

LISTA COMPLETA DI MODIFICHE PROPOSTE PER IL *RULEBOOK IQA*

Tradotto dall'inglese da Sophie Lingenthal - translation@iqasport.org

Modifiche tecniche e di terminologia (non hanno effetto sull'esperienza in campo)

1.2.1. - 1.2.1.A.i.b. e 1.2.1.A.i.c. diventano rispettivamente 1.2.1.B. e 1.2.1.C

1.3.3. - Aggiungere le penalità dell' *speaking captain* alla lista di eccezioni per le sostituzioni.

2.3.4. - Aggiustare la descrizione dei bolidi affinché la circonferenza e il diametro combacino matematicamente

2.3.3. - Rinominare il "calzino" del boccino in "flag"

6.1.9. - Riformulare le sottosezioni C-E per utilizzare una stessa forma nel riferirsi alla legalità delle azioni di gioco.

9.1.6. - Aggiungere le parole "un fallo o" all'inizio dell'affermazione d'apertura della regola.

Generale - Cambiare tutte le ricorrenze di "se il gioco non è interrotto/fermo" con "mentre il gioco è in corso"

Generale - Cambiare il termine "soggettø a *knockout*" con "smontatø" o "smontatø dalla scopa" a seconda dei casi.

Definizione dei termini indipendenti dalle altre proposte.

"Possesso condiviso" - Quando due o più giocatori hanno presa su o condividono in altro modo il controllo della stessa palla, in modo che nessunø dellø due abbia il pieno possesso.

(Giocatoreø) a terra - Quando una qualsiasi parte del corpo dellø giocatoreø, escluse mani e piedi, è in contatto con il suolo.

Minaccia - Manifestare verbalmente o non verbalmente l'intento di fare del male al di fuori del gioco legale.

Chiarimenti e codificazione degli standard

1.2.1. - Chiarire che un "set legale di 7 giocatoriø idoneø" per cominciare una partita è un set di 7 giocatoriø che possono essere tuttø contemporaneamente in gioco senza violare la regola 1.2.3.

2.4.1. - Chiarire che non si possono applicare altri nastri adesivi o decorazioni adesive alla scopa al di fuori di quanto permesso nell'area di 20cm.

2.5.5. - Vengono permessi e non sono trattati come gioielli i "braccialetti identificativi contenenti dati sanitari" pensati appositamente per la pratica sportiva.

3.3.3. - Durante un'interruzione di gioco, mentre ci si prepara a riprendere il gioco, **o** giocatore**o** possono sporgersi verso una palla a patto che non muovano i piedi, ma non possono porre alcuna parte del loro corpo o del loro equipaggiamento direttamente sopra la palla, a meno che non sia impossibile evitare questa evenienza.

3.3.3. - Durante un'interruzione di gioco, mentre ci si prepara a riprendere il gioco, **o** giocatore**o** possono sporgersi verso e iniziare a circondare **o** propr**o** avversar**o** con un braccio per prepararsi per il contatto, ma questo contatto potrà avvenire solo dopo il fischio e mai prima di esso.

6.2.3. - Chiarire che il divieto di sollevare entrambi i piedi dal terreno mentre si applica la forza iniziale di una carica si applica anche nei casi in cui **l**o giocatore**o** abbia sollevato entrambi i piedi appena prima del contatto.

9.1.6. - La corretta penalità per un**o** giocatore**o** che rientra in gioco dopo essere stat**o** espul**o** è un cartellino giallo all**o** *speaking captain* per set illegale di giocatore**o** in gioco (fanno eccezione i casi in cui siano applicate specificamente penalità di forfeit). **L**o giocatore**o** ritornat**o** illegalmente dovrà quindi lasciare le vicinanze del campo, non solo l'area di gioco.

9.1.7. - Nel caso in cui debba essere aggiudicata una penalità da forfeit a una squadra durante l'*overtime*, l'*head referee* deve prima offrire all**o** *speaking captain* della squadra che ha commesso il fallo l'opportunità di concedere la partita prima della messa in atto della penalità da forfeit.

Cambiamenti del campo

2.1.8. - **L**o direttor**o** dell'evento ha a disposizione l'opzione di estendere la panchina di ciascuna squadra al di fuori dell'area di gioco. Questa area estesa della panchina può uscire al di fuori dell'attuale area di gioco fino a 7 metri, a discrezione dell**o** direttor**o** dell'evento. La porzione di panchina che si trova al di fuori dell'area di gioco sarà a disposizione per **l**o sostitut**o** e lo staff sia come luogo dove sostare, sia per accogliere equipaggiamento extra, borse e altri oggetti che non possono stare nell'area di gioco. Al pari dell'area di gioco, questa area estesa di panchina deve essere off limits per **l**o spettator**o**.

Cambi nell'equipaggiamento

2.5.2. - Vengono permessi i tacchetti in metallo, con alcune restrizioni. In primo luogo devono rispettare alcuni requisiti di forma, tra cui non essere lamellari, avere determinate larghezze

minime alla base e alla punta e non avere estremità o punte taglienti. In secondo luogo, se le regole della struttura che ospita l'evento proibiscono i tacchetti in metallo, questi saranno considerati illegali per l'evento in questione.

2.5.2. - I parastinchi vengono esonerati dal “*knock test*”.

2.5.5. - All'è giocatore è viene permesso di richiedere eccezioni di equipaggiamento all'ente organizzatore pertinente all'evento (solitamente la loro NGB o l'IQA a seconda dell'evento). In precedenza questo era permesso solo per “equipaggiamento aggiuntivo” e solo per infortuni o disabilità. Questa proposta permette ufficialmente alle NGB di prendere in considerazione eccezioni ad altre regole sull'equipaggiamento, per ragioni che vanno oltre gli infortuni e le disabilità (per esempio le prescrizioni di ordine religioso).

Cambiamenti minori

1.4.1. - L'è sostituto è che non stanno per eseguire la procedura di sostituzione per entrare in gioco devono rimanere all'interno della panchina, fuori dall'area di sostituzione.

1.4.2. - L'è coach può muoversi anche fuori dall'area della panchina per svolgere la propria attività, ma deve rimanere fuori dal campo da gioco e all'interno dell'area di gioco e non deve entrare in o sorpassare l'area del *penalty box*. Se l'è coach indossa una divisa della squadra, deve essere coperta durante lo svolgimento della sua attività al di fuori della zona costituita da panchina e area di sostituzione.

5.5.2. - L'è giocatore è che richiedono l'immunità per terzo bolide devono tenere il pugno alzato per poter continuare a mantenere l'immunità. Mantengono tuttavia l'immunità anche dopo aver abbassato il pugno nel caso in cui l'abbiano fatto come parte del movimento per prendere possesso del terzo bolide.

7.5.3. - L'è giocatore è che vengono portati è fuori campo come conseguenza di un contatto illegale da parte di un'è avversari è non saranno giudicati è come fuori campo, a patto che rientrino in campo il prima possibile.

Cambiamenti da moderati a consistenti

3.3.3. - L'attuale procedimento per il caso in cui due giocatori è a terra abbiano possesso condiviso di una palla quando il gioco viene fermato e il caso in cui un'è giocatore è stia effettuando un wrap a terra su un'è altri è giocatore è, anch'ess'è a terra, quando il gioco viene fermato viene ora esteso per coprire TUTTI i casi in cui una palla è in possesso condiviso o un'è giocatore è stia effettuando un wrap legale su un'è avversari è nel momento dell'interruzione del gioco, a prescindere dal fatto che chiunque dei due si trovi a terra.

3.4.2. - Il *seeker floor* viene esteso a 20 minuti.

6.1.9. - Si considera legale un contatto iniziato da dietro se **l**o giocatore che inizia il contatto ha sia piantato entrambi i piedi a terra sia fermato il proprio slancio verso l'avversario prima di aver iniziato il contatto. Dopo aver fermato lo slancio, **l**o giocatore può sporgersi o fare un passo verso l'avversario, ma deve effettuare il contatto iniziale con l'avversario prima di sollevare il piede arretrato perché il contatto da dietro rientri in questa regola e sia quindi legale.

7.4.2. - Una singola azione di reset che porti o lanci la pluffa in modo da attraversare all'indietro entrambe le linee di restrizione viene considerata come due reset separati.

Nuova regola - Nei giorni in cui le previsioni indicano per il luogo dell'evento una temperatura percepita prevista di 32°C o superiore durante l'orario dell'evento, per tutte le partite in quel luogo e in quel giorno verrà chiamata un'interruzione di gioco di 2 minuti da parte dell'ufficiali di gara dopo 12 minuti di gioco. Verranno inoltre chiamate interruzioni di un minuto al 23° minuto di gioco e ogni 5 minuti da lì in poi. Queste scadenze potranno essere cambiate in caso il *seeker floor* venga esteso.

Nuova regola - Vengono limitati in maniera significativa i *beat* alla testa, con messa in atto di standard specifici che determinano se i colpi sono legali o illegali. Le restrizioni si applicano ai *beat* fatti con forza eccessiva e ai bolidi che vengono lanciati da meno di circa 5 metri dall'avversario e hanno una delle seguenti caratteristiche: o colpiscono l'avversario come primo impatto sul retro della testa, o colpiscono come prima cosa un cercatore o cacciatore senza pluffa in qualsiasi punto della testa, o fanno impattare la testa dell'avversario contro il suolo. Si applicano eccezioni nel caso in cui **l**o giocatore colpito si sia mosso dopo che il lancio era già stato effettuato (facendo così impattare il bolide con la testa anche se la traiettoria iniziale non lo prevedeva) e nel caso in cui il contatto con la testa sia stato solo uno sfioramento o la forza del colpo sia altrimenti trascurabile.

Nuova regola - Se la pluffa non si sta muovendo in maniera significativa verso qualunque set di anelli e se la pluffa è o in possesso di un giocatore a terra che è in contatto con un avversario, oppure è in possesso condiviso da parte di molti giocatori di cui almeno uno è a terra, allora l'*head referee* deve iniziare un conteggio di 10 secondi. Se questa situazione dura per tutti e 10 i secondi, la pluffa viene dichiarata in stallo. La pluffa in stallo viene considerata come se fosse uscita fuori dal campo nel punto più vicino del confine del campo. Verrà effettuata la procedura di *inbounding* da parte della squadra che si trovava in difesa nel momento in cui la pluffa (o **l**o giocatore che ne era in possesso) ha toccato terra per la prima volta o si è trovato a terra rispettivamente. Questa procedura viene generalmente eseguita senza interrompere il gioco. Si prevede un'eccezione a questo procedimento: nel caso in cui la pluffa debba essere attribuita alla squadra in difesa all'interno della propria area dell'portiere, e **l**o portiere sia uno dell'giocatore con possesso parziale della pluffa, allora la pluffa verrà semplicemente data all'portiere nel punto in cui si trova, invece di spostarsi sul confine.

Cambiamenti di entità significativa: queste proposte necessitano del 75% dei voti da parte del “Rules Committee” per passare.

6.2.4. - Rendere legali i wrap e i placcaggi a due braccia.

1.2.3. - Mettere in atto una *gender maximum rule* di 3 persone per genere quando il cercatore non è in campo.

A differenza delle altre proposte di questa lista, questa proposta non viene né sostenuta, né sconsigliata dal “Rules Team”. Il “Rules Team” ritiene che la questione di una *gender maximum rule* di massimo 3 giocatori dello stesso genere debba essere discussa da un gruppo più largo rispetto alle sei persone che compongono attualmente il “Rules Team”.