gesti espliciti, volgari o offensivi in ogni momento è considerato condotta antisportiva.

i. Si ha una condotta antisportiva *egregious* se il linguaggio è diretto ad un'altra persona e se si verifica almeno una delle seguenti condizioni:

a. Il linguaggio è estremo o offensivo.

b. Il linguaggio include parole volgari usate per il loro significato, anziché per enfatizzare.

c. Il linguaggio è discriminatorio, incluso ma non limitato a epiteti razziali, insulti etnici o altre espressioni che umiliano o degradano una persona o gruppo di persone sulla base di etnia, sesso, genere, orientamento sessuale, religione o paese di origine.

ii. È condotta antisportiva *egregious* dirigere gesti osceni, espliciti o volgari a un'altra persona.

C. Comportamenti estremamente scortesi od ostili, incluse le minacce, sono considerati condotta antisportiva *egregious*.

- Penalità: cartellino giallo - Condotta antisportiva
- Penalità: cartellino rosso - condotta antisportiva *egregious*

6.5.2. Condotta antisportiva interna

Una condotta antisportiva non indirizzata ad alcuna persona o indirizzata ad una compagna di squadra o a sé stesse viene considerata condotta antisportiva interna.

A. La condotta antisportiva interna non è penalizzata, a meno che non sia:

i. Uso ripetuto di linguaggio volgare o esplicito.

ii. *Egregious*.

B. Le penalità per questa sezione si applicano al posto delle penalità in 6.5.1. Condotta antisportiva.

- Penalità: cartellino blu - Uso ripetuto di linguaggio volgare o esplicito
- Espulsione - Condotta antisportiva interna *egregious*

6.5.3. Scontri fisici

È illegale intraprendere uno scontro fisico con qualsiasi persona.

- Penalità: espulsione - intraprendere uno scontro fisico con una compagna di squadra
-

- Penalità: cartellino rosso - intraprendere uno scontro fisico con un'avversaria, una spettatrice, un'ufficiale o un membro dello staff dell'evento

6.5.4. Sputare

Le giocatrici non possono intenzionalmente sputare verso o addosso una giocatrice, una spettatrice, un'ufficiale o un membro dello staff dell'evento.

- Penalità: espulsione - Sputare intenzionalmente verso o addosso ad una compagna di squadra
- Penalità: cartellino rosso - Sputare intenzionalmente verso o addosso ad un'avversaria, una spettatrice, un'ufficiale o un membro dello staff dell'evento

6.5.5. Fallo di gioco grave

È illegale commettere falli di gioco gravi, inclusi tenere una condotta *egregious* e barare palesemente.

A. Se una situazione di fallo di gioco grave non può essere attribuita ad una specifica giocatrice, la penalità viene assegnata alla *speaking captain*.

- Penalità: cartellino rosso - Fallo di gioco grave

6.5.6. Fingere un fallo

È illegale fingere di aver subito un fallo.

- Penalità: cartellino giallo - Fingere di aver subito un fallo

7. CONFINI E PALLONI

7.1. USO DEI PALLONI

7.1.1. Uso del pallone

Le giocatrici possono possedere, toccare, calciare, lanciare o usare in altro modo il pallone associato al proprio ruolo.

A. Si considera che una giocatrice abbia possesso di un pallone quando ne detiene da sola il completo controllo. Questo include il caso in cui essa sia l'unica giocatrice in contatto con il pallone durante un calcio.

i. Colpire un pallone togliendolo dalle mani di un'avversaria o deviarlo in aria non è considerato possesso.

a. Colpire un pallone che si trova a terra è considerato possesso.

B. Le giocatrici possono in qualsiasi momento possedere, toccare, calciare, lanciare o usare in altro modo non più di un pallone che sia associato con il proprio ruolo.

i. Una battitrice può possedere temporaneamente due bolidi se si trova nel processo di afferrare un bolide vivo lanciato da un'avversaria.

a. In questo scenario, la battitrice deve lasciar cadere uno dei due bolidi immediatamente per evitare una penalità.

C. Le giocatrici possono calciare qualsiasi pallone, eccetto il boccino, che possano legalmente possedere.

D. Le giocatrici non possono usare un pallone associato al proprio ruolo per imitare l'azione di un pallone di un ruolo diverso.

E. Le giocatrici non possono usare un pallone del proprio ruolo per interagire intenzionalmente con la *snitch runner*.

- Penalità: cartellino blu - Usare illegalmente un pallone del proprio ruolo
- Penalità: cartellino giallo - Usare un pallone intenzionalmente per interagire con la *snitch runner*

7.1.2. Interazioni con palloni non associati al proprio ruolo

Alle giocatrici è vietato possedere, toccare, calciare, lanciare o usare in altro modo un pallone che non sia associato al proprio ruolo. Si applicano le seguenti linee guida:

A. Ogni giocatrice montata che non può giocare la pluffa deve intraprendere ogni azione possibile per evitare una pluffa lanciata.

i. Si considera fallimento nell'evitare una pluffa lanciata se alla giocatrice è richiesto di evitare la pluffa e viene invece colpita dalla stessa.

a. Si intende fallimento minore nell'evitare una pluffa lanciata se la giocatrice ha tentato di evitarla ma ha fallito e il gioco in generale non è stato influenzato.

b. Muoversi intenzionalmente verso o rimanere nella traiettoria della pluffa per bloccarla è considerata interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo.

c. Se il fallimento non intenzionale di una giocatrice nell'evitare la pluffa lanciata impedisce che venga segnato un goal, tale giocatrice deve essere penalizzata per aver parato non intenzionalmente ma illegalmente un goal.

ii. Una battitrice sulla traiettoria della pluffa può tentare di lanciare il proprio bolide contro di essa per deviarla. In ogni caso, se la battitrice viene colpita dalla pluffa viene comunque penalizzata.

iii. Una giocatrice ignara dell'arrivo di una pluffa non viene penalizzata per non averla evitata a meno che non abbia agito in tal modo intenzionalmente.

a. In quest'ultimo caso l'interazione viene trattata come intenzionale.

iv. Una giocatrice che non ha tempo di ragionevolmente evitare una pluffa in arrivo non viene penalizzata per aver fallito nell'evitarla.

B. Una giocatrice che agisce con l'intento di farsi colpire da un bolide, incluso il fraporsi alla traiettoria di un bolide, sta facendo *shielding*.

i. Una qualunque giocatrice montata può fare *shielding* se il bolide è stato reso vivo da un'avversaria.

a. è illegale fare *shielding* se il bolide è morto o reso vivo da una compagna di squadra.

1. Se l'arbitra determina che la giocatrice non era conscia del fatto che il bolide era morto o reso vivo dalla propria

compagna di squadra e l'azione non violava altre regole, tale giocatrice non viene penalizzata.

2. La penalità per *shielding* illegale è data al posto della penalità per interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo.

ii. Una cacciatrice o una cercatrice possono effettuare uno *shielding* prima che un bolide sia reso vivo purché non facciano contatto con il bolide o con la battitrice che ne detiene il possesso prima che diventi tale.

iii. La giocatrice può far sì che il bolide rimbalzi in qualsiasi parte del proprio corpo o equipaggiamento con qualsiasi angolazione. Comunque, ogni tentativo di lanciare o dare una direzione ad un bolide vivo con una qualsiasi parte del proprio corpo è uno *swat* illegale del bolide.

a. La penalità per lo *swat* illegale di un bolide va data al posto della penalità prevista per l'interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo.

C. Le giocatrici possono legalmente possedere una pluffa morta per restituirla alla portiera precedentemente in difesa dopo un goal (vedi: Pluffa morta).

D. Ogni altra interazione intenzionale con un pallone non associato al proprio ruolo è considerata interazione con un pallone non associato al proprio ruolo.

E. Agire illegalmente e non intenzionalmente su un pallone non associato al proprio ruolo che influisce significativamente con la posizione o la traiettoria di quel pallone è considerata interazione accidentale con un pallone non associato al proprio ruolo.

F. Bloccare intenzionalmente un goal commettendo un'interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo è considerato parare intenzionalmente ed illegalmente un goal.

- Penalità: *back to hoops* - Fallimento minore nell'evitare una pluffa lanciata
- Penalità: *turnover* - Interferenza accidentale con un pallone non associato al proprio ruolo
- Penalità: cartellino blu - Fallimento nell'evitare una pluffa lanciata
- Penalità: cartellino blu - *Swat* illegale di un bolide.
- Penalità: cartellino blu - *Shielding* illegale

- Penalità: cartellino giallo - Interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo
- Penalità: cartellino giallo - Parare non intenzionalmente ma illegalmente un goal
- Penalità: cartellino rosso - Parare intenzionalmente ed illegalmente un goal

7.1.3. Interferenza da parte di sostitute e giocatrici soggette a *knockout*

Le sostitute e le giocatrici soggette a *knockout* devono attuare uno sforzo ragionevole, a discrezione dell'arbitra, per non interagire con un qualsiasi pallone.

- Penalità: cartellino blu - Fallire nel fare uno sforzo ragionevole per evitare un pallone
- Penalità: cartellino rosso - Parare intenzionalmente ed illegalmente un goal

7.1.4. Bolide vs. pluffa

A. Le giocatrici non possono lanciare o usare un pallone del proprio ruolo tenuto in mano per interagire con un pallone di un altro ruolo, con le seguenti eccezioni:

- i. Le battitrici possono lanciare bolide contro una pluffa viva.
- ii. Le cacciatrici possono usare una pluffa tenuta in mano o lanciata per colpire o deviare un bolide reso vivo da un'avversaria.
 - a. Se l'arbitra determina che la giocatrice non era ragionevolmente conscia del fatto che il bolide in aria fosse morto o reso vivo da una propria compagna di squadra e l'azione era comunque legale, la giocatrice non viene penalizzata.

B. Ogni uso intenzionale e illegale di un pallone tenuto in mano per interagire con un pallone non associato con il proprio ruolo è considerata interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo.

C. Agire illegalmente e non intenzionalmente su un pallone non associato con il proprio ruolo usando un pallone tenuto in mano in una maniera che influenzi significativamente la posizione o la traiettoria di quel pallone è considerata interferenza accidentale con un pallone non associato al proprio ruolo.

- Penalità: *turnover* - Interferenza accidentale con un pallone non associato al proprio ruolo
- Penalità: cartellino giallo - Interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo

7.2. AREA DEL PORTIERE

7.2.1. Dentro l'area del portiere

Una giocatrice che con una parte qualsiasi del proprio corpo si trova dietro o tocca la propria linea dell'area del portiere è considerata essere dentro l'area del portiere.

7.2.2. Poteri specifici della portiera

Una portiera dentro la propria area, ad eccezione della situazione descritta in 7.2.2.B., è considerata una portiera protetta.

A. Una portiera protetta ha i seguenti poteri:

- Mentre una portiera protetta detiene da sola il possesso della pluffa, le giocatrici avversarie non possono entrare in contatto, interagire o tentare di sottrarre la pluffa alla portiera (vedi: Contatto fisico illegale).
 - Il possesso della pluffa deve essere stabilito prima che questa immunità dal contatto abbia effetto.
- Una portiera protetta è immune al *knockout* indotto da un bolide vivo.
 - Non ci sono penalità per una battitrice che lanci un bolide ad una giocatrice immune.

B. Una volta che una qualunque giocatrice della squadra della portiera detiene il possesso della pluffa fuori dalla propria area del portiere:

- La portiera perde tutti i poteri di cui sopra.
- I poteri di cui sopra sono riguadagnati quando il *drive* della propria squadra termina.

7.3. ATTACCO, DIFESA E DRIVE

7.3.1. Drive

A. Un *drive* inizia per una squadra quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Una giocatrice di quella squadra è la prima a ottenere il possesso della pluffa all'inizio della partita.
- Una giocatrice di quella squadra ottiene il possesso della pluffa durante il *drive* della squadra avversaria, terminandolo.
- Una giocatrice di quella squadra rende viva la pluffa dopo un goal valido.

B. Un *drive* finisce per una squadra quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- i. La squadra avversaria ottiene il possesso della pluffa, iniziando il proprio *drive*.
- ii. Un goal viene segnato per una delle due squadre.

C. Un *drive* finisce e un nuovo *drive* ha inizio per la stessa squadra quando la squadra in difesa riceve un cartellino o compie un'interferenza con il terzo bolide.

7.3.2. Attacco e difesa

- A.** Durante il *drive* di una squadra, quella squadra è detta “squadra in attacco”.
- i. La squadra avversaria è detta “squadra in difesa”.

7.4. RITMO DI GIOCO

7.4.1. *Delay of game*

Il *delay of game* è definito come il ritardare il gioco in qualsiasi modo, o il tentativo di fermare o ostacolare significativamente il progresso del gioco della pluffa. L'esatta determinazione di cosa rappresenti *delay of game* è a discrezione dell'arbitra, entro le seguenti linee guida:

A. Ritardare l'inizio della partita non presentandosi in tempo o non mandando le giocatrici iniziali quando richiesto dalle ufficiali è *delay of game*.

- i. Se più persone di una squadra stanno ritardando l'inizio della partita, la penalità viene assegnata alla *speaking captain*.

B. Una o più battitrici possono proteggere la pluffa per impedire alla squadra avversaria di ottenerne il possesso. In ogni caso, si ha *delay of game* se una battitrice continua a proteggere la pluffa mentre le proprie cacciatrici non stanno facendo alcun tentativo ragionevole di recuperarla.

C. *Delay* della portiera:

- i. Una portiera protetta deve direttamente e immediatamente avanzare la pluffa al di fuori dell'area del portiere, tentare di completare un passaggio o lasciare la pluffa a terra.
- ii. Dopo un goal, la portiera della squadra precedentemente in difesa non può effettuare una sostituzione finché non ha reso viva la pluffa.

D. La portatrice di pluffa deve avanzare la pluffa ad almeno una velocità di camminata normale finché non attraversa la linea di metà campo.

- i. Se la portatrice di pluffa non è diretta verso la linea di metà campo in maniera perpendicolare ad essa, l'avanzamento verso quella linea deve essere uguale, o superiore, a quello garantito da una camminata, a velocità normale, diretta alla linea di metà campo in maniera perpendicolare.
-

ii. Se la portatrice di pluffa è ostacolata da una giocatrice in difesa, può temporaneamente ritardare il proprio avanzamento, ma deve chiaramente tentare di trovare un modo per oltrepassarla.

a. La portatrice di pluffa è considerata ostacolata da una giocatrice in difesa se quest'ultima è tra la portatrice di pluffa e una qualsiasi parte della linea di fondo campo della squadra in difesa e la giocatrice in difesa è:

1. Una cacciatrice avversaria entro circa 2 metri dalla portatrice di pluffa.
2. Una battitrice avversaria in possesso di un bolide entro circa 4 metri dalla portatrice di pluffa.

E. Stallo:

i. In ogni *drive*, le cacciatrici della squadra in attacco devono agire con il primario intento di segnare. Le giocatrici in possesso della pluffa non possono agire con il primario intento di perdere tempo per qualsiasi motivo.

F. L'*head referee* può dare un *warning* quando ritiene che la squadra stia iniziando a ritardare il gioco.

i. Le squadre devono reagire immediatamente a questo avvertimento per evitare una penalità per *delay of game*. Possono essere dati più di un *warning per delay of game* durante una singola partita, se l'arbitro lo ritiene appropriato.

ii. Non è necessario dare dei *warning* prima di chiamare un *delay of game*.

- Penalità: cartellino blu e *turnover* della pluffa - *Delay of game*

7.4.2. Resettare la pluffa

Le squadre sono parzialmente limitate dal portare o tirare la pluffa indietro verso i propri anelli. Si applicano le seguenti regole:

A. Ogni squadra ha due linee di restrizione durante i propri *drive*, ognuna delle quali si estende completamente attraverso l'ampiezza del campo in corrispondenza:

- i. Della linea dell'area del portiere della propria squadra.
- ii. Della linea di metà campo.

B. Si considera che la pluffa abbia attraversato una linea di restrizione quando passa dall'essere completamente da un lato di quella linea all'esserne completamente dall'altro.

i. Una giocatrice in possesso della pluffa è considerata come un'estensione della stessa ai fini dell'attraversamento di una linea di restrizione.

- ii. La pluffa non deve necessariamente toccare il terreno al fine di considerare l'attraversamento di una linea di restrizione.
- C.** Se una giocatrice in attacco porta o direziona la pluffa indietro attraverso una delle linee di restrizione per un qualsiasi motivo, viene considerato un reset con le seguenti eccezioni:
- i. Se una giocatrice in difesa devia la pluffa durante o dopo il tiro e prima che attraversi all'indietro una linea di restrizione, questo non viene considerato un reset.
 - a. Ciò è valido anche se la pluffa è stata deviata con un bolide.
 - ii. Se una giocatrice in difesa colpisce la pluffa fuori dalle mani di un'attaccante mandandola oltre una linea di restrizione, questo non viene considerato un reset.
 - a. Non appena la pluffa diventa vagante, la squadra in attacco deve fare in modo di portare o lanciare la pluffa oltre quella linea di restrizione al più presto possibile o verrà considerato reset.
 - iii. La giocatrice che inizia il *drive* può portare o lanciare la pluffa indietro attraverso una o entrambe le linee di restrizione immediatamente dopo l'inizio del *drive* senza che venga contato come reset.
 - a. Questa azione è comunque soggetta ad altre regole, incluse il *delay of game* e lo stallo.
 - b. Se la giocatrice ha iniziato il *drive* mentre era impegnata in un contatto fisico con un'avversaria, tale giocatrice può portare o lanciare la pluffa indietro attraverso le linee di restrizione durante o immediatamente dopo il contatto senza che venga contato come reset, a patto che la giocatrice non abbia significativamente avanzato la pluffa durante il contatto.
- D.** Se una singola azione di reset fa sì che la pluffa attraversi all'indietro entrambe le linee di restrizione, viene considerato come un singolo reset.
- i. Questa azione è comunque soggetta ad altre regole, incluse il *delay of game* e lo stallo.
- E.** Dopo il primo reset legale in ogni *drive*, l'*head referee* deve dichiarare "reset usato" e segnalarlo con un braccio a palmo rivolto al suolo, verso gli anelli della squadra in attacco.
- F.** Ci sono due tipi di reset illegale:
- i. È illegale resettare la pluffa più di una volta in un singolo *drive*.
 - ii. È illegale resettare la pluffa lanciandola all'indietro attraverso una linea di restrizione senza tentare di passarla a una ricevitrice idonea o di segnare un goal attraverso gli anelli delle avversarie, a discrezione dell'arbitra.
 - a. L'idoneità di una ricevitrice è determinata all'arrivo della pluffa, non al momento del passaggio.

b. Questa restrizione non si applica ai palloni vaganti, a meno che una giocatrice non abbia reso vagante la pluffa per far sì che la propria squadra possa tentare un reset.

G. Se viene chiamato un reset illegale, il gioco deve essere fermato.

i. Se la squadra avversaria sta chiaramente recuperando la pluffa senza la necessità di *turnover*, l'arbitra può lasciare continuare il gioco con un "no harm, no foul".

- Penalità: *turnover* della pluffa - Reset illegale

7.5. I CONFINI DEL CAMPO

7.5.1. Fuori campo.

A. L'area dentro le linee di confine del campo è considerata in campo.

B. Le linee di confine del campo e l'area al di fuori di esse sono considerate fuori campo.

7.5.2. Confini e palloni

A. Un pallone in possesso di qualcuna è considerato fuori campo solo quando la giocatrice che lo possiede è anch'essa fuori campo.

B. Un pallone non in possesso è considerato fuori campo quando si verifica una delle seguenti situazioni:

i. Il pallone tocca qualsiasi cosa che sia fuori campo e che non sia una giocatrice in gioco.

ii. La pluffa è in contatto con una giocatrice fuori campo.

C. Un bolide vivo diventa morto non appena viene considerato fuori campo.

D. Il gioco non si ferma per un bolide fuori campo.

E. Quando una pluffa viva va fuori campo, l'arbitra dichiara "boundary" e designa la giocatrice che deve provvedere a rimetterla in gioco (*inbounding player*).

i. Se una giocatrice della squadra avversaria possiede la pluffa, la deve lasciare.

ii. Tutte le cacciatrici della squadra non interessata alla procedura di *inbounding* devono tornare o rimanere in campo e non interferire con la giocatrice che lo sta effettuando.

iii. Il gioco va fermato se la squadra non interessata al recupero non adempie alle condizioni di cui sopra, o se l'*head referee* ritiene che il recupero della pluffa potrebbe ritardare il gioco in maniera non necessaria.

F. Quando una pluffa morta va fuori campo dopo un goal, viene restituita alla portiera precedentemente in difesa e non deve essere eseguita la procedura di *inbounding*.

i. La partita non viene fermata per una pluffa morta che va fuori campo, a meno che l'*head referee* non ritenga che il recupero della pluffa potrebbe ritardare l'azione in maniera non necessaria.

G. È illegale lanciare un pallone con l'intento di mandarlo o di mandarne un altro fuori dal campo.

H. Un pallone fuori campo non può essere usato per bolidare un'avversaria o per segnare un goal finché non viene eseguita la corretta procedura di *inbounding*.

- Penalità: cartellino blu - Lanciare un pallone con l'intento di mandarlo o di mandarne un altro fuori dal campo

- Penalità: cartellino giallo - Ignorare intenzionalmente o palesemente una chiamata di "boundary"

7.5.3. Giocatrici fuori campo

A. Le giocatrici sono considerate fuori campo una volta che toccano il terreno fuori dal campo, comprese le linee di confine del campo.

i. Una giocatrice rimane fuori campo finché essa non rientra in campo toccando il terreno dentro i confini.

ii. Se un pallone in possesso di una giocatrice tocca il terreno fuori dal campo, anch'essa è considerata fuori campo.

B. Le giocatrici non possono uscire dal campo a meno che non sia stato specificatamente permesso o richiesto da una regola.

i. Una giocatrice che accidentalmente va fuori campo per un breve periodo non viene penalizzata.

a. Questo non nega però eventuali *turnover* da fuori campo.

ii. Una giocatrice che esce dal campo legalmente deve direttamente e immediatamente rientrare in campo una volta che il motivo per cui era uscita dal campo legalmente non è più valido.

C. Le giocatrici possono tentare di portare le avversarie fuori dal campo tramite un contatto legale.

i. Una volta che la giocatrice avversaria è fuori campo, la giocatrice che l'ha forzata fuori campo deve interrompere il contatto appena possibile e in sicurezza.

ii. Non c'è penalità per essere state forzate fuori campo da un'avversaria.

a. Questo non nega però eventuali *turnover* da fuori campo.

b. La giocatrice deve agire direttamente e immediatamente per tornare in campo.

iii. Se la portatrice di palla è forzata fuori dal campo da una giocatrice soggetta a *knockout*, non viene considerata fuori campo.

a. Per evitare di essere chiamati fuori campo, la portatrice di palla deve agire per tornare in campo immediatamente.

D. Le giocatrici possono andare fuori campo mentre tentano di forzare una portatrice di palla fuori dal campo.

E. Le giocatrici possono andare fuori campo nel tentativo di impedire che un pallone esca dal campo.

- Penalità: *back to hoops* - Rimanere o andare fuori campo intenzionalmente o in maniera clamorosamente illegale

7.5.4. Procedura di *inbounding*

A. La giocatrice che sta effettuando l'*inbounding* prende possesso del pallone fuori campo e si muove verso il punto di *inbounding*.

i. Il punto di *inbounding* della pluffa è la posizione approssimativa dove la pluffa ha attraversato la linea di confine del campo.

ii. Il punto di *inbounding* di un bolide è approssimativamente il punto lungo la linea di confine del campo più vicino alla battitrice designata nel momento in cui prende possesso del bolide fuori campo.

iii. La giocatrice che sta effettuando l'*inbounding* è immune all'effetto *knockout* dei bolidi vivi mentre si trova fuori campo per rimettere in gioco un pallone.

B. Se il gioco era stato fermato, l'*head referee* deve farlo ripartire.

C. Un'arbitra fa un conto alla rovescia di 5 secondi.

D. La giocatrice che sta effettuando l'*inbounding* deve rimettere il pallone portandolo in campo o lanciandolo in campo prima che l'arbitra inizi a pronunciare "zero".

i. Se il pallone viene lanciato, si considera in campo una volta che attraversa completamente la linea laterale o la linea di fondo.

ii. Se il pallone viene portato in campo, è considerato in campo una volta che la giocatrice stessa vi entra.

iii. Nessuna giocatrice avversaria può impedire fisicamente che la giocatrice che sta effettuando l'*inbounding* rientri in campo nel punto di *inbounding*.

E. La giocatrice che sta effettuando l'*inbounding* può solo spostarsi lungo una direzione principalmente perpendicolare alla linea di confine del campo.

i. Questo non impedisce a una giocatrice di entrare in campo nel processo di lanciare il pallone.

F. Un bolide rimesso in campo con un lancio è morto.

G. Una pluffa rimessa con un lancio è non-segnabile (vedi: Pluffa non-segnabile).

H. Se c'è una violazione della procedura di *inbounding*, la giocatrice che riceve il pallone come conseguenza del *turnover* non deve eseguire la procedura di *inbounding*.

- Penalità: *back to hoops* e *turnover* - Violazione della procedura di *inbounding*
- Penalità: *back to hoops* - Impedire fisicamente e illegalmente l'ingresso in campo di una giocatrice designata ad effettuare la procedura di *inbounding*

7.5.5. Determinare la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding*

A. Per essere designata, la giocatrice che effettuerà l'*inbounding* deve essere idonea.

i. Una giocatrice idonea è una giocatrice che rispetta tutte le seguenti condizioni:

- a. La giocatrice non è soggetta a *knockout*.
- b. Alla giocatrice è legalmente permesso di possedere il pallone.
- c. La giocatrice non è in possesso di un altro pallone.
- d. La giocatrice non è già stata designata a rimettere in campo un altro pallone momentaneamente fuori campo.

B. Quando un bolide vagante esce dal campo, la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding* è quella idonea più vicina al pallone nel momento in cui il bolide è uscito fuori campo.

i. Se la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding* diventa non idonea per qualsiasi ragione prima di ottenere il possesso del bolide fuori campo oppure declina il recupero del bolide fuori campo, la seguente battitrice idonea più vicina diventa la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding*.

ii. Se non ci sono battitrici idonee vicino al punto di *inbounding* e nessuna battitrice di una delle due squadre sta tentando di recuperare il bolide fuori campo, l'arbitra più vicina può prendere il bolide e posizionarlo in campo a circa due metri dal punto di *inbounding*.

a. Questo pallone non deve essere più rimesso in gioco tramite procedura di *inbounding*.

C. Quando la pluffa esce dal campo la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding* è la giocatrice idonea più vicina al punto di *inbounding* che è della squadra che non ha toccato il pallone per ultima.

i. Quando la pluffa viene considerata uscita perché è entrata in contatto con una giocatrice fuori campo, quella giocatrice è considerato l'ultima che ha toccato la pluffa.

ii. La cacciatrice designata è immune all'effetto *knockout* causato dai bolidi vivi dal momento in cui viene designata come giocatrice che deve rimettere la pluffa in gioco fino a quando non rientra in campo dopo che la pluffa è stata rimessa in gioco.

D. Quando un pallone esce fuori campo mentre è in possesso di una giocatrice, la giocatrice che deve effettuare l'*inbounding* è quella idonea più vicina della squadra avversaria.

8. LA SNITCH RUNNER

8.1. RUOLO DELLA SNITCH RUNNER

8.1.1. Ruolo della *snitch runner*

Il ruolo della *snitch runner* è di impedire che il boccino venga catturato dalla cercatrice di una delle due le squadre il più a lungo possibile, agendo al contempo da ufficiale di gara giusta e imparziale.

8.1.2. L'uniforme della *snitch runner*

- A. la *snitch runner* deve indossare dei pantaloncini ai quali viene affisso il boccino.
 - i. I pantaloncini della *snitch runner* e il boccino devono rispettare tutte le indicazioni della sezione 2.3.3. Il boccino.
- B. La *snitch runner* deve indossare una maglia o una divisa e deve essere facilmente identificabile e distinguibile da entrambe le squadre.
- C. La *snitch runner* è caldamente invitata a indossare pantaloncini gialli o color oro.

8.2. REQUISITI DELLA SNITCH RUNNER

8.2.1. Codice di condotta della *snitch runner*

Una *snitch runner* non deve:

- A. Entrare in contatto con la testa, il collo o l'inguine di una cercatrice.
 - i. I contatti lievi e accidentali con la testa vengono ignorati.
 - B. Entrare in contatto con le gambe di una cercatrice a livello del o al di sotto del ginocchio, a meno che il contatto non sia stato stabilito precedentemente in un'altra maniera.
 - C. Interagire con altre giocatrici al di fuori delle cercatrici.
 - D. Giocare in maniera sconsiderata o pericolosa.
 - E. Infortunare intenzionalmente qualcuna.
 - F. Avvantaggiare una squadra.
 - G. Cooperare con una cercatrice che la sta difendendo per più di qualche secondo.
 - i. Una cercatrice sta difendendo la *snitch runner* nel momento in cui pone un maggiore impegno nell'interferire con la cercatrice avversaria di quello che sta mettendo nel cercare di prendere il boccino.
 - ii. La *snitch runner* deve muoversi fuori dall'area difesa di quella cercatrice, tentare di rubargli la scopa, o in altro modo interferire significativamente con il tentativo della cercatrice di difenderla entro circa tre secondi dopo essersi resa conto di essere difesa.
-

- iii. Se una *snitch runner* è in dubbio se una cercatrice la sta difendendo o no, deve presumere che lo stia facendo.
- H. Rimanere nella metà campo di una squadra per un periodo di tempo esteso.
- I. Rimanere entro 2 metri dal bordo del campo per un periodo di tempo esteso.
- J. Abbandonare il campo intenzionalmente.
- K. Tentare intenzionalmente di andare a terra a meno che non sia infortunata, impossibilitata a giocare, stia evitando una situazione pericolosa, sistemando l'equipaggiamento, o invitato a fare ciò da un'arbitra (vedi: 8.4.1. *Snitch runner* a terra).
- L. Toccare intenzionalmente un pallone, incluso trattenere o fare scudo al boccino stesso.
- M. Tirare intenzionalmente la fascia, i vestiti o altro equipaggiamento diverso dalla scopa della cercatrice.
- N. Lanciare via una scopa rubata a una cercatrice ad una distanza significativa in una qualsiasi direzione.
 - i. La *snitch runner* deve immediatamente lasciar cadere una scopa rubata, lanciarla gentilmente nelle vicinanze (preferibilmente nella direzione degli anelli di quella cercatrice), o consegnarla direttamente a quella giocatrice.
- O. Fare intenzionalmente una chiamata arbitrale scorretta o mentire riguardo una chiamata per fuorviare le giocatrici.
- P. Disobbedire alle direttive dell'*head referee*.
- Q. Portare oggetti di scena nell'area di gioco.

8.2.2. Violazione delle norme da parte della *snitch runner*

- A. L'*head referee* può rimuovere una *snitch runner* a causa di infortunio, violazione delle regole elencate nell'8.3.1. Codice di condotta della *snitch runner*, o perché è esageratamente aggressiva o irresponsabile.
- B. Un'arbitra deve dare un *warning* alla *snitch runner* per le violazioni delle regole elencate nell'8.3.1. Codice di condotta della *snitch runner*.
 - i. Violazioni gravi possono giustificare la rimozione della *snitch runner* senza un precedente *warning*.
- C. Se la *snitch runner* commette una violazione grave contro una cercatrice, il gioco va immediatamente fermato e un'eventuale cattura effettuata dalla squadra avversaria prima dell'interruzione del gioco deve essere dichiarata non valida.

8.2.3. *Snitch runner* durante le interruzioni del gioco

La *snitch runner* può muoversi durante le interruzioni, però:

- A. Deve ritornare approssimativamente dove si trovava al momento dell'interruzione prima che il gioco riprenda.
- B. Non deve tardare la ripresa del gioco.

8.3. LE TEMPISTICHE DELLA *SNITCH RUNNER*

8.3.1. Il rilascio in campo della *snitch runner*

La *snitch runner* deve essere rilasciata in campo dal tavolo della *scorekeeper* tra il diciassettesimo e il diciottesimo minuto di gioco.

8.3.2. Rimanere in campo

Una volta che la *snitch runner* è stata rilasciata in campo, essa non può abbandonarlo intenzionalmente finché non avviene una cattura del boccino.

8.3.3. *Handicap* della *snitch runner*

A. I seguenti *handicap* della *snitch runner* sono cumulativi e devono essere implementati al momento appropriato, misurato in tempo di gioco.

i. Al rilascio delle cercatrici, la *snitch runner* deve rimanere tra le linee delle aree del portiere.

ii. Al ventitreesimo minuto di gioco, la *snitch runner* deve rimanere entro circa 1,5 m dalla linea di metà campo.

iii. Al ventottesimo minuto di gioco, la *snitch runner* deve usare solo un braccio.

iv. Al trentatreesimo minuto di gioco, la *snitch runner* deve rimanere entro circa 1,5 m dalla intersezione della linea di metà campo e della *quaffle runner starting line* (vedi:2.1.5. *Quaffle runner starting line*).

B. Le *snitch runner* possono scegliere di infliggersi degli *handicap* aggiuntivi durante una partita, ma lo staff del torneo e le ufficiali di gara non possono richiedere che lo facciano.

C. Nessuna cattura del boccino deve essere annullata per una *snitch runner* che non stava rispettando gli *handicap*, a meno che nel farlo non commetta una violazione grave delle norme nei confronti della squadra che non ha effettuato la cattura.

D. La ripetuta violazione degli *handicap* può portare alla decisione di rimpiazzare la *snitch runner*.

8.4. *SNITCH RUNNER A TERRA*

8.4.1. *Snitch runner* a terra

A. Una *snitch runner* è considerata a terra quando:

i. Una sua parte del corpo che non siano le mani o i piedi tocca il terreno.

a. Se la sola calza del boccino tocca il terreno, essa non è considerata a terra.

ii. Una sua parte entra in contatto con il terreno sul o al di fuori del confine del campo.

iii. I suoi vestiti devono essere sistemati, come descritto in 8.4.2. Sistemare i vestiti della *snitch runner*.

iv. Il gioco riprende dopo un'interruzione.

B. Quando la *snitch runner* è a terra, il boccino non può essere catturato, a prescindere dal fatto che essa sia andata a terra intenzionalmente o meno.

i. Essa è considerata a terra fino a che non è trascorso il countdown di tre secondi (vedi: Ripristinare una *snitch runner* a terra).

8.4.2. Sistemare i vestiti della *snitch runner*

A. I vestiti della *snitch runner* devono essere sistemati se i suoi pantaloncini sono visibilmente abbassati o ruotati, gli altri vestiti oscurano il boccino o ostacolano la *snitch runner*.

B. Se i vestiti della *snitch runner* devono essere sistemati, essa viene considerata a terra e il boccino non può essere catturato dal momento in cui i vestiti sono di traverso, a discrezione dell'arbitra.

i. Se i vestiti sono di traverso perché una cercatrice ha afferrato la calza del boccino e questa non si è separata dai pantaloncini, la *snitch runner* non deve essere considerata a terra finché la cercatrice non rilascia la calza, a meno che non abbia afferrato anche altre parti dei vestiti della *snitch runner*.

a. Questo non previene o ritarda la *snitch runner* dall'essere dichiarata a terra per ragioni che non siano relative ai vestiti da sistemare.

8.4.3. Rimettere a posto una *snitch runner* a terra

Una volta che una *snitch runner* è stata dichiarata a terra, le cercatrici devono:

A. Smettere di inseguire il boccino.

B. Rilasciare tutte le parti del corpo e dei vestiti della *snitch runner* e il boccino stesso.

C. Lasciare che la *snitch runner* si rialzi in piedi.

D. Lasciare che la *snitch runner* si sistemi i vestiti e l'equipaggiamento come richiesto.

E. Dare alla *snitch runner* un vantaggio addizionale di tre secondi, contati dalla *snitch referee*, prima di tornare ad inseguirla.

- Penalità: *back to hoops* - Inseguire illegalmente la *snitch runner*

9. PENALITÀ

9.1. SANZIONI DISCIPLINARI

9.1.1. *No harm no foul*

Nel caso di un'infrazione minore, che non abbia avvantaggiato alcuna squadra, un'arbitra può decidere di ammonire verbalmente una giocatrice circa una potenziale infrazione, anziché aggiudicare un fallo.

9.1.2. Falli da ripetizione della procedura

Se una giocatrice commette un'infrazione che risulta in un fallo da ripetizione di procedura, tale giocatrice deve ripetere la procedura dal punto in cui questa è stata violata.

- A. La giocatrice non è tenuta a tornare nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che non sia necessario per completare la procedura in maniera corretta.
- B. La giocatrice non può interagire in alcun altro modo col gioco finché la procedura non è stata completata correttamente.

9.1.3. *Back to hoops*

Se una giocatrice commette un fallo che risulta in una penalità da *back to hoops*:

- A. Il gioco non deve essere generalmente interrotto.
- B. Un'arbitra informa la giocatrice dell'infrazione e gli dice "back to hoops".
- C. La giocatrice deve smontare e seguire la procedura di *knockout*.
- D. Se un qualsiasi pallone è stato lanciato da una giocatrice durante o subito dopo l'infrazione per la quale è stata mandata agli anelli, il pallone viene dato alla squadra avversaria seguendo la procedura di *turnover*.

- Penalità: cartellino giallo - Mancato rispetto delle direttive di un'ufficiale di gara

9.1.4. *Turnover*

Il risultato di un *turnover* è un cambio di possesso di un pallone specifico, che viene consegnato all'altra squadra. Se una giocatrice commette un fallo che risulta in una penalità da *turnover*:

- A. L'arbitra può scegliere se interrompere il gioco oppure completare la procedura di *turnover* mentre il gioco continua, a meno che una regola non le imponga di fermare il gioco.
 - i. Se diversi palloni dovessero essere oggetto di *turnover*, l'arbitra dovrebbe generalmente fermare il gioco per effettuare i *turnover*.

-
- B.** Se il gioco non viene interrotto per completare un *turnover*:
- i. L'arbitra chiama il *turnover*.
 - ii. Se una giocatrice della squadra che ha commesso il fallo possiede il pallone, deve lasciarlo cadere.
 - iii. Se il pallone è vagante, ogni giocatrice idonea della squadra avversaria può ottenerne il possesso.
 - iv. L'arbitra può passare il pallone alla giocatrice idonea più vicina.
 - v. La squadra che ha commesso il fallo non può toccare il pallone finché la squadra che deve riceverla non ne guadagna il possesso oppure declina il *turnover*.
 - vi. La squadra che ha commesso il fallo non può ritardare la presa di possesso del pallone da parte dell'altra squadra.
 - vii. La squadra che deve ricevere il pallone deve immediatamente attivarsi per ottenere il possesso del pallone oppure declinare il *turnover*.
 - a. Se la squadra non compie una delle due azioni dopo essere stata chiaramente informata del *turnover* subisce il declino automatico del *turnover*.
- C.** Se la partita viene interrotta per completare il *turnover*:
- i. L'arbitra ferma il gioco.
 - ii. L'arbitra dà il pallone alla giocatrice idonea più vicina alla posizione del pallone.
 - a. Se il pallone è stato lanciato durante o dopo un fallo, viene dato alla giocatrice idonea più vicina al luogo del lancio.
- D.** Se non c'è alcuna giocatrice idonea disponibile a ricevere il pallone, esso viene posizionato in prossimità di o lanciato verso l'anello centrale della squadra che deve riceverlo.
- i. Se non ci sono giocatrici idonee disponibili a ricevere un bolide perché tutte le battitrici della squadra ricevente hanno già un bolide, il pallone viene lasciato al suo posto e il *turnover* non si esegue.
- E.** Una pluffa oggetto di *turnover* non può produrre un goal contro la squadra che deve riceverla finché la procedura non viene portata a termine.
- F.** Una volta che un *turnover* è stato designato per un bolide, quest'ultimo non può causare effetto *knockout* fino a quando la procedura di *turnover* non è stata portata a termine.
- G.** Se entrambe le squadre hanno commesso un fallo che risulterebbe in un *turnover* dello stesso pallone, il possesso dello stesso viene determinato da:
- i. La procedura per il fallo che ha ricevuto il cartellino più grave, se sono stati assegnati dei cartellini.
 - ii. Se falli multipli sono in parità per gravità del cartellino, si compie la procedura per il fallo commesso per ultimo.
-

- Penalità: *back to hoops* - Ritardare il completamento della procedura di *turnover*
- Penalità: cartellino giallo - Ignorare deliberatamente una chiamata di *turnover*

9.1.5. Cartellini

Se un fallo risulta nell'assegnazione di un cartellino:

- A. Il gioco viene interrotto.
- B. L'arbitra segnala che è stata assegnata una penalità mostrando il/i cartellino/i appropriato/i e comunicando la natura del fallo.
- C. La giocatrice che ha commesso il fallo viene mandata nella *penalty box*.
 - i. La squadra che ha commesso il fallo deve giocare senza una giocatrice nel ruolo ricoperto da colei che ha commesso il fallo per la durata del tempo della penalità.
 - a. La giocatrice che sta scontando la penalità non può essere sostituita mentre si trova nella *penalty box*, a meno che non sia infortunata o espulsa.
 - ii. Una giocatrice che riceve un cartellino rosso è espulsa e la sua sostituita viene mandata nella *penalty box*.
 - a. a. Devono essere seguiti tutti gli obblighi e le procedure per le giocatrici espulse (vedi: 9.1.6. Espulsione).
- D. I cartellini producono i seguenti *turnover*:
 - i. Ogni pallone di cui la giocatrice che ha commesso il fallo ha avuto possesso o con cui ha interagito dal momento del fallo fino a quando il gioco non è stato fermato deve essere oggetto di *turnover* a vantaggio della squadra avversaria. Ciò include ogni pallone che la squadra che ha subito il fallo non ha potuto ottenere a causa del fallo.
 - ii. Se una penalità ritardata risulta in un cartellino e la squadra che ha subito il fallo ha perso la pluffa tra il momento del fallo e quello dell'interruzione della partita, la pluffa viene restituita alla squadra che ha subito il fallo.
 - iii. Nel caso di cartellini gialli e rossi, se la squadra che ha commesso il fallo è in possesso della pluffa o se la pluffa è vagante, questa viene consegnata alla squadra avversaria.
- E. Se una giocatrice riceve un secondo cartellino giallo nella stessa partita, deve essere espulsa dopo che le è stato mostrato il cartellino giallo. La sua sostituita deve scontare la penalità.
- F. Il gioco riprende.

9.1.6. Espulsione

Se una penalità risulta in un'espulsione:

-
- A. La giocatrice espulsa deve lasciare l'area di gioco e non può farvi ritorno per il resto della partita.
 - B. Se la giocatrice si rifiuta di lasciare l'area di gioco:
 - i. La squadra di appartenenza della giocatrice deve aiutare nell'accompagnarla lontano dall'area di gioco.
 - ii. Se essa persiste nel rifiutarsi di uscire o diventa pericolosa, l'*head referee* può far terminare la partita con un forfait della squadra di appartenenza della giocatrice espulsa.
 - C. L'arbitra può richiedere che la giocatrice abbandoni le vicinanze del campo.
 - D. Le giocatrici espulse non possono rientrare nell'area di gioco o comunicare con chiunque si trovi al suo interno.
 - i. Questa regola non impedisce alla giocatrice espulsa di tifare la propria squadra.
 - E. Se la giocatrice espulsa era in gioco, la squadra deve sostituirla con un'altra giocatrice.
 - F. Se la giocatrice espulsa doveva scontare del tempo di penalità che non è stato pienamente scontato, la sua sostituta deve scontare il resto del tempo di penalità.
 - i. Se la giocatrice espulsa non era in gioco, la *speaking captain* deve designare una giocatrice in campo che vada nella *penalty box* a scontare il tempo rimasto di penalità.

- Penalità: cartellino blu per la *speaking captain* - Comunicare illegalmente con le persone nell'area di gioco mentre si è espulse
- Penalità: forfait - Rifiutarsi insistentemente di abbandonare l'area di gioco dopo essere state espulse
- Penalità: forfait - Mettere in pericolo le altre dopo essere state espulse

9.1.7. Forfeit

Se un fallo risulta in una penalità da forfait, la squadra che ha commesso il fallo provoca il forfait della partita da parte della propria squadra (vedi: 3.6.1. Dichiarare un forfait).

- A. Se entrambe le squadre ricevono una penalità da forfait nella stessa azione o per lo stesso fatto, viene dichiarato un doppio forfait.

9.1.8. Penalità standard di contatto

Quando una penalità per un fallo è indicata come penalità standard di contatto, si applica il seguente set di penalità per tale fallo:

- A. La penalità standard per questo tipo di fallo è un cartellino giallo.
- B. Falli minori che non influenzano l'andamento generale del gioco e che, se possibile, vengono immediatamente corretti possono ricevere una penalità da *back to hoops* al posto del cartellino giallo.
- C. Falli violenti o *egregious* devono ricevere un cartellino rosso anziché un cartellino giallo.

9.1.9. Cartellini per la *speaking captain*

Quando una penalità per un fallo è indicata come un cartellino per la *speaking captain*, il cartellino indicato viene assegnato alla *speaking captain* della squadra anziché alla giocatrice che ha direttamente commesso o causato il fallo.

9.2. PROCEDURE GENERALI DI FALLO

9.2.1. Violazioni causate da un fallo da parte dalle avversarie

- A. Una giocatrice che viola una regola come diretta conseguenza dell'azione illegale di un'avversaria deve correggere tale violazione al più presto possibile per evitare di incorrere in una penalità.

9.2.2. Giocate effettuate dopo un fallo

Qualsiasi goal, *knockout* o cattura del boccino effettuati da una giocatrice durante un fallo o immediatamente dopo aver commesso un fallo viene invalidato.

- A. Se viene chiamato un vantaggio oppure una penalità ritardata, la giocatrice che ha commesso fallo può causare l'effetto *knockout* sulle avversarie durante il ritardo in maniera normale se i tentativi di *knockout* non vengono effettuati durante il fallo o subito dopo averlo commesso.

9.2.3. Falli in panchina

In alcuni casi limitati, quando le sostitute o lo staff di una squadra commettono un fallo, la penalità può essere assegnata alla *speaking captain*.

- A. Se una sostituta o un membro dello staff identificabile commette un fallo, solo colei che ha commesso il fallo dovrà subire una penalità.
- B. Se una singola sostituta o membro dello staff commette un fallo ma l'individuo non può essere identificato, la penalità viene assegnata alla *speaking captain*.
- C. Se numerose sostitute o membri dello staff di una squadra commettono unitamente lo stesso fallo od offese ad esso direttamente correlate, solo la *speaking captain* riceve un cartellino per il fallo commesso, se applicabile.
 - i. La *speaking captain* deve ricevere un singolo cartellino per il fallo.
 - ii. Se la penalità per il fallo è un cartellino rosso o l'espulsione diretta, tutte le sostitute e i membri dello staff della squadra che sono state

identificate come autrici del fallo da cartellino rosso o espulsione devono essere espulse dalla partita.

D. Se numerosi falli non connessi tra loro sono commessi da sostitute o membri dello staff della squadra, questi possono essere trattati come eventi separati nello scopo di applicare questa regola.

i. Se ciò risulta in più cartellini assegnati alla *speaking captain*, inclusi i cartellini rossi, in un'unica interruzione del gioco, la *speaking captain* o la propria sostituta deve scontare solo il cartellino più grave. Una giocatrice differente deve essere tolta dal campo per scontare il tempo di penalità per ciascuno dei cartellini rimanenti.

a. Alla giocatrice in questione non vengono assegnati tali cartellini.

b. Se alla *speaking captain* vengono assegnati due cartellini gialli in questo modo, viene comunque espulsa.

9.3. TEMPISTICA DEL FALLO

9.3.1. Penalità simultanee

Se una giocatrice commette più falli, verrà valutata la penalità appropriata per ciascun fallo ad eccezione di quanto segue:

A. Se una giocatrice commette più falli da cartellino contemporaneamente, l'arbitra assegna solo la penalità per il più grave di quei falli.

B. Se una giocatrice commette più falli da cartellino direttamente correlati in rapida successione, l'arbitra assegna solo la penalità per il più grave di quei falli.

9.3.2. Falli prima di un goal

A. Se la squadra che ha subito il fallo segna un goal valido tra l'avvenimento del fallo e l'assegnazione della penalità per il medesimo, la penalità non porta ad un *turnover* della pluffa.

9.3.3. Falli dopo un goal.

A. Se una giocatrice della squadra precedentemente in difesa riceve una penalità per un fallo commesso quando la pluffa è morta:

i. Se il fallo è stato commesso come parte di un'azione per difendersi dal goal, la penalità non porta ad un *turnover* della pluffa.

ii. Se il fallo non è stato commesso come parte di un'azione per difendersi dal goal, la penalità viene assegnata in pieno compresi eventuali *turnover* previsti.

iii. Il goal non nega alcun tempo di penalità per il fallo.

9.3.4. Falli prima della partita

Se una giocatrice riceve un cartellino prima che la partita inizi:

- A. La squadra di appartenenza della giocatrice che ha commesso il fallo inizia la partita con quella giocatrice (o colei che la sostituisce in caso di cartellino rosso) nella *penalty box* e una giocatrice in meno sulle linee di partenza.
- B. Il tempo di penalità della giocatrice inizia alla chiamata del "brooms up".

9.3.5. Penalità delle cercatrici durante il *seeker floor*

Se una cercatrice riceve un cartellino durante il *seeker floor*:

- A. La cercatrice che ha commesso il fallo viene mandata nella *penalty box*.
- B. Il tempo della penalità della cercatrice inizia a scorrere alla fine del *seeker floor*.
- C. Eventuali goal non fanno sì che la cercatrice venga rilasciata fino a quando il tempo della sua penalità non inizia a scorrere.

9.3.6. Falli dopo la fine della partita

Se una giocatrice commette un fallo dopo la fine della partita, la penalità deve essere annotata regolarmente sul segnapunti della partita.

9.4. LA PENALTY BOX

9.4.1. Tempo di penalità

A. I cartellini risultano in uno o due minuti di penalità per la persona penalizzata.

- i. Quando tutte le penalità di una giocatrice sono esaurite, viene rilasciata dalla *penalty box*.
- ii. Se una giocatrice sta scontando del tempo per diverse penalità, le penalità vengono scontate consecutivamente nell'ordine in cui sono state assegnate.
- iii. Una penalità di due minuti si esaurisce quando una giocatrice ha passato due minuti di tempo di gioco nella *penalty box*.
- iv. Una penalità di un minuto si esaurisce quando una giocatrice ha passato un minuto di tempo di gioco nella *penalty box* o la squadra avversaria ha segnato un goal in qualsiasi modo.
 - a. Un singolo goal fa sì che si esaurisca una singola penalità di un minuto della giocatrice che ha un numero minore di penalità assegnate.
 - b. Se due giocatrici hanno lo stesso numero di penalità di un minuto non esaurite, si esaurisce la penalità con meno tempo rimasto da scontare.
 - c. Se due giocatrici hanno lo stesso numero di penalità di un minuto non esaurite e il tempo rimasto è lo stesso, l'*head referee* decide a sua discrezione quale penalità far esaurire.

v. Se la squadra che ha subito il fallo segna un goal tra il momento in cui ha subito il fallo che provoca la penalità di un minuto e il momento in cui il gioco è stato fermato, e nessun'altra penalità da un minuto si esaurirebbe grazie a quel goal, la penalità di un minuto si esaurisce immediatamente.

a. Se varie penalità da un minuto sono assegnate, solo una si esaurisce in questo modo.

b. Se in seguito a un goal ad una giocatrice viene cancellata la sua unica penalità, essa non va nella *penalty box*.

vi. Se la giocatrice lascia la *penalty box* per un qualsiasi motivo, il tempo speso fuori dalla *penalty box* non conta per la penalità.

a. Se un goal causerebbe l'esaurirsi di una penalità mentre una giocatrice è impropriamente fuori dalla *penalty box*, la penalità non si esaurisce fino a quando la giocatrice non vi fa ritorno.

B. Un cartellino rosso risulta in una penalità di due minuti da scontare da parte della sostituta della giocatrice penalizzata.

C. Cartellini blu e gialli risultano in una penalità di un minuto da scontare da parte della giocatrice penalizzata.

D. Se una persona che sta scontando del tempo nella *penalty box* per una penalità ricevuta per un suo fallo riceve un cartellino blu o giallo, deve scontare un minuto aggiuntivo.

E. Se una persona che sta scontando del tempo nella *penalty box* per una penalità ricevuta da una compagna di squadra riceve un cartellino:

i. Un'altra sostituta deve scontare il tempo rimanente della penalità originale.

ii. La penalità della giocatrice che ha commesso il fallo deve quindi essere considerata come un fallo di una sostituta (vedi: 9.2.3. Falli in panchina)

9.4.2. Dirigersi alla *penalty box*

Il gioco è fermo quando la giocatrice, membro dello staff o appropriata sostituta penalizzata viene mandata nella *penalty box*.

A. Ogni sostituzione o cambio di ruolo eseguito dalla giocatrice che ha commesso il fallo, successivi al fallo e prima di ricevere il cartellino, è annullato e la giocatrice che ha commesso il fallo deve scontare la sua penalità nel ruolo che ricopriva al momento del fallo iniziale.

i. Se il fallo è una sostituzione illegale, la giocatrice che entra riceve il cartellino e deve anche scontare il tempo nella *penalty box*.

B. Se la portiera è mandata nella *penalty box*, deve scambiare la sua fascia con un'altra cacciatrice nella sua squadra prima di andare nella *penalty box*.

i. Questo scambio non deve avvenire con una giocatrice che sta scontando del tempo nella *penalty box*.

-
- ii. Se tutte le cacciatrici sono in quel momento nella *penalty box*, la portiera deve invece scambiare fascia con una battitrice o cercatrice della sua squadra.
 - C. Se la *speaking captain* riceve un cartellino per la *speaking captain* quando si trova in gioco, può scambiare ruolo con una qualsiasi altra giocatrice della sua squadra che è in gioco tranne la portiera prima di recarsi alla *penalty box*.
 - i. Se la *speaking captain* sta giocando come portiera, deve scambiare fascia con un'altra giocatrice.
 - ii. Non può scambiarla con una giocatrice che sta già scontando tempo nella *penalty box*.
 - iii. Se la *speaking captain* sta già scontando tempo nella *penalty box* per un fallo commesso da lei, quando riceve un cartellino per la *speaking captain* non può cambiare ruolo con un'altra giocatrice.
 - D. La persona che deve andare nella *penalty box* deve dirigersi immediatamente senza ritardi e rimanere lì fino a quando la penalità non finisce.
 - i. Se una giocatrice riceve un cartellino blu o giallo ma viene giudicata dall'*head referee* o da essa stessa troppo infortunata per scontare la penalità, la *speaking captain* deve scegliere una sostituta idonea per scontare la penalità.
 - a. Se una giocatrice che ha ricevuto un cartellino è rimpiazzata da un'altra nella *penalty box* a seguito di un infortunio, quella giocatrice non può rientrare in gioco fino a quando la sua sostituta non è rilasciata dalla *penalty box*.
 - E. Il tempo delle penalità inizia a scorrere non appena l'*head referee* fa ripartire il gioco.
 - F. Se il tempo di penalità è negato da un goal prima che gli venga mostrato il cartellino la giocatrice non deve recarsi nella *penalty box*.
 - i. Se la giocatrice era legalmente montata quando il gioco è stato fermato, rimane montata al momento della ripresa del gioco a meno che non abbia ricevuto un *back to hoops* per un altro fallo.

- Penalità: cartellino giallo - Fallire nel procedere immediatamente verso la *penalty box* dopo aver ricevuto un cartellino

9.4.3. Considerazioni sulla *penalty box*.

- A. Le giocatrici che stanno scontando del tempo nella *penalty box* sono considerate in gioco ai fini della regola del *gender maximum* e dei ruoli in gioco.
 - B. Se una giocatrice sta scontando del tempo per il cartellino ricevuto da un'altra giocatrice, la giocatrice che ha ricevuto il cartellino (e non la giocatrice
-

che sta scontando il tempo) è considerata in gioco ai fini della regola del *gender maximum* e dei ruoli per la durata della penalità.

i. Questo non si applica ai casi in cui una giocatrice sta scontando del tempo per una penalità dello staff della squadra.

C. Giocatrici nella *penalty box* sono soggette alle stesse restrizioni e penalità delle sostitute a riguardo dell'interazione col gioco.

i. Se una giocatrice lascia la *penalty box* perché ragionevolmente convinta che il suo tempo di penalità sia terminato e non interagisce con il gioco prima di essere ritornata nella *penalty box*, non deve essere penalizzata.

a. Il suo tempo di penalità non scorre mentre è al di fuori della *penalty box* (vedi: 9.4.1.A.vi).

D. Le giocatrici che scontano del tempo nella *penalty box* non devono essere montate su una scopa.

E. Se una giocatrice effettua una sostituzione illegale mentre sta scontando una penalità nella *penalty box*, la sostituzione deve essere annullata e una penalità per sostituzione illegale nella *penalty box* deve essere assegnata al posto della normale penalità per sostituzione illegale.

- Penalità: cartellino giallo per la *speaking captain* - Sostituzione illegale nella *penalty box*

9.4.4. Tenere traccia del tempo di penalità

A. Il tempo di penalità inizia quando l'arbitra fischia per far ripartire il gioco.

B. Non appena il tempo di penalità della giocatrice finisce, la *timekeeper* deve rilasciarla dalla *penalty box*.

i. Quando una giocatrice è rilasciata dalla *penalty box*, è smontata e deve seguire la procedura di *knockout* per rientrare in gioco.

ii. Una qualunque giocatrice che stia scontando del tempo di penalità nella *penalty box* può rientrare in campo non appena il suo tempo di penalità si esaurisce.

9.4.5. Penalità per le giocatrici in panchina e i membri dello staff della squadra

Se una sostituta o un membro dello staff della squadra riceve un cartellino, la squadra deve giocare con una giocatrice in meno. Si applicano le seguenti procedure:

A. La *speaking captain* deve designare una giocatrice in gioco che non stia già scontando tempo nella *penalty box*.

i. Se più di una sostituta o membro dello staff è mandata nella *penalty box*, deve essere designata una giocatrice diversa per ognuna.

ii. La giocatrice designata non può essere la portiera a meno che non sia l'unica designazione che non violi la regola del *gender maximum*.

B. Se la sostituta che riceve il cartellino non è espulsa, essa entra in gioco al posto della giocatrice designata.

i. La giocatrice che ha commesso il fallo si dirige alla *penalty box*.

ii. La giocatrice designata torna in panchina e può rientrare in campo seguendo la normale procedura di sostituzione.

C. Se la sostituta che riceve il cartellino è espulsa, la giocatrice designata deve dirigersi alla *penalty box* per scontare il tempo di penalità.

D. Se un membro dello staff della squadra riceve un cartellino, la giocatrice designata si dirige nella *penalty box* per scontare il tempo di penalità.

i. Se il membro dello staff non è stata espulsa, deve scontare la penalità insieme alla giocatrice designata nella *penalty box*.

a. Una volta che il tempo di penalità del membro dello staff della squadra si esaurisce, la giocatrice è rilasciata dalla *penalty box* e il membro dello staff ritorna in panchina.

9.4.6. Tutte le giocatrici nella *penalty box*

Se tutte le giocatrici in gioco per una squadra stanno contemporaneamente scontando penalità di tempo nella *penalty box*, quella squadra deve dichiarare forfait.

A. Se entrambe le squadre raggiungono questa condizione nella stessa azione o nello stesso incidente, viene dichiarato un doppio forfait.

- Penalità: forfait - Avere tutte le giocatrici in gioco nella *penalty box*

9.5. VANTAGGIO

9.5.1. Chiamare un vantaggio

Se l'*head referee* ritiene che interrompere il gioco a causa di un fallo porti ad un vantaggio nel gioco di pluffa per squadra che ha commesso il fallo, può ritardare l'interruzione del gioco chiamando vantaggio.

A. Se viene chiamato vantaggio si applica la seguente procedura:

i. L'arbitra lancia un *advantage marker* per indicare la posizione della pluffa al momento del fallo e alza una mano dritta in aria.

ii. L'arbitra può dare un *back to hoops* alla giocatrice che ha causato il fallo all'inizio del vantaggio, se la situazione lo giustifica.

iii. L'azione continua finché la squadra che ha commesso il fallo non avrebbe più un vantaggio se il gioco fosse fermato, includendo ma non limitatamente alle seguenti situazioni:

a. La squadra che ha commesso il fallo ottiene il possesso della pluffa.

b. La squadra che ha subito il fallo segna un goal.

c. La squadra che ha subito il fallo non sta agendo attivamente allo scopo di segnare.

d. La squadra che ha subito il fallo commette un fallo che non c'entra col primo.

e. C'è una cattura del boccino da parte di una delle due squadre.

B. Quando il vantaggio decade, l'arbitra interrompe il gioco e le eventuali penalità vengono assegnate normalmente.

i. Se non viene assegnata alcuna penalità alla squadra che era in difesa durante la chiamata di vantaggio, la partita riprende come se il vantaggio non fosse stato chiamato.

9.5.2. Procedura di ripartenza dopo un vantaggio

Il gioco viene ripristinato dopo una chiamata di vantaggio come segue:

A. Se un goal viene segnato dalla squadra che non ha commesso il fallo, il gioco riprende seguendo la normale procedura da seguire in caso di goal (vedi: 4.2. Riprendere il gioco dopo un goal).

B. Se la squadra che ha subito il fallo originale non segna prima che il vantaggio decada:

i. La portatrice di pluffa al momento del fallo (o la sua sostituta) viene riposizionata presso l'*advantage marker* e gli viene restituita la pluffa prima che il gioco riprenda.

a. Se tale giocatrice è sotto effetto *knockout*, ritorna comunque alla posizione dell'*advantage marker* come giocatrice non smontata.

b. Se tale giocatrice ha commesso un fallo da *back to hoops* durante il vantaggio o è stata mandata nella *penalty box*, la cacciatrice o portiera della stessa squadra più vicina all'*advantage marker* viene riposizionata in quella posizione e riceve la pluffa al suo posto.

c. Se la pluffa viene data alla squadra che ha commesso il fallo originale, nessuna giocatrice deve spostarsi nella posizione dell'*advantage marker*.

ii. Tutte le altre giocatrici rimangono dove erano al momento dell'interruzione e, se erano soggette a *knockout* prima dell'interruzione, rimangono tali.

iii. L'*head referee* fa riprendere il gioco.

9.6. PENALITÀ RITARDATE

9.6.1. Penalità ritardate

Tutti i cartellini blu, gialli e rossi, così come le interferenze con il terzo bolide, chiamate dalle arbitre che non sono l'*head referee* sono considerate penalità ritardate.

A. Se anche l'*head referee* vede e chiama lo stesso fallo, allora non viene considerato come una penalità ritardata.

B. Se la partita viene interrotta durante questa procedura e nessun cartellino o interferenza con il terzo bolide viene aggiudicata come conseguenza, ciò non viene considerato una penalità ritardata.

9.6.2. Chiamare una penalità ritardata

A. Se un'arbitra diversa dall'*head referee* vede una giocatrice o un membro dello staff di una squadra commettere un fallo, quell'arbitra alza la propria mano e l'azione continua come una penalità ritardata.

B. L'*assistant referee* può dare alla giocatrice che ha commesso il fallo un *back to hoops* durante questo frangente se la situazione lo richiede.

C. L'arbitra segnala visivamente e verbalmente all'*head referee* che è stato commesso un fallo e quale squadra ha commesso il fallo.

i. Se l'*head referee* ritiene che sia appropriato interrompere subito il gioco, l'*head referee* può farlo.

ii. L'*head referee* può lasciar continuare l'azione come in una situazione di vantaggio finché tale vantaggio non decade in un qualsiasi modo, a meno che il fallo non continui o degeneri.

a. Se l'*head referee* lascia procedere l'azione come in una situazione di vantaggio, deve comunque alzare il proprio braccio.

D. Se un altro fallo è commesso da una delle due squadre durante una penalità ritardata, l'*head referee* deve immediatamente interrompere il gioco e assegnare entrambi i falli.

E. Dopo che tutte le penalità sono state assegnate, il gioco riparte.

9.7. RIPARTENZA ALTERNATIVA DOPO UN CARTELLINO

9.7.1. Posizione alternativa di ripartenza

Dopo che un cartellino o una penalità per interferenza con il terzo bolide sono state assegnate, la giocatrice in possesso della pluffa al momento di riprendere il gioco ha una scelta su dove posizionarsi per la ripartenza.

A. Le opzioni disponibili per quella giocatrice dipendono dalla sua posizione come segue:

i. Quella giocatrice può decidere di riprendere in gioco nel punto in cui la procedura standard lo prevederebbe, indipendentemente dalla sua posizione sul campo.

ii. Se fosse sul punto di riprendere il gioco al di fuori dell'area del portiere avversaria, può invece arretrare ad un qualsiasi punto di una qualunque linea di restrizione nella direzione dei propri anelli.

iii. Se fosse sul punto di riprendere il gioco all'interno dell'area del portiere avversaria, può invece avanzare verso un qualsiasi punto della linea di fondo avversaria ed eseguire una procedura di *inbounding* da quel punto.

B. La giocatrice deve prendere una scelta e, eventualmente, muoversi nel posto scelto immediatamente.

i. Se la giocatrice ritarda nel prendere una decisione, l'arbitra deve indirizzarla nel riprendere il gioco nel punto in cui si trova.

C. Questa scelta non è disponibile per la cacciatrice se una qualsiasi delle seguenti condizioni è vera:

i. Un goal regolare è segnato durante il ritardo tra il fallo e l'interruzione del gioco.

ii. La cacciatrice è nella propria area del portiere.

iii. Tutti i cartellini o interferenze del terzo bolide assegnate durante l'interruzione sono state assegnate alla sua squadra.



10. UFFICIALI DI GARA

10.1. LE UFFICIALI

10.1.1. L'*head referee*

- A. Le ufficiali dell'evento devono designare un'*head referee* per ogni partita.
- B. L'*head referee* ha il compito di far rispettare le regole e prendere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra nell'area di gioco finché non ne esce dopo il fischio finale.
- C. L'*head referee* può interrompere il gioco in qualsiasi momento per far rispettare le regole o facilitare in altro modo una condotta di gioco sicura ed equa.
- D. L'*head referee* è l'unica arbitra che può assegnare direttamente i cartellini.
 - i. Le altre ufficiali possono dare consiglio all'*head referee* sull'assegnazione dei cartellini.
- E. L'*head referee* può sostituire una qualsiasi altra ufficiale con una sostituta appropriata se tale ufficiale è infortunata o, a discrezione dell'*head referee*, necessita di essere sostituita.
- F. Tutte le altre ufficiali devono rimettersi all'autorità dell'*head referee*.

10.1.2. Assegnazione delle ufficiali aggiuntive

L'*head referee* o lo staff dell'evento devono designare almeno due *assistant referee*, una *snitch referee*, una *scorekeeper* e una *snitch runner* e possono designare ulteriori ufficiali (fino a due *assistant referee* aggiuntive, una *timekeeper* e due *goal referee*) per ogni partita.

- A. La *snitch referee* può rivestire la carica di *assistant referee* finché non viene rilasciata la *snitch runner* in campo se ci sono meno di quattro *assistant referee* assegnate alla partita.
 - i. Se la *snitch referee* non sta fungendo da *assistant referee* quando la *snitch runner* non è in gioco:
 - a. Deve aiutare osservando il *brooms up*, e poi immediatamente lasciare la zona di gioco.
 - b. Se il gioco dovesse continuare dopo la cattura del boccino, deve lasciare la zona di gioco dopo che la cattura è stata confermata.
- B. La *snitch referee* deve essere designata in aggiunta alle due *assistant referee* richieste.

10.1.3. Arbitrare con uno staff minimo

È caldamente consigliato designare due *goal referee* e una *timekeeper* per ogni partita.

A. Se una *timekeeper* distinta non viene assegnata, la *scorekeeper* assume le responsabilità della *timekeeper*.

B. Se le *goal referee* non sono assegnate, le loro responsabilità sono assunte dall'*head referee*.

10.1.4. *Assistant referee*

A. I ruoli primari delle *assistant referee*, soggetti alla discrezione dell'*head referee*, sono:

- i. Chiamare le giocatrici soggette a *knockout*.
- ii. Guardare le giocate lontane dalla pluffa.
- iii. Guardare i palloni e le giocatrici che escono dal campo.

10.1.5. *Snitch referee*

A. I ruoli primari della *snitch referee*, a discrezione dell'*head referee*, sono:

- i. Guardare eventuali false partenze al "Brooms up".
- ii. Guardare le giocate nella zona della *snitch runner*, inclusi i *knockout* e potenziali catture.
- iii. Dichiarare se la *snitch runner* è a terra e contare i tre secondi.
- iv. Far rispettare gli *handicap* della *snitch runner*.
- v. Informare la *snitch runner* quando crede che una cercatrice la stia difendendo e che la *snitch runner* possa non essersene accorta.

B. La *snitch referee* non deve fornire ulteriori consigli o avvertimenti alla *snitch runner* durante la partita per aiutarla ad evitare la cattura, incluso ma non limitato alla posizione, sostituzioni e tattiche delle cercatrici.

C. La *snitch referee* può interrompere il gioco solo nelle seguenti circostanze:

- i. Ritiene che una cattura del boccino possa essere valida.
- ii. La *snitch runner* è infortunata o necessita di essere sostituita.
- iii. Il boccino o i pantaloncini della *snitch runner* diventano difettosi e devono essere sostituiti.
- iv. Crede che ci sia stata una falsa partenza al "Brooms Up".

10.1.6. *Goal referee*

A. I ruoli primari delle *goal referee*, soggetti alla discrezione dell'*head referee*, sono:

- i. Guardare i tiri verso gli anelli.
- ii. Dichiarare quando la pluffa è uscita a fondo campo dal loro lato.

10.1.7. *Scorekeeper*

A. I ruoli principali della *scorekeeper* sono:

- i. Tenere traccia del punteggio di gioco.
- ii. Aggiornare il segnapunti.
- iii. Registrare il numero della giocatrice e il motivo per ogni cartellino.
- iv. Annunciare il punteggio a intervalli regolari e su richiesta.

- v. Annunciare e mostrare il *target score* durante il tempo supplementare in maniera simile al punteggio.

10.1.8. *Timekeeper*

- A. I ruoli principali della *timekeeper* sono:
 - i. Tenere traccia del tempo di gioco.
 - ii. Tenere traccia del tempo di penalità e rilasciare le giocatrici dalla *penalty box* dopo che hanno scontato il loro tempo di penalità.
 - iii. Annunciare chiaramente il diciassettesimo minuto di gioco (vedi: 3.3.4. Timeout).
 - iv. Riconoscere le cercatrici e la *snitch runner* quando fanno rapporto al tavolo della *scorekeeper* e rilasciarle in campo al momento appropriato.
 - v. Guardare le false partenze delle cercatrici.
- B. L'orologio di gioco non deve necessariamente essere disposto in modo da essere visibile alle giocatrici in campo. Tuttavia, se l'orologio di gioco viene mostrato, deve:
 - i. Essere controllato direttamente e solamente dalla *timekeeper*.
 - a. Se ci sono più schermi sul campo, essi devono essere controllati da un singolo set di controlli in modo che non possano essere sincronizzati male.
 - ii. Essere chiaramente ed equamente visibile per entrambe le squadre.
 - iii. Essere l'orologio ufficiale.
 - a. Nessun orologio di gioco visibile può non essere ufficiale.
 - b. Se un orologio di gioco si rompe o cessa in altro modo di essere l'orologio ufficiale, deve essere spento finché non viene corretto e ritorna ad essere l'orologio ufficiale.

10.1.9. La *snitch runner*

- A. La *snitch runner* è un'ufficiale e può dare suggerimenti alle altre ufficiali su qualsiasi chiamata.
- B. La *snitch runner* può fare chiamate dirette solo per le seguenti casistiche:
 - i. *Knockout*, incluse giocatrici che smontano dalla scopa, vicino alla *snitch runner*.
 - ii. Contatto illegale commesso contro la *snitch runner*.
 - iii. Se i suoi vestiti vanno sistemati e quindi la *snitch runner* va considerata a terra.
- C. Se la *snitch runner* e un'altra arbitra non sono d'accordo su una chiamata diretta, la *snitch runner* deve rimettersi alla decisione dell'altra arbitra mentre il gioco non è fermo.

10.2. LE CHIAMATE ARBITRALI

10.2.1. La discrezionalità delle arbitre

Nei casi in cui l'intenzionalità o la gravità sono rilevanti per la chiamata, le arbitre hanno piena discrezionalità nel giudicare l'intenzionalità o la severità.

10.2.2. Fondamento delle chiamate

Le chiamate fatte da una qualunque ufficiale devono essere basate solo sulle sue osservazioni e su quelle delle altre ufficiali designate per la partita.

10.2.3. Cambiare chiamate fatte durante un'interruzione del gioco

L'*head referee* può liberamente cambiare chiamate fatte durante un'interruzione del gioco prima di far riprendere il gioco.

- A. Una volta che l'*head referee* fischia tre volte indicando la fine della partita, i goal e le catture del boccino per la partita diventano definitivi e non possono più essere cambiati.

10.2.4. Cambiare una chiamata su di un goal

L'*head referee* può cambiare una chiamata su di un goal o no-goal in qualunque momento prima che la squadra precedentemente in difesa abbia possesso della pluffa fuori dall'area del portiere e una successiva significativa interazione o giocata venga fatta dalla giocatrice in possesso della pluffa.

10.3. LE GIOCATRICI E LE UFFICIALI

10.3.1. Interazioni con le ufficiali

- A. Le giocatrici e lo staff della squadra devono attenersi alle decisioni e alle direttive dell'*head referee* e delle altre ufficiali.
- B. Le giocatrici e lo staff della squadra non devono mancare di rispetto a nessuna ufficiale anche per esempio continuando a protestare contro le decisioni delle ufficiali.

- Penalità: cartellino blu o giallo - Mancare di rispetto ad un'ufficiale
- Penalità: Cartellino giallo - Mancato rispetto delle direttive di un'ufficiale di gara

10.3.2. Fare chiamate arbitrali

Le giocatrici e lo staff della squadra non possono fare chiamate arbitrali o utilizzare segnali arbitrali.

- Penalità: cartellino blu - Usare illegalmente segnali o comandi arbitrali, verbali o visivi.

APPENDICE A: DEFINIZIONI

Battere - Colpire un pallone con un altro pallone in possesso del giocatore che compie l'azione.

Battitori - Due giocatori per squadra che lanciano, calciano o in altro modo indirizzano i bolidi per interrompere il flusso di gioco causando "l'effetto *knockout*" ad altri giocatori.

Bolide - Uno dei tre palloni di gomma di 22 centimetri di diametro che possono essere usati solo dai battitori per eliminare temporaneamente dal gioco gli avversari (vedi: 2.3.2. Bolidi).

Cacciatori - Quattro giocatori per ogni squadra che provano a mandare le pluffa negli anelli avversari e a impedire che gli avversari lo facciano a loro volta.

Bolide morto - Un bolide che non può causare l'effetto *knockout* perché non vivo (vedi: 5.2.2. Bolide vivo).

Pluffa morta - Una pluffa nel periodo subito dopo che un goal valido è stato segnato fino a quando il gioco di pluffa ricomincia. Una pluffa morta non può essere usata per segnare. (vedi: 4.2.1. Pluffa morta).

Procedure standard - Le procedure che sarebbero adottate in assenza di quella alternativa illustrata in quel punto.

Egregious - Incredibilmente e scandalosamente sbagliato e/o estremamente pericoloso o violento.

Bolide libero - Un bolide non posseduto da un battitore di alcuna delle due squadre.

Squadra precedentemente in attacco - La squadra che ha appena segnato.

Squadra precedentemente in difesa - La squadra che ha appena subito goal.

Partita - Una singola competizione tra due squadre con lo scopo di dichiarare un vincitore.

Tempo di gioco - Il tempo ufficiale di una qualsiasi partita, misurato dalla "B" di "Brooms up!" fino alla fine della partita ma messo in pausa per le interruzioni del gioco.

Gender maximum rule - La regola che permette ad ogni squadra di avere al massimo quattro giocatori che si identificano con lo stesso genere in gioco in campo allo stesso tempo. (vedi: 1.2.3. *Gender maximum rule*).

Goal valido - Dieci punti sono segnati da una squadra quando la pluffa in qualsiasi modo passa attraverso uno degli anelli avversari e il goal è confermato valido (vedi: 4.1.1. Goal valido).

Ricevitore indifeso - Un ricevitore che è nel processo di ricevere un pallone in aria. Un ricevitore non deve necessariamente essere in aria per essere considerato un ricevitore indifeso. È illegale spingere, caricare, placcare, o fare un *wrap* su di un ricevitore indifeso (vedi: 6.1.7. Ricevitrice indifesa).

Anello - L'anello stesso e il palo che vi è attaccato (vedi: 2.2.2. La forma dell'anello). La base dell'anello non è considerata parte dell'anello. I giocatori devono toccare uno dei loro anelli integri di rimontare per completare la procedura di *knockout*.

Cerchio dell'anello - Il cerchio il cui diametro interno è tra gli 81 e gli 86 centimetri attraverso cui la pluffa deve passare per segnare un goal valido (vedi: 2.2.2. La forma dell'anello).

Incidentale - Che accade solamente per caso o senza intenzionalità o premeditazione.

Intenzionale - Un'azione fatta con uno scopo preciso in mente.

Portiere - Il cacciatore in ogni squadra con privilegi aggiuntivi nella sua area del portiere.

Calcio - Colpire con il piede, o con una qualsiasi parte della gamba sotto al ginocchio. Al momento del calcio il giocatore che colpisce il pallone è considerato in possesso di quel pallone, se è l'unico giocatore in contatto con essa. È illegale calciare un avversario.

Immunità al *knockout* - Un giocatore con immunità al *knockout* non subisce l'effetto *knockout* dei bolide vivi. Un portiere protetto è immune nella sua area del portiere. Un battitore che sta recuperando il terzo bolide guadagna l'immunità alzando la mano a pugno sopra la sua spalla. (vedi: 5.5.2. Reclamare immunità al *knockout*).

Bolide vivo - Un bolide che è stato lanciato, calciato, o direzionato in altro modo da un battitore che è in gioco, a meno che il battitore non stia effettuando una procedura di *inbounding* o sia soggetto a *knockout* o "colpito". Un bolide vivo può causare l'effetto *knockout* sugli avversari (vedi: 5.2.2. Bolide vivo).

Pluffa viva - Una pluffa non morta, quando il gioco non è fermo.

Natural motion - Il movimento continuato di un giocatore mentre fa una giocata, un singolo movimento naturale che il giocatore ha già iniziato, se tale movimento non può essere fermato (vedi: 5.6.1. *Natural motion*).

Metà campo avversaria - La metà campo o area di gioco che contiene gli anelli che una squadra deve attaccare.

Anelli Avversari - Gli anelli che una squadra deve attaccare.

Area del portiere avversaria - L'area del portiere che contiene gli anelli che una squadra deve attaccare.

Bolide vivo avversario - Un bolide vivo che è stato reso vivo più recentemente da un avversario del giocatore.

Overtime - La fase di gioco che ha luogo dopo che il boccino è stato preso. Questo ha luogo solamente quando la cattura del boccino non porta direttamente alla vittoria della squadra che prende il boccino in quanto in vantaggio, e dura fino a quando una delle due squadre non raggiunge il *target score* (vedi: 3.5. Fine della partita e tempi supplementari).

Propria metà campo - La metà campo o area di gioco che contiene gli anelli che una squadra deve difendere.

Propri anelli - Gli anelli che una squadra deve difendere.

Propria area del portiere - L'area del portiere che contiene gli anelli che una squadra deve difendere.

Penalty box – Un'area rettangolare di 5.5 metri per 4 che confina con la linea di metà campo, il campo e il confine dell'area di gioco dove i giocatori devono rimanere per un certo periodo di tempo dopo aver commesso un fallo. Ogni squadra ha una *penalty box* nel proprio lato della linea di metà campo. I giocatori nella *penalty box* non possono interagire con il gioco ma sono considerati in gioco ai fini della *gender maximum rule* e dei ruoli (vedi: 2.1.9. Le *penalty box*).

Tempo di penalità - Il tempo che un giocatore deve spendere nella *penalty box* a causa di un fallo. Il tempo è misurato in tempo di gioco e perciò non scorre durante le interruzioni del gioco.

Rettangolo di gioco - L'area rettangolare di 33 metri per 60 delineata dalle linee di confine in cui il gioco è generalmente ristretto (vedi: 2.1.1. Linee di confine).

Giocatore - Qualunque persona in una squadra che è idoneo a essere in gioco.

Area di gioco - L'area rettangolare di 44 metri per 66 che include e circonda il campo. Gli spettatori non possono entrare nell'area di gioco. Qualsiasi cosa fuori dall'area di gioco è considerata area degli spettatori (vedi: 2.1.11. L'area di gioco).

La squadra con due bolidi - Nel contesto del terzo bolide, la squadra in possesso è la squadra che inizialmente possedeva due bolidi quando il rimanente bolide libero è diventato il terzo bolide.

Possesso - Completo e solo controllo di un pallone. Un giocatore che calcia intenzionalmente un pallone è considerato avere il possesso di quel pallone mentre è l'unica persona in contatto con il pallone. Un giocatore che colpisce un pallone che è a terra è considerato avere il possesso di quel pallone mentre è l'unica persona in contatto con il pallone (vedi 7.1.1. Uso dei palloni).

Portiere protetto - Un portiere protetto nella propria area del portiere, ad eccezione per la situazione descritta al 7.2.2.B.

Pluffa - Il pallone usato dai cacciatori per segnare i goal (vedi: 2.3.1. La pluffa).

Portatore di pluffa - Il giocatore in possesso della pluffa.

Sconsiderato - Giocare con un totale disinteresse per le conseguenze delle proprie azioni.

Tavolo dello *scorekeeper* - La postazione al di fuori dall'area di gioco, approssimativamente lungo il proseguimento della linea di metà campo, dove lo *scorekeeper* e il *timekeeper* sono posizionati. Questo non è sempre un vero e proprio tavolo.

Squadra che ha segnato - La squadra che ha preso il boccino o che ha segnato un goal, indipendentemente da quale squadra l'abbia effettivamente causato.

Cercatore - Il giocatore in ogni squadra che prova a rimuovere il boccino dallo *snitch runner* per segnare 30 punti.

Seeker floor - I primi 18 minuti di tempo di gioco, durante i quali il boccino non può essere preso.

Boccino - Il boccino è un pallone inserito in una calza o guaina di tessuto. I cercatori provano a prendere il boccino per guadagnare 30 punti (vedi: 2.3.3. Il boccino).

La calza del boccino - La guaina di tessuto che contiene il boccino e deve essere attaccata sul retro dei pantaloncini dello *snitch runner*.

Snitch runner - Un ufficiale di gara che ha il compito di evitare che il boccino venga preso (vedi: 8. Lo *snitch runner*).

Speaking captain - La persona designata in una squadra che è l'unica persona che può parlare per conto della squadra con gli ufficiali (vedi: 1.1.1. *Speaking captain* obbligatorio).

Area degli spettatori - L'area al di fuori dell'area di gioco di 44 per 66 metri.

Interruzione del gioco - Il tempo durante la partita tra il momento in cui un arbitro ferma il gioco e quando l'head referee fa ripartire il gioco o dichiara la partita conclusa.

Battitore "colpito" - Un battitore "colpito" è un battitore che è stato bolidato da un avversario (vedi: 5.4.3. Battitore "colpito").

Sostituto - Un giocatore che non è al momento in gioco.

Area di sostituzione - Una zona designata per ogni squadra al di fuori dei confini del campo dove tutte le sostituzioni di quella squadra devono avere luogo (vedi: 2.1.7. Aree di sostituzione).

Terzo bolide - L'unico bolide libero quando una squadra ha il possesso degli altri due. In alcune specifiche situazioni, il bolide rimane il terzo bolide quando la squadra con due bolidi ne perde uno (vedi: 5.5.1. Il terzo bolide).

Fare uno sgambetto - Qualunque tentativo di far perdere l'equilibrio ad un giocatore tramite un contatto sotto le ginocchia. Fare uno sgambetto è sempre un tipo di contatto illegale.

Pluffa non-segnabile - Se un giocatore rimette la pluffa in gioco con un tiro, o sta toccando la pluffa quando è bolidato e la rilascia o direziona seguendo le regole del natural motion, la pluffa diventa una pluffa non-segnabile. Una pluffa non-segnabile non può produrre un goal, neanche se passa interamente attraverso un anello (vedi: 5.6.3. Pluffa non-segnabile).

Strattonare - Tirare con intensa forza improvvisa.

APPENDICE B: LISTA DI FALLI PER TIPO

B-1. FALLI INDIVIDUALI

B.1.1. Falli da ripetizione della procedura

I seguenti sono falli per i quali il giocatore che commette il fallo deve ripetere l'azione in modo appropriato prima di continuare il gioco:

- 1.3.1. Violazione della sostituzione.
- 5.3.1. Violazione della procedura di knockout.

B-1.2 Falli da *back to hoops*

L'arbitro deve mandare un qualsiasi giocatore che commetta un fallo da *back to hoops* agli anelli della propria squadra, in modo che il giocatore completi l'intera procedura di *knockout* come descritto dalla regola 5.3.1. I seguenti sono falli da *back to hoops*:

- 2.5.3. Fallimento illegale nel rimpiazzare una fascia persa.
- 3.3.3. Seconda falsa partenza.
- 5.5.2. Chiamata impropria di immunità.
- 5.5.2. Chiamata di immunità invalida minore.
- 6.4.1. Interazione illegale con un giocatore di un altro ruolo minore.
- 7.1.2. Fallimento minore nell'evitare una pluffa lanciata.
- 7.5.3. Rimanere o andare fuori campo intenzionalmente o in maniera clamorosamente illegale.
- 7.5.4. Impedire fisicamente e illegalmente l'ingresso in campo di un giocatore designato ad effettuare la procedura di *inbounding*.
- 8.4.3. Inseguire illegalmente lo *snitch runner*.
- 9.1.4. Ritardare il completamento della procedura di *turnover*.

B-1.3. Falli da turnover

I seguenti falli risultano in un turnover o della pluffa o di un bolide:

- 5.6.2. Violazione non intenzionale del *natural motion*.
- 7.1.2. Interferenza accidentale con un pallone non associato al proprio ruolo (Anche 7.1.4.).
- 7.4.2. Reset illegale.

B-1.4. Falli da cartellino blu

I seguenti sono falli da cartellino blu:

- 1.1.1. Invasione di campo (Anche 1.1.2.).
- 1.3.1. Sostituzione illegale.
- 1.4.2. Aggiramento illegale.
- 1.4.3. Interferenza con un sostituto (non intenzionale).
- 2.5.1. Entrare in gioco con unghie illegalmente lunghe o appuntite.
- 2.5.2. Entrare in gioco senza indossare l'equipaggiamento obbligatorio.
- 2.5.2. Rimuovere intenzionalmente equipaggiamento obbligatorio durante il gioco.
- 2.5.4. Entrare in gioco senza un numero legale e riconoscibile sulla maglia.
- 2.5.5. Usare equipaggiamento aggiuntivo illegale in gioco.
- 3.2.1. Violazioni da parte di un giocatore vincolato.
- 3.2.2. Falsa partenza (Anche 3.7.2.).
- 3.2.3. Toccare illegalmente un pallone conteso.
- 3.2.3. Violazione da parti di un *runner* designato.
- 3.3.4. Richiesta di timeout illegale.
- 3.4.2. Falsa partenza del cercatore.
- 4.2.1. Interazione intenzionale ed illegale con una pluffa morta.
- 4.3.3. Ripristinare illegalmente un anello avversario.
- 4.3.3. Rendere inutilizzabili gli anelli ripetutamente e non intenzionalmente.
- 5.2.3. Colpire illegalmente un avversario con un bolide tenuto in mano.
- 5.3.2. Interazione illegale con il gioco mentre si è soggetti a *knockout*.
- 5.3.4. Influenzare il gioco mentre si è inconsapevolmente soggetti a *knockout*.
- 5.4.1. Battuta illegale.
- 5.4.1. Blocco illegale.
- 5.4.2. *Swat* illegale di un bolide (anche 7.1.2.).
- 5.4.3. Violazione da battitore "colpito".
- 5.5.2. Chiamata di immunità invalida.
- 5.5.3. Violazione dell'immunità.
- 6.5.2. Uso ripetuto di linguaggio volgare o esplicito.
- 7.1.1. Usare illegalmente un pallone del proprio ruolo.
- 7.1.2. Fallimento nell'evitare una pluffa lanciata.
- 7.1.3. Fallimento illegale nel fare uno sforzo ragionevole per evitare un pallone.
- 7.5.2. Lanciare un pallone con l'intento di mandarlo o di mandarne un altro fuori dal campo.
- 10.3.2. Usare illegalmente segnali o comandi arbitrali, verbali o visivi.

B-1.5. Falli da cartellino giallo

I seguenti sono falli da cartellino giallo:

- 1.3.4. Fingere un infortunio.
- 3.2.3. Interferenza con un *runner* designato.
- 3.3.1. Spostarsi illegalmente e intenzionalmente durante un'interruzione del gioco.
- 3.3.1. Spostare o prendere possesso di un pallone intenzionalmente e illegalmente durante un'interruzione del gioco.
- 4.3.3. Rendere inutilizzabile un anello in maniera sconsiderata.
- 5.2.1. Ignorare deliberatamente di essere soggetti a *knockout* (anche 5.2.5.).
- 5.3.1. Violare intenzionalmente o ripetutamente la procedura di *knockout*.
- 5.3.3. Contatto illegale mentre si è soggetti a *knockout*.
- 5.6.2. Violazione intenzionale del *natural motion*.
- 6.1.3. Calcio pericoloso.
- 6.1.3. Tirare un calcio ad un avversario.
- 6.1.5. "Hurdling" o tentativo di "hurdling" illegale.
- 6.1.7. Entrare in contatto illegalmente con un ricevitore indifeso.
- 6.1.12. Giocare in modo sconsiderato.
- 6.4.1. Interazione illegale con un giocatore di un altro ruolo.
- 6.4.2. Interazione illegale con un avversario soggetto a *knockout*.
- 6.5.1. Condotta antisportiva.
- 6.5.6. Fingere di aver subito un fallo.
- 7.1.1. Usare un pallone intenzionalmente per interagire con lo *snitch runner*.
- 7.1.2. Interferenza con un pallone non associato al proprio ruolo (anche 7.1.4.).
- 7.1.2. Parare non intenzionalmente ma illegalmente un goal.
- 7.5.2. Ignorare intenzionalmente o palesemente una chiamata di "boundary".
- 9.1.4. Ignorare deliberatamente una chiamata di *turnover*.
- 9.4.2. Fallire nel procedere immediatamente verso la *penalty box* dopo aver ricevuto un cartellino.
- 10.3.1. Mancato rispetto delle direttive di un ufficiale di gara (anche 2.5.7. e 9.1.3.).

B-1.6. Falli da cartellino rosso

I seguenti sono falli da cartellino rosso:

- 1.4.3. Interferenza intenzionale di un sostituto.
- 2.4.2. Iniziare consapevolmente una qualsiasi nuova azione con una scopa rotta.
- 2.5.6. Usare in gioco equipaggiamento che era stato vietato da un ufficiale di gara.
- 2.5.8. Usare equipaggiamento esplicitamente vietato dal direttore dell'evento.
- 2.5.9. Alterare illegalmente l'attrezzatura di gioco.
- 2.5.10. Indossare equipaggiamento vietato.
- 4.1.2. *Goaltending* volontario da parte di un battitore o di un cercatore.
- 4.3.3. Rendere intenzionalmente inutilizzabile un anello.
- 4.3.3. Spostare o alterare un anello per influenzare il fatto che la pluffa lo attraversi o meno.
- 6.1.3. Calcio illegale violento o *egregious*.
- 6.1.5. "*Hurdling*" violento o *egregious*.
- 6.1.7. Caricare un ricevitore indifeso.
- 6.1.7. Placcare un ricevitore indifeso.
- 6.1.12. Giocare in modo estremamente sconsiderato.
- 6.1.13. Contatto illegale *egregious* verso un avversario, uno spettatore, un ufficiale di gara o un membro dello staff dell'evento.
- 6.4.1. Interazione illegale con un giocatore di un altro ruolo violenta o *egregious*.
- 6.4.2. Interazione illegale violenta o *egregious* con un avversario soggetto a *knockout*.
- 6.5.1. Condotta antisportiva *egregious*.
- 6.5.3. Intraprendere una lite fisica con un avversario, uno spettatore, un ufficiale o un membro dello staff dell'evento.
- 6.5.4. Sputare intenzionalmente verso o addosso ad un avversario, spettatore, ufficiale o membro dello staff dell'evento.
- 6.5.5. Fallo di gioco grave.
- 7.1.2. Parare intenzionalmente ed illegalmente un goal (anche 7.1.3.).

B-1.7. Falli da espulsione

I seguenti falli risultano in un'espulsione senza cartellino rosso:

- 2.5.10. Indossare gioielli vietati.
 - 6.1.13. Contatto illegale *egregious* contro un compagno di squadra.
 - 6.5.2. Condotta antisportiva interna *egregious*.
 - 6.5.3. Intraprendere una lite fisica con un compagno di squadra.
 - 6.5.4. Sputare intenzionalmente verso o addosso ad un compagno di squadra.
-

B-1.8. Falli da penalità standard di contatto

I seguenti falli risultano nell'applicazione della penalità standard di contatto, descritta nella regola 9.1.8.:

- 6.1.1. Contatto fisico illegale.
- 6.1.2. Blocco illegale.
- 6.1.2. Caricare illegalmente un giocatore che sta facendo un blocco.
- 6.1.4. Scivolata illegale.
- 6.1.4. Tuffo illegale.
- 6.1.6. Contatto illegale tramite un compagno di squadra.
- 6.1.8. Tentativo illegale di sottrarre la pluffa ad un avversario.
- 6.1.9. Contatto illegale da dietro.
- 6.2.1. *Body block* illegale.
- 6.2.2. Spinta illegale.
- 6.2.3. Carica illegale.
- 6.2.4. *Wrap* illegale.
- 6.3.1. Interazione illegale con lo *snitch runner*.

B-1.9. Falli con penalità uniche

Alcuni falli hanno penalità uniche con l'applicazione di sanzioni multiple o con livelli di sanzione opzionale. I seguenti falli risultano nella penalità indicata dopo gli stessi tra parentesi:

- 5.5.1. Interferenza con il terzo bolide (*back to hoops*, *turnover* della pluffa, e doppio *turnover* dei bolidi).
- 7.4.1. *Delay of game* (cartellino blu e *turnover* della pluffa).
- 7.5.4. Violazione della procedura di *inbounding* (*back to hoops* e *turnover*).
- 10.3.1. Mancare di rispetto ad un ufficiale (cartellino blu o giallo).

B-2. FALLI DELLO SPEAKING CAPTAIN

B-2.1. Falli generali da parte dello *speaking captain*

Ad eccezione di dove esplicitamente elencato, gli *speaking captain* sono soggetti alle stesse penalità dei giocatori quando commettono un fallo.

B-2.2. Falli dello *speaking captain* da cartellino blu.

I seguenti falli risultano in un cartellino blu per lo *speaking captain* della squadra, a prescindere di quale membro della squadra abbia causato il fallo:

2.5.4. Avere due giocatori nell'area di gioco con lo stesso numero.

9.1.6. Comunicare illegalmente con le persone nell'area di gioco mentre si è espulsi.

B-2.3. Falli dello *speaking captain* da cartellino giallo.

I seguenti falli risultano in un cartellino giallo per lo *speaking captain* della squadra, a prescindere di quale membro della squadra abbia causato il fallo:

1.2.2. Set illegale di giocatori in campo (anche 1.2.3.).

1.2.2. Fallire intenzionalmente nel mandare in campo un cercatore.

9.4.3. Sostituzione illegale nella *penalty box*.

B-3. FALLI DA FORFAIT

B.3.1. Falli da forfait

I seguenti falli da parte di singoli membri di una squadra o della squadra nel suo insieme risultano in un forfait:

1.2.1. Avere un numero insufficiente di giocatori idonei per poter continuare a giocare.

9.1.6. Rifiutarsi insistentemente di abbandonare l'area di gioco dopo essere stati espulsi.

9.1.6. Mettere in pericolo gli altri dopo essere stati espulsi.

9.4.6. Avere tutti i giocatori in gioco nella *penalty box*.

APPENDICE C: SEGNALI ARBITRALI

La lista completa dei segnali arbitrali è disponibile su GIPHY:
<https://giphy.com/channel/iqasport>

SEGNALI NON LEGATI AD UN FALLO

1. Far ripartire il gioco - <https://bit.ly/2NcMsxV>

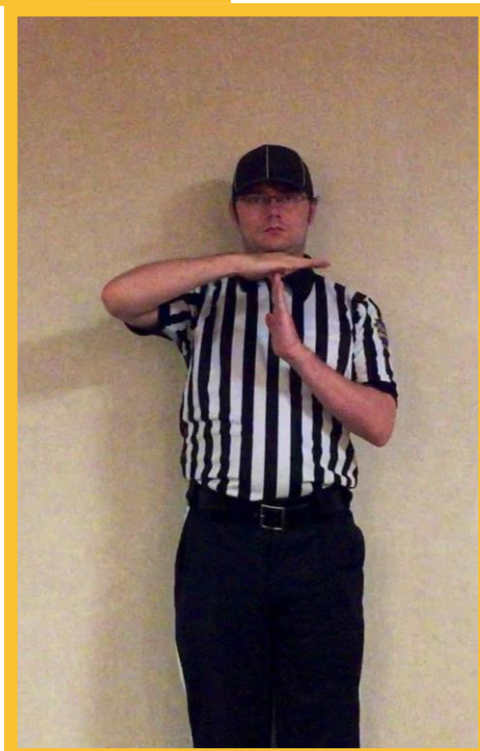


2. Timeout

-

<https://bit.ly/2QgdvK9>

g





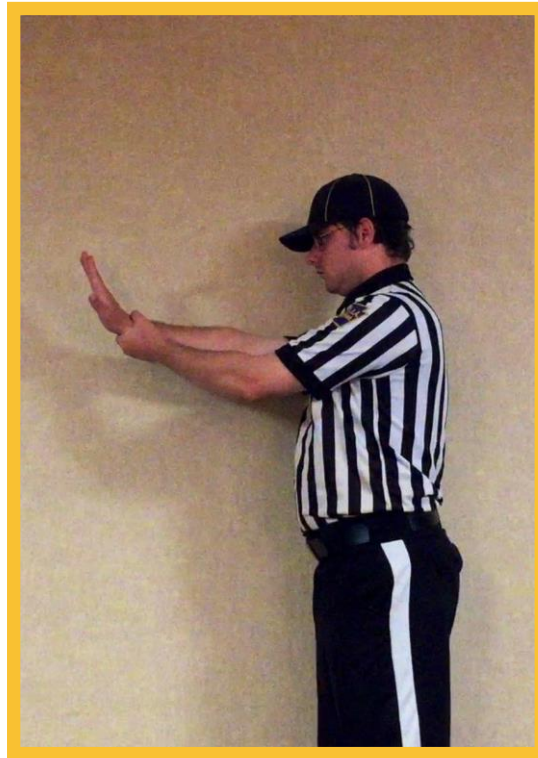
3. No goal/cattura non valida - <https://bit.ly/2zHyfFD>



4. Goal valido - <https://bit.ly/2DH71mp>



5. Cattura valida - <https://bit.ly/20lX4z0>



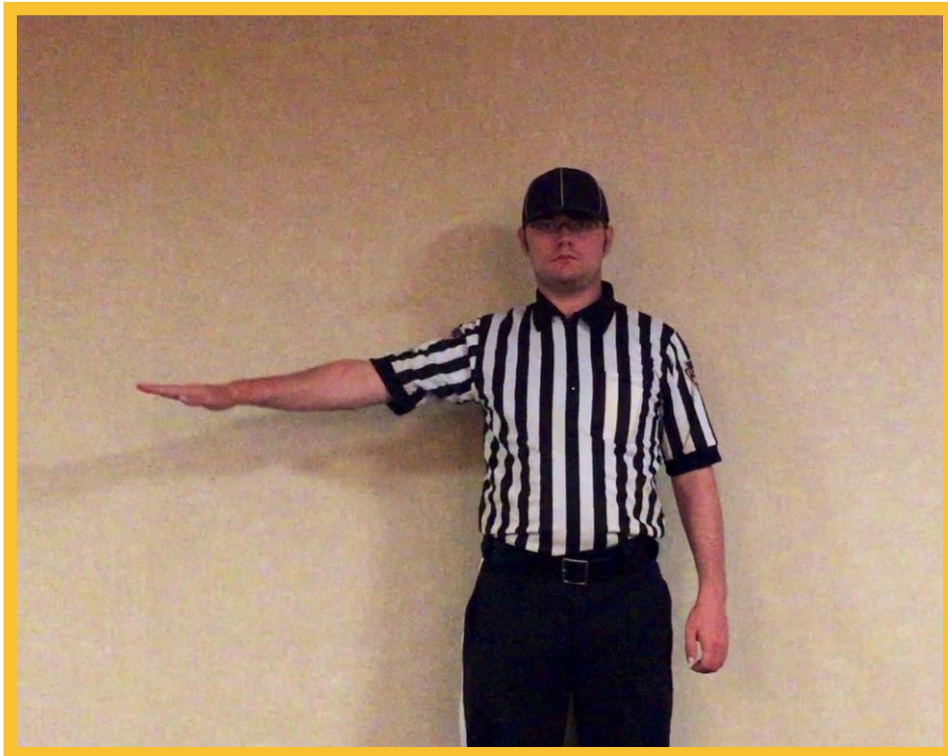
6. *Goaltending* - <https://bit.ly/2xNpbNQ>



7. Immunità nell'area del portiere - <https://bit.ly/2y0HazJ>



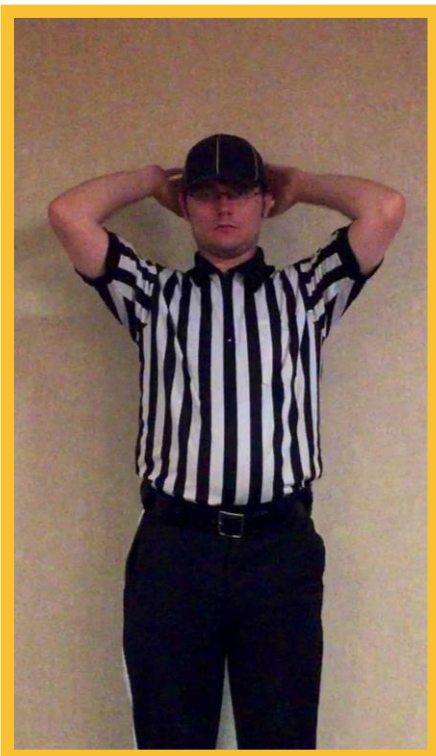
8. Fuori dal campo - <https://bit.ly/2OhSVMD>



9. Reset usato - <https://bit.ly/2lt8xaE>

SEGNALI LEGATI AD UN FALLO

12.
Violazione della procedura di *inbounding* - <https://bit.ly/2RdFCLx>



13.
Interferenza con il terzo bolide -





<https://bit.ly/2QmZjj4>

14. Procedura illegale - <https://bit.ly/2DHD2Ld>





15. Infrazione di un sostituto - <https://bit.ly/2NPyabz>





16. Violazione dell'equipaggiamento - <https://bit.ly/2Ongt2E>



17. *Delay of game* - <https://bit.ly/2NdzzDs>



18. Linguaggio (cartellina blu) - <https://bit.ly/20lvMc4>



19. Interazione
illegale con un
pallone -
<https://bit.ly/2Ql1bZj>



20. Abbattere gli anelli - <https://bit.ly/2xL0YrC>



21. Usare segnali o comandi arbitrali - <https://bit.ly/2xNxY2A>



24. Mancare di rispetto ad un ufficiale - <https://bit.ly/2zGDBkd>



25. Ignorare una chiamata arbitrale- <https://bit.ly/2luD3AI>

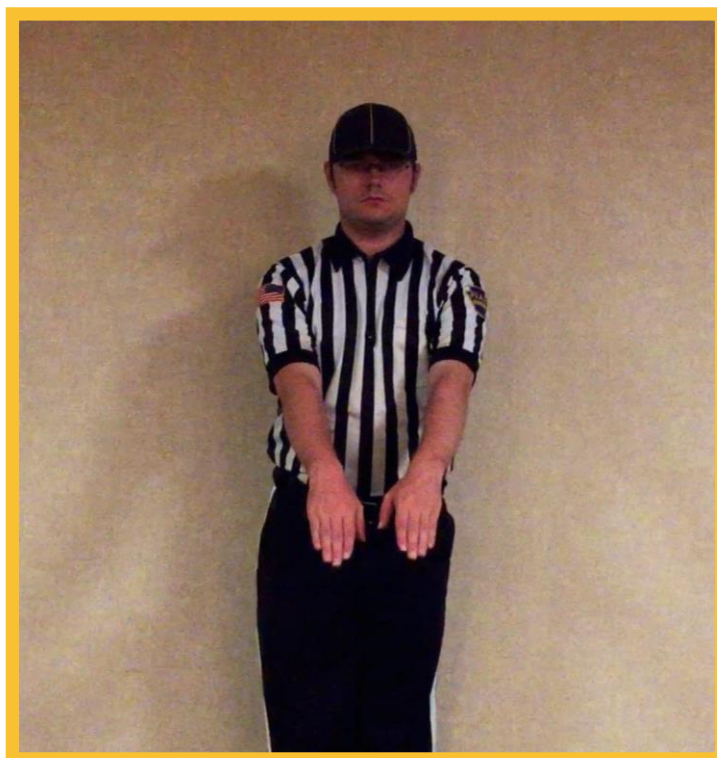
26. Violazioni intenzionali, disonestà, ignorare l'interruzione del gioco o il *knockout*



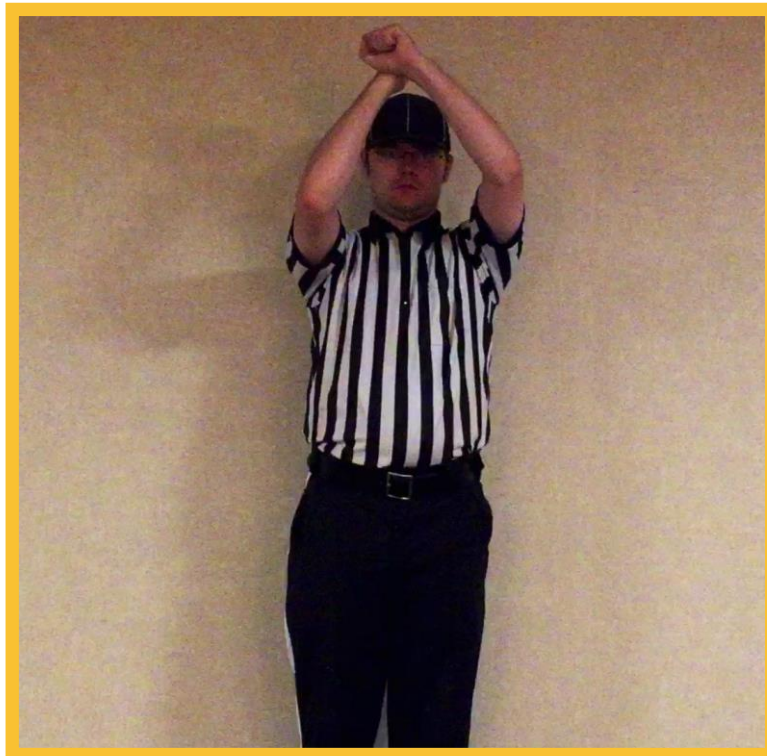
- <https://bit.ly/2DFe6UF>



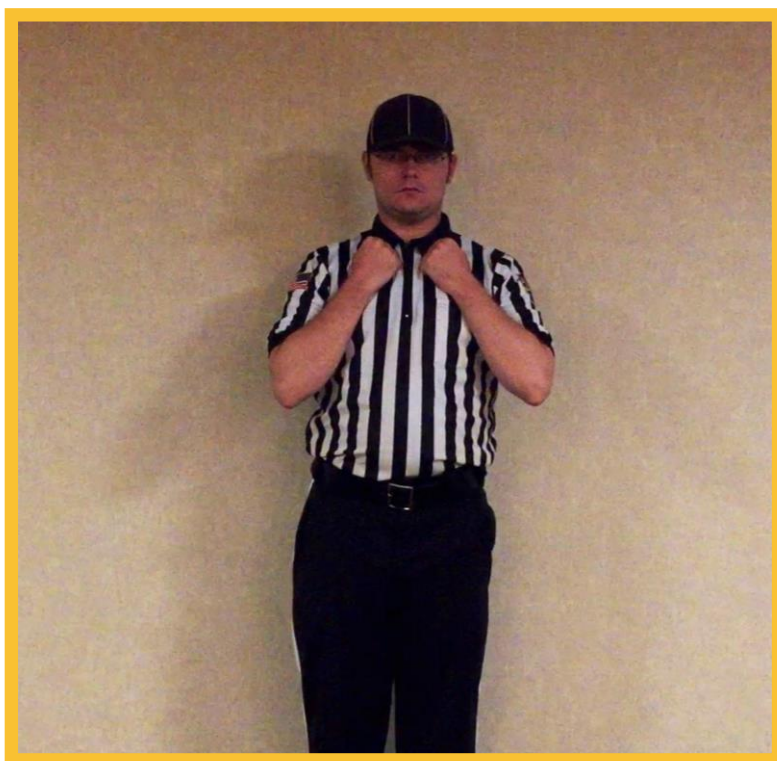
29. Calcio pericoloso - <https://bit.ly/2DJCfJT>



30. Tuffo o scivolata illegale - <https://bit.ly/2xNR2NZ>



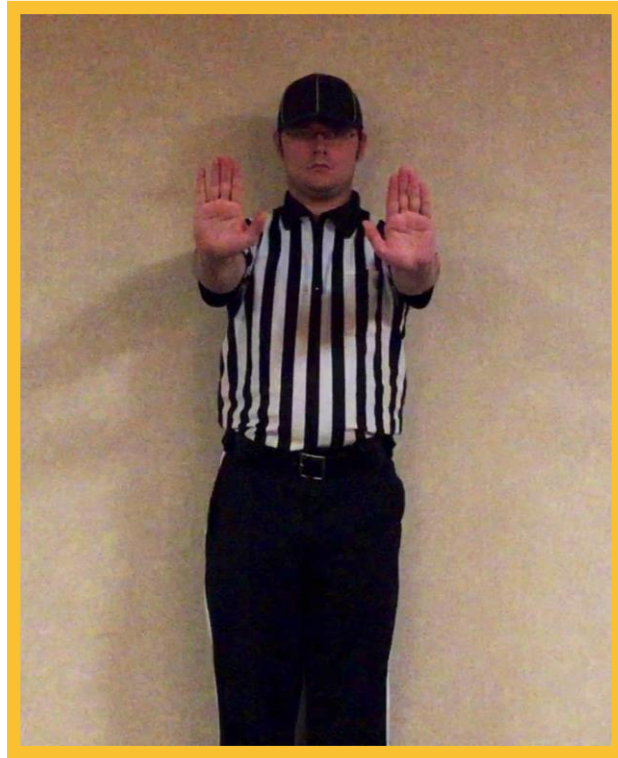
31. Contatto illegale generico - <https://bit.ly/2y5KUjM>



32. Blocco illegale - <https://bit.ly/2OZHjL7>



33. Tentativo illegale di sottrarre un pallone ad un avversario - <https://bit.ly/2P2majl>

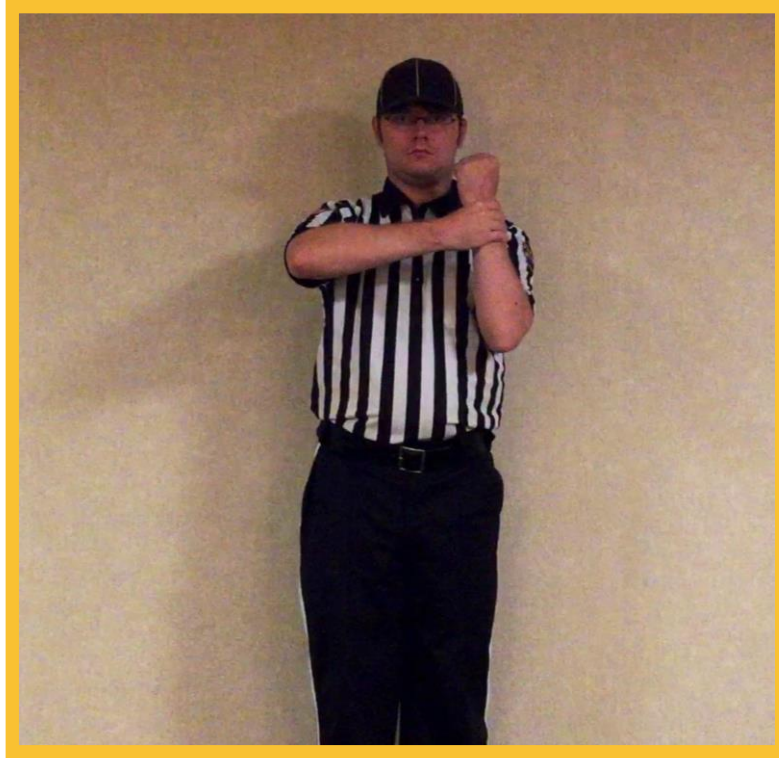


34. Spinta illegale - <https://bit.ly/2NabVYN>



35. Carica illegale- <https://bit.ly/2QnSGwT>

36. Wrap illegale- <https://bit.ly/2zH8PYR>



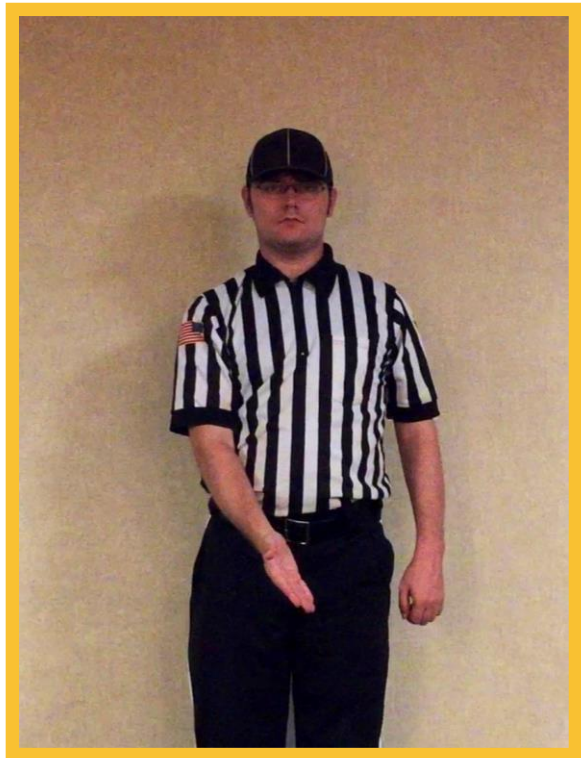
36. *Wrap (grab)* illegale - <https://bit.ly/2y5Lazg>



37. Interferenza con un giocatore di ruolo diverso- <https://bit.ly/2RbOqL4>



38. Interazione illegale con lo *snitch runner*- <https://bit.ly/2NcSZbV>



39. Gioco pericoloso - <https://bit.ly/2lrD20H>



40. Infrazione del personale - <https://bit.ly/2RcvJOg>



42. Condotta antisportiva - <https://bit.ly/2OXd1ZC>



43. Condotta antisportiva interna - <https://bit.ly/2xYqby6>

44. Versione *egregious* o da cartellino rosso di un fallo normalmente minore - <https://bit.ly/2Rcpbzh>

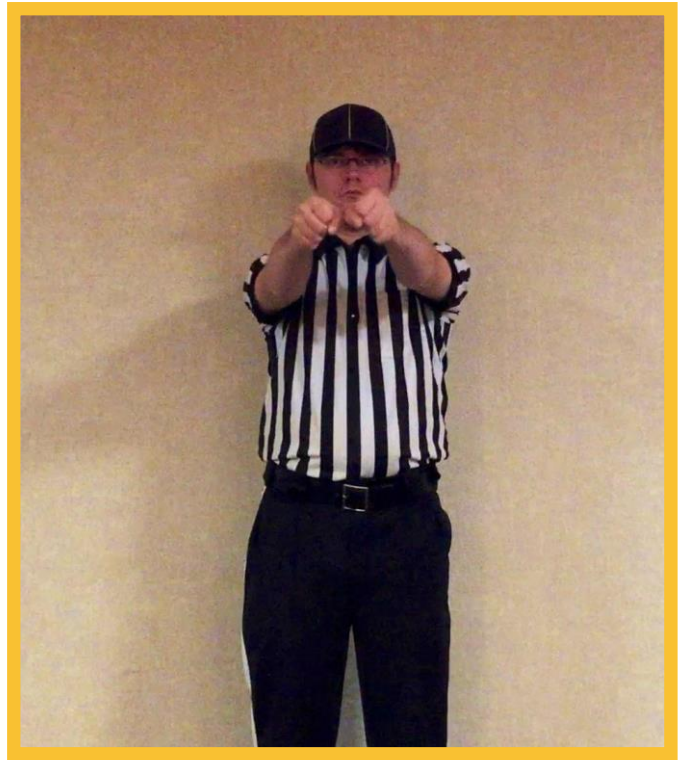


45. Ricevitore
indifeso -
<https://bit.ly/2NW4XMf>

46. Iniziare una
nuova giocata
con una scopa
rotta -



<https://bit.ly/2Rcpha7>



47. Parare intenzionalmente ed illegalmente un goal - <https://bit.ly/2NV1ZYk>



50. *Back to hoops* - <https://bit.ly/2N6UdW1>



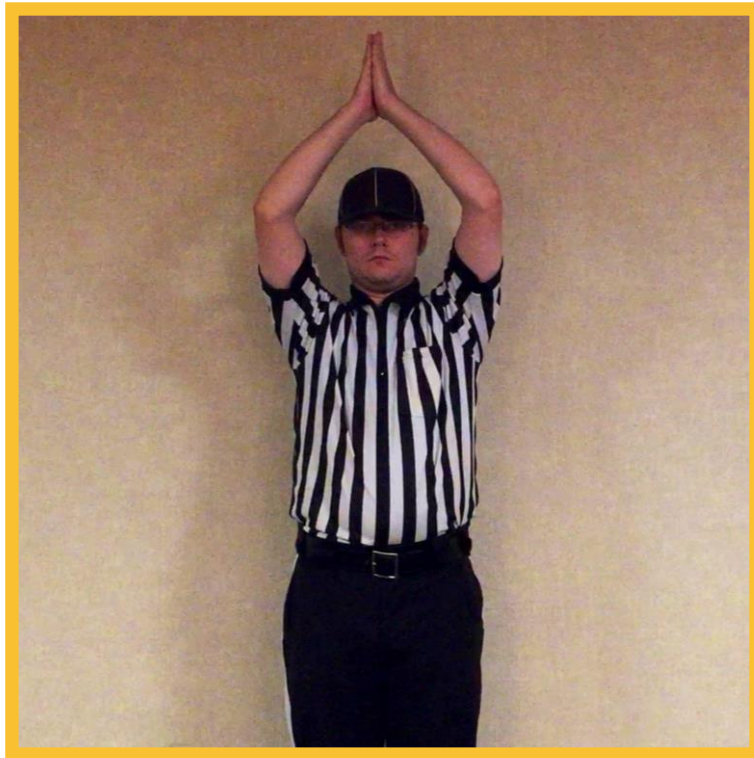
51. *Turnover* - <https://bit.ly/2DIWVl8>



52. Cartellino - <https://bit.ly/2NSvPww>



53. Espulsione senza cartellino - <https://bit.ly/2y15fqd>



54. /Forfeit - <https://bit.ly/2y1ETV0>



55. Penalità dello *speaking captain* - <https://bit.ly/2NdLvVN>

APPENDICE D: CHANGE LOG

PANORAMICA

La seguente è la lista dei cambiamenti fatti rispetto al regolamento 2018-2020. I numeri delle regole si riferiscono alla loro posizione in questa edizione del regolamento, a meno che quella sezione non sia indicata come "[eliminata]"

Le varie sezioni di questo *change log* sono un sunto dei cambiamenti fatti, non le nuove regole stesse. Dettagli importanti potrebbero non essere inclusi in questo sommario. Le varie sezioni di questo *change log* non dovrebbero essere trattate come o usate al posto delle regole vere e proprie. Si prega di fare riferimento alle regole stesse per dettagli.

CAMBIAMENTI MAGGIORI

Le regole seguenti sono quelle che ci si aspetta avranno un impatto significativo su come il quidditch è giocato più o meno in tutte le partite.

3.2.

Una nuova procedura di partenza è stata implementata sulla linea laterale del campo. *Altre regole modificate a causa di questo cambiamento:* 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.10., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

3.5.

Le catture del boccino che non portano la squadra che lo ha catturato a essere in vantaggio ora portano ad un overtime con un *target score* da raggiungere.

Cambiamenti notevoli collegati: 10.1.2. (*Snitch referee* durante l'overtime), 10.1.7.A.v. (*Scorekeeper* che mostrano il *target score*).

Altre regole aggiustate a causa di questo cambiamento: 1.2.2.C., 1.3.5. [eliminato], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [eliminato], 4.4.3.A.v.b., 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [eliminato], 8.2.3.E. [eliminato], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

Definizioni nell'appendice A aggiustate a causa di questo cambiamento: Tempo di gioco, Overtime, Periodo [eliminato], Regulation time [eliminato], Secondo overtime [eliminato], Seeker floor, Boccino, Interruzione del gioco

9.1.5.E.

Chiunque riceva un secondo cartellino giallo in una singola partita verrà espulso, ma non riceverà un cartellino rosso. L'unico modo per ottenere un cartellino rosso è commettere un fallo da cartellino rosso.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

9.7.

Nella maggior parte delle situazioni in cui un cartellino o un'interferenza con il terzo bolide è chiamata contro la squadra avversaria, chiunque faccia riprendere il gioco con la pluffa avrà una scelta limitata sul punto in cui far riprendere il gioco.

Definizioni dell'appendice A modificate a causa di questo cambiamento: Procedure standard

CAMBIAMENTI CON UN IMPATTO FREQUENTE

I cambiamenti seguenti ci si aspetta che avranno un impatto su parecchie se non tutte le partite.

3.3.4.

Il timeout della portiera, portiere o portierø nella sua area è stato rimosso, e sostituito con un timeout da "momento di stasi dell'azione".

7.1.5. [eliminato]

Il limite ai calci consecutivi ai palloni è stato rimosso.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [eliminato]

Definizioni dell'appendice A modificate a causa di questo cambiamento: Calcio

7.3.1.C.

Quando viene assegnato un cartellino o un'interferenza con il terzo bolide alla difesa, e la squadra in attacco mantiene il possesso della pluffa, riceve un nuovo drive.

7.4.2.B.

Forzare fisicamente chiunque stia portando la pluffa oltre una linea di restrizione conterà ora come reset.

8.2.1.G.

Le *snitch runner* devono attivamente interferire con le cercatrici, cercatori o cercatorø che stanno difendendo dopo un breve periodo.

*Cambiamenti collegati degni di nota: 10.1.5.A.v. (Per aiutare le *snitch referee* ad individuare cercatrici, cercatori o cercatorø difensivø)*

9.4.1.

Tempi di penalità accumulati ora trattano i cartellini come penalità separate scontate consecutivamente (come nell'hockey).

CAMBIAMENTI CON IMPATTO POCO FREQUENTE

I seguenti cambiamenti sono degni di nota, ma non capiteranno nella maggior parte delle partite.

1.2.1.A.i.

Il numero minimo di atleti necessario a continuare la partita scende a sei nell'overtime.

1.2.1.A.i.

Un'eccezione limitata è stata aggiunta al forfeit per numero minimo di atleti per casi di infortuni minori.

1.2.3.C.

L'eccezione "*gender rule*" al requisito di atleti minimi è stata eliminata.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 1.2.1.A.i., 1.2.3.C. [eliminato], 9.1.6.E.i. [eliminato]

3.3.3.A.ii.b.

Chiunque stia effettuando un *wrap* legale su qualcun altro a terra quando il gioco è stato fermato può, in alcune circostanze, scegliere di riprendere il gioco in qualunque lato dell'atleta su cui si è effettuato il *wrap*, e ha un'eccezione alla regola sull'inizio del contatto quando il gioco riprende.

3.7.1.B.

Quando una partita è dichiarata sospesa, ogni pallone vagante è assegnato alle squadre basandosi sulla discrezionalità dell'HR su chi ne avrebbe avuto il possesso.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 3.7.2.

4.4.1.A.vi.

L'interferenza con il terzo bolido può negare la cattura di un boccino.

4.4.4.[eliminato]

Le squadre non possono più rifiutare una cattura legale per alcun motivo.

7.2.2.A.i.

Quando le portiere, portieri o portiere in difesa para un tiro e il pallone esce dal campo senza toccare nessun altro, l'attacco effettuerà la procedura di *inbounding*.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 7.5.5.C.

7.4.1.

Ritardare l'inizio del gioco cade ora nel "*delay of game*".

8.2.1.N.

Snitch runner che rubano la scopa ad una cercatrice, cercatore o cercatorø non possono trattenerla a lungo dopo che vengono dichiaratø smontatø e neanche lanciaarla lontano.

9.1.4.F.

Una volta che un *turnover* è chiamato per un bolide, quel bolide non può causare l'effetto *knockout* fino a quando il *turnover* non viene completato.

Nota: questo si applica ai *turnover* a gioco non fermo. La procedura di *turnover* inizia quando viene chiamato il *turnover*. I *turnover* derivanti da cartellini e interferenza con il terzo bolide non sono "chiamati" fino a quando il gioco non viene fermato. In questi casi la regola 9.2.2. (Giocate dopo un fallo) è la regola dominante.

9.4.1.

I cartellini rossi non eliminano più altri tempi di penalità dell'atleta. Ora si sommano al tempo di penalità dell'atleta pre-esistente.

9.4.1.

Il tempo di penalità viene messo in pausa se un atleta esce illegalmente fuori dalla *penalty box* in anticipo, anche se rientra nella stessa dopo un "no harm no foul".

9.4.2.C.

Quando unø *speaking captain* riceve un "cartellino dellø *speaking captain*" mentre è in gioco, può scegliere in che ruolo scontare la penalità.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 9.2.3.

CAMBI ALLE PENALITÀ

I seguenti cambiamenti principalmente modificano la penalità per un'azione illegale, piuttosto che cambiare se è legale o no.

2.5.10.B.iii.

La penalità per la maggior parte dei casi di gioielli illegali è stata ridotta ad espulsione.

5.5.1.

Un *turnover* della pluffa è stato aggiunto alle penalità per interferenza con il terzo bolide.

5.5.1.B.iii.

Il gioco ora deve essere fermato per aggiudicare un'interferenza con il terzo bolide.

CAMBIAMENTI ALL'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

I seguenti cambiamenti hanno un effetto sull'equipaggiamento, scope incluse.

2.4.1.A.i.

La lunghezza della scopa deve ora essere tra 98-102 cm.

2.4.1.A.ii.

Il diametro esterno della scopa deve ora essere tra 25-35 mm.

2.4.1.D.

Tape e altri materiali di rinforzo non possono più essere applicati alle scope, se non tape per il grip in una area di 20cm nella zona in cui si afferra normalmente la scopa.

2.5.5.F.

Cappelli con strisce orizzontali in un qualsiasi dei quattro colori dei ruoli non possono più essere indossati.

CAMBIAMENTI ALL'ATREZZATURA DEL CAMPO E DELLA PARTITA

I seguenti cambiamenti hanno un effetto sugli anelli, palloni e dimensioni del campo

2.1.9.

La *penalty box* è ora di 5,5x4 metri.

2.2.2.

Una tolleranza di +/- due centimetri è stata aggiunta alle altezze degli anelli.
Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 2.2.3.

CHIARIFICAZIONI

Le seguenti modifiche sono chiarificazioni di regole pre-esistenti.

1.3.4.C.ii.b.

Unə sostitutə di un atleta infortunatə prende possesso di un pallone precedentemente in possesso dell'infortunatə.

2.1.8.

La descrizione della panchina è stata aggiunta per chiarezza.

3.3.2.E.

Palloni non posseduti che si stavano muovendo quando il gioco è stato fermato, e che non sono coperti dalla regola 3.3.2.D, H, o altre regole vanno lasciati rotolare fino a quando non si fermano o escono dal campo. Se si fermano e poi si muovono di nuovo durante l'interruzione, devono essere rimessi dove si erano fermati inizialmente.

3.3.3.A.iii.

Se un atleta in piedi è in contatto con un altro atleta in piedi quando il gioco viene fermato, può generalmente ricominciare quel contatto alla ripartenza.

6.1.7.

Una ricevitrice, ricevitore o ricevitore è considerata indifesa quando sta tentando di afferrare un pallone, anche se poi manca la presa.

6.1.7.

Una ricevitrice, ricevitore o ricevitore indifesa in aria cessa di esserlo quando le gambe hanno assorbito lo shock dell'atterraggio.

6.1.7.

È stata aggiunta una linea guida sul contatto tra due ricevitrici, ricevitori o ricevitore.

6.2.3.D.

È stata aggiunta un'eccezione esplicita alla regola contro il caricare con i piedi non a terra quando si salta per lanciare un pallone.

7.1.2.B.

Non-battitrici, non-battitori o non-battitore possono muoversi nel percorso dei bolidi avversari (ma non possono direzionarli).

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 5.4.2.B.ii.

7.4.2.D.

Si considera che un pallone abbia attraversato una linea di restrizione quando questo o la persona che ne detiene il possesso attraversa completamente la linea.

7.5.3.E.

Ogni atleta può andare fuori dal campo legalmente durante un tentativo di impedire che un pallone esca da campo.

7.5.5.C.i.

Quando una pluffa non posseduta esce dal campo (inclusa una pluffa che è tenuta da due o più persone) perché entra in contatto con un atleta fuori dal campo, quest'ultima viene considerata come l'ultima ad aver toccato la pluffa.

8.3.3.C.

Una cattura del boccino può essere negata per una violazione degli *handicap* se e solo se la violazione consiste in una violazione grave contro la squadra che non ha catturato il boccino.

9.1.4.A.i.

È stata aggiunta una linea guida che suggerisce di fermare il gioco quando bisogna fare più di un *turnover*.

9.3.5.

Aggiunte istruzioni per le penalità date alle cercatrici, ai cercatori o ai cercatø durante il *seeker floor*.

9.4.3.C.i.

Quando unø atleta lascia la *penalty box* in anticipo perché credeva sinceramente ma erroneamente che il suo tempo era finito, e ci ritorna senza aver interferito col gioco, non deve essere penalizatø per ciò.

TERMINI DI CUI È STATA AGGIUNTA UNA DEFINIZIONE

Definizioni sono state aggiunte all'appendice A per i seguenti termini. Queste definizioni non sono legate agli altri cambiamenti presenti in questo *change log*.

Egregious.

Incredibilmente e scandalosamente sbagliato e/o estremamente pericoloso o violento.

Anelli avversari

Gli anelli che una squadra deve attaccare.

CAMBIAMENTI TECNICI

I seguenti cambiamenti sono di natura tecnica, e dovrebbero avere un impatto nullo o quasi sul gioco.

1.2.2.A.

Lø portierø è statø ridefinitø con una forma specializzata di cacciatrice, cacciatore, cacciatoreø.

Altre regole modificate a causa di questo cambiamento: 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.B.i., 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

Definizioni dell'appendice A modificate a seguito di ciò: cacciatore, portiere, battitore, cercatore, pluffa

3.7.1.A.

Le ragioni tecniche per sospendere una partita sono state espanse.

10.1.5.

Lø *snitch referee* è specificatamente assegnatø a guardare le false partenze sul *brooms up*, e può usare il suo fischietto per fermare il gioco se una falsa partenza è

chiamata. Questo si applica anche quando lo snitch referee non farà da AR durante il *seeker floor*.

CAMBIAMENTI DI FORMULAZIONE

I seguenti sono cambiamenti di formulazione minori senza impatto sul gioco, e non sono legati ad altri cambiamenti.

Nel regolamento

Tutti i casi della parola "torneo" sono stati sostituiti con "evento".

Nel regolamento

Tutte le parentesi che si riferivano alle misurazioni imperiali sono state rimosse.

REGOLE SPOSTATE

Le seguenti regole sono state spostate all'interno del regolamento, non legate ad altri cambiamenti. Le regole in sé non sono state cambiate a seguito di ciò.

8.2. & 8.3

8.2. e 8.3. si sono scambiati nel regolamento (8.2. è il vecchio 8.3. e viceversa).