2016-2025 REGOLAMENTO UFFICIALE

FXC FIREBALL EXTREME CHALLENGE

ITALIANO

FXC - Fireball Extreme Challenge™ è uno sport proprietà della International FXC Federation LLC

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

INTRODUZIONE

Questa edizione del regolamento ufficiale di FXC - Fireball Extreme Challenge™ contiene tutte le regole aggiornate che regolano la disciplina del FXC - Fireball Extreme Challenge™ in vigore fino alla fine della stagione FXC 2025.

Il Consiglio Direttivo della Federazione può aggiornare le regole qualora lo ritenga opportuno, in conformità alle procedure di voto applicabili dello Statuto e Regolamento FXC.

Le regole contenute in questo manuale sono obbligatorie in tutte le partite e le competizioni ufficiali a livello professionistico e amatoriale organizzate dall'International FXC Organization e dalle sue affiliate nel mondo.

Qualsiasi controversia con la Federazione o richiesta di interpretazione in relazione a queste regole sarà decisa dal Commissario della Federazione, la cui pronuncia sarà inappellabile.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 1

1 DESCRIZIONE E OBIETTIVO

1.1 DESCRIZIONE

FXC - Fireball Extreme Challenge™ (o FXC) è un nuovo sport, esplosivo, inclusivo, spettacolare, che combina e alterna costantemente un'attività aerobica, cardiovascolare, con sprint anaerobici ad alta intensità, sviluppando così forza, resistenza, agilità ed esplosività.

Creato in Europa, FXC è stato costruito attorno a valori di spirito di squadra, pari opportunità, inclusione, perseveranza e rispetto, con l'obiettivo di migliorare la condizione fisica degli atleti e la loro competitività, rafforzando allo stesso tempo, la fiducia in se stessi ed il carattere.

1.2 LE 5 REGOLE CHIAVE DI FXC

1. Segniamo passando la palla - Ogni passaggio = 1 punto.
2. La palla deve essere passata ogni 2 (due) secondi - I giocatori possono lanciare, passare e prendere la palla usando qualsiasi parte del corpo, ma non possono trattenerla per più di due secondi.
3. I giocatori devono muoversi costantemente nel campo di gioco - Camminare o fermarsi per recuperare è proibito, considerato fallo e sanzionato come tale.
4. FXC è uno sport obbligatoriamente misto - Ogni squadra deve avere almeno 3 (tre) membri del sesso opposto sempre in campo.
5. Il contatto non è consentito - Al di là delle pochissime eccezioni, il contatto tra giocatori in FXC è vietato.

1.3 L'OBIETTIVO

In FXC vinciamo con il punteggio più alto in passaggi di palla. L'obiettivo di ogni squadra è quello di segnare più punti possibile. Più passaggi vengono effettuati dai giocatori, più alto è il loro punteggio.

1.4 ECCEZIONE ALLA REGOLA DEI 2 SECONDI: L'AUTO-PASSAGGIO

L'auto-passaggio è consentito solo una volta, ogni volta che i giocatori ricevono la palla. Per avere un auto-passaggio, la palla non deve essere a contatto con il corpo del giocatore.

L'auto-passaggio non conta ai fini del conteggio dei punti e, quando effettuato prima della scadenza dei due secondi, estende di altri 2 secondi il possesso palla del giocatore.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 2

2 IL CAMPO DI GIOCO: DIMENSIONI, CORSIE E NOTE SUPPLEMENTARI

2.1 DIMENSIONI DEL CAMPO

Una partita ufficiale dell'FXC deve essere giocata su un campo rettangolare di 15 X 25 metri. Ad eccezione di quando la palla viene presa e passata a mezz'aria, non è consentito giocare al di fuori di questa area.

2.2 LINEE DI LATERALI E LINEE DI FONDO

Le linee più lunghe a ciascuna estremità del campo sono denominate Linee di Fondo. Quelle sui lati più corti le Linee Laterali. Le due linee all'interno del campo, sono la Linea di Tiro e la Linea Neutrale.

Il campo di gioco sarà delimitato da una linea continua di 10 cm lungo le linee di fondo e quelle laterali.

2.3 SUPERFICIE DEL CAMPO E MISURE SICUREZZA

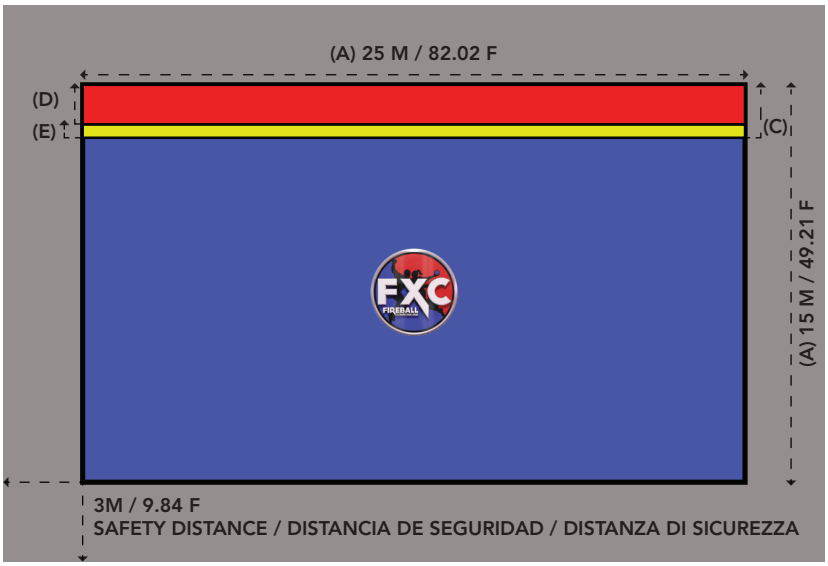
La superficie del campo da gioco deve essere sempre liscia e priva di asperità.

La distanza di sicurezza che deve essere rispettata su ciascun lato del campo da gioco è di 3 (tre) metri. Per nessuna ragione è possibile avere elementi rigidi come cartelloni pubblicitari, pareti, pilastri e poster di marketing, ecc. ad una distanza inferiore ai 5 metri dal bordo campo.

COURT MEASUREMENTS
(A) 25 METERS / 82.02 FEET
(B) 15 METERS / 49.21 FEET
(C) 2 METERS / 6.56 FEET
(D) 1.5 METERS / 4.92 FEET
(E) 0.5 METERS / 1.64 FEET

MEDIDAS DE LA CANCHA
(A) 25 METROS / 82.02 PIES
(B) 15 METROS / 49.21 PIES
(C) 2 METROS / 6.56 PIES
(D) 1.5 METROS / 4.92 PIES
(E) 0.5 METROS / 1.64 PIES

DIMENSIONI CAMPO
(A) 25 METRI / 82.02 PIEDI
(B) 15 METRI / 49.21 PIEDI
(C) 2 METRI / 6.56 PIEDI
(D) 1.5 METRI / 4.92 PIEDI
(E) 0.5 METRI / 1.64 PIEDI



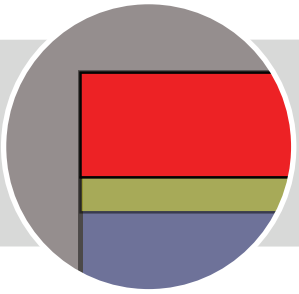
Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 2

2.4

LA CORSIA DEL CAPITANO

L'area delimitata dalla linea di fondo e dalla Linea di Tiro è la Corsia del Capitano (CC). È lunga 25 metri e larga 1.5 metri. È la corsia riservata al capitano della squadra in difesa all'inizio di ciascun Turno di Possesso Palla (TPP).



2.5

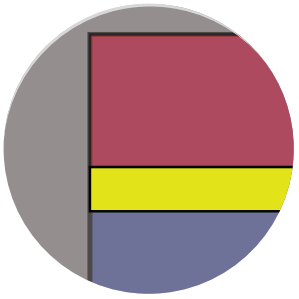
LA CORSIA NEUTRALE

L'area delimitata dalla Linea di Tiro e dalla Linea Neutrale è Corsia Neutrale (CN).

La Corsia Neutrale è larga 50 cm e lunga 25 metri. Non può essere invasa da nessun giocatore di entrambe le squadre fino a quando il capitano della squadra in difesa non abbia passato la palla.

Una volta che il capitano ha passato la palla, la Corsia del Capitano e la Corsia Neutrale diventano parte del campo da gioco.

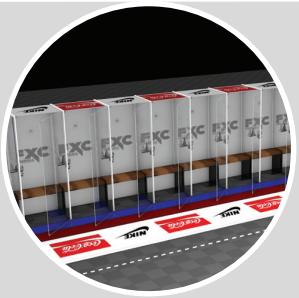
La Linea di Tiro e la Linea Neutrale saranno contrassegnate da una linea continua di 10 cm di larghezza di colore nero.



2.6

LE PANCHINE

Le panchine delle squadre saranno posizionate a 3 (tre) metri di distanza dalla ciascuna linea laterale o in alternativa sulla linea di fondo di fronte alla Corsia del Capitano e in questo caso almeno ad una distanza di 6 (sei) metri l'una dall'altra. Ogni area della panchina si estende per 2 (due) metri di lunghezza davanti alla panchina ed è contrassegnata una linea tratteggiata (bianca o gialla) larga 10 cm.



2.7

NOTE SUPPLEMENTARI

Tutte le misurazioni devono essere effettuate dai bordi interni delle linee che indicano i margini del campo da gioco e devono essere tracciate - quando non sono dipinte - con nastro adesivo o un materiale che non sia dannoso per gli occhi o la pelle.

Nelle competizioni non ufficiali, se i campi da gioco si trovano in luoghi diversi dalle normali palestre o arene, dove eccezioni alle regole sono necessarie a causa di condizioni che non possono essere modificate, i campi utilizzati saranno autorizzati dal Commissario di FXC del pease.

Qualora il Commissario FXC non sia presente, le aree di gioco saranno autorizzate dal mutuo accordo degli allenatori prima dell'inizio della partita. In assenza di un accordo in tal senso, la decisione sarà adottata dal Tavolo degli Ufficiali di Gara dopo aver consultato gli arbitri.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 3

3 LA PALLA DI FXC

3.1

DIMENSIONI

La palla FXC è sferica e deve essere realizzata in pelle o materiale sintetico. Ha una circonferenza di 50-52 cm, un peso di 290-330 gr. e deve essere approvata dal Commissario della Federazione di FXC.

Non è consentito resinare la palla.

Il Tavolo degli Ufficiali di Gara sarà l'unico giudice ad esprimersi sulla conformità delle palle portate dai team per giocare rispetto alle specifiche stabilite della Federazione di FXC.

Una pompa deve essere fornita dal club di casa, ed i palloni devono rimanere sotto la supervisione del Il Tavolo degli Ufficiali di Gara fino a quando non vengono consegnati all'addetto ai palloni o agli arbitri appena prima dell'inizio della gara.

3.2

FORNITURA DELLE PALLE

Ogni squadra metterà a disposizione degli arbitri 4 (quattro) palle per un test di verifica un'ora prima dell'inizio della partita per soddisfare i requisiti della Federazione.

La squadra di casa metterà inoltre a disposizione 4 (quattro) palle di riserva, accessibili in qualsiasi momento durante ogni partita.

Nel caso in cui le palle della squadra di casa non siano conformi alle specifiche, o la sua scorta sia esaurita, gli arbitri useranno quelle fornite dalla squadra ospite e, in assenza, utilizzeranno la migliore palla disponibile. Eventuali circostanze del genere devono essere segnalate al Commissario FXC.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 4

4 NUMERO DI GIOCATORI, RUOLI, NOMI E NUMERAZIONE

4.1 NUMERO DI GIOCATORI

FXC - Fireball Extreme Challenge™ è giocato da due squadre composte da 7 a 20 giocatori. Un massimo di 12 giocatori potrà giocare in una partita. 7 sempre in campo.

Gli allenatori possono avere giocatori di riserva in campo con giocatori di ruolo in qualsiasi momento.

Le squadre di FXC devono essere miste. Ogni squadra deve avere almeno tre membri del sesso opposto sempre in campo. SONO VIETATE SQUADRE ESCLUSIVAMENTE MASCHILI O FEMMINILI.

4.2 NUMERO MINIMO DI GIOCATORI NECESSARI PER GIOCARE UNA PARTITA

Per iniziare una partita di FXC è necessario che una squadra abbia almeno 7 giocatori in campo.

Se in qualsiasi fase della partita una squadra si ritrova con meno di 7 giocatori per 3 (tre) o più Turni di Possesso Palla (TTP) la partita può essere autorizzata a continuare solo dal Tavolo degli Ufficiali di Gara. In assenza di tale autorizzazione, la squadra in questione sarà dichiarata sconfitta e la partita immediatamente terminata.

4.3 PARTECIPAZIONE DI ATLETI TRANSGENDER, NON BINARI E INTERSEX:

Fin dal suo inizio, FXC - Fireball Extreme Challenge ha aspirato a essere uno sport inclusivo, accogliendo partecipanti di tutti i tipi di corporatura, etnia, religione, orientamento sessuale e opinioni politiche. Questo impegno si riflette nei nostri sforzi deliberati per creare un ambiente sano e rispettoso, libero da pregiudizi o giudizi, dove tutti possano sentirsi a proprio agio. Estendiamo un invito speciale agli atleti transgender, intersessuali e non binari affinché si uniscano ai team FXC e si pratichino questo sport.

Le competizioni ufficiali, sia a livello amatoriale che professionale, aderiscono a regole specifiche:

1. Atleti transgender:
Gli atleti uomini o donne transgender sono considerati in base al sesso riassegnato:
(i) una volta completata la riassegnazione del sesso e riportata nei documenti d'identità e nei documenti ufficiali,
(ii) una volta completata la riassegnazione del sesso e in attesa del riconoscimento ufficiale su adeguati documenti di identificazione.

Gli individui transgender che non hanno ancora avuto una riassegnazione del sesso sono considerati cisgender, riflettendo il sesso alla nascita.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 4

2. Atleti non binari o intersessuali:
Nelle squadre composte da atleti non binari o intersessuali, solo uno di questi atleti può essere in campo in un dato momento. Tuttavia, la sostituzione degli atleti è illimitata, garantendo a tutti la possibilità di giocare.

La composizione in campo di una squadra FXC durante le competizioni ufficiali sarà la seguente: **3 uomini, 3 donne e 1 giocatore non binario o intersessuale.**

4.4

SCONFITTA A TAVOLINO

Se una squadra perde 2 (due) o più giocatori per falli accumulati, e/o le squalifiche dei giocatori in panchina durano per 3 (tre) o più di 3 (tre) turni di possesso palla, il Tavolo degli Ufficiali di Gara concluderà la partita dichiarando sconfitta a tavolino della squadra con 5 giocatori.

Il punteggio della squadra sconfitta verrà azzerato e 50 (cinquanta) punti saranno aggiunti al punteggio della squadra vincitrice.

4.5

RUOLI DI ATTACCO E DIFESA

Le squadre saranno definite come in Attacco o in Difesa a seconda di quale abbia il possesso palla ("In Difesa") e quale debba rubarla ("In Attacco"). Quando la palla viene rubata dalla squadra in attacco e passata tra i propri giocatori i ruoli delle squadre si invertono fino alla fine del turno di possesso palla o al momento in cui la palla è stata riconquistata dalla squadra originariamente in difesa.

4.6

A UN GIOCATORE DELLA SQUADRA DI ATTACCO È PERMESSO:

i. Distrarre l'avversario agitando le braccia davanti a sé o di lato;
ii. Toccare le mani e gli avambracci dell'avversario che ha la palla nel tentativo di rubarla. Queste azioni devono avvenire con la mano aperta e solo quando la palla è tenuta all'altezza del torace (il torace è delimitato dalla scapola);
iii. Tentare di afferrare direttamente la palla (in questo caso l'azione può durare solo due secondi, oltre i quali il possesso palla viene interrotto);
iv. Tenere una marcatura stretta purché ciò non si traduca in un contatto con l'avversario o nell'impossibilità per l'atleta avversario di muoversi.

4.7

NOMI E NUMERAZIONE DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori devono avere numeri e cognomi o soprannomi sulle proprie uniformi.

Nomi e numeri devono comparire davanti e dietro.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 5

5 GIOCATORI DI RUOLO E DI RISERVA, IL CAPITANO, LA LISTA DEI CAPITANI, IL COACH E ALTRI

5.1

GIOCATORI DI RUOLO
I giocatori di ruolo sono quelli che aprono la partita.

5.2

GIOCATORI DI RISERVA
Sono gli atleti che siedono in panchina all'inizio della partita. Ogni squadra può avere fino a 5 (cinque) riserve. Per poter giocare, le riserve devono essere presenti in campo al momento del saluto che precede l'inizio della partita.

Gli atleti ritardatari non potranno unirsi alla propria squadra e giocare. L'assenza di giocatori di riserva non preclude ad una squadra di competere in una partita FXC.

5.3

IL CAPITANO
Tutti i giocatori della squadra devono ricoprire il ruolo di Capitano almeno una volta nella partita.

Il Capitano è il giocatore che passa la palla all'inizio di ogni turno di possesso palla.

I Capitani devono sempre e costantemente muoversi durante la fase strategica. Se si fermano per qualsiasi motivo, la loro squadra verrà penalizzata con 5 punti sottratti al suo punteggio.

5.4

Il Capitano designato è l'unico giocatore che può chiedere all'arbitro l'interpretazione di una regola durante un timeout regolare richiesto dalla sua squadra. Il capitano non può discutere una valutazione arbitrale.

I giocatori possono essere esclusi dall'esecuzione del ruolo del capitano solo in caso di infortunio e se devono lasciare il campo a tempo indeterminato.

Se il Capitano è costretto a abbandonare l'area di gioco durante una partita, la persona seguente elencata nella lista dei capitani della squadra lo sostituirà. Una sostituzione temporanea per alcuni turni di possesso palla o giochi non esonera l'atleta infortunato dalla obbligazione di giocare nel ruolo di capitano.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 5

5.5

LA LISTA DEI CAPITANI

Quindici minuti prima dell'inizio di una partita, il rappresentante ufficiale di ciascuna squadra deve presentare al Tavolo degli Ufficiali di Gara la lista dei nomi e i numeri di maglia di tutti i giocatori di ruolo e di riserva e l'ordine in cui ricopriranno il ruolo di capitano in tutti i giochi di una partita. Una volta comunicato, l'ordine non può essere modificato.

Se il rappresentante ufficiale di ciascuna squadra non consegna la lista, l'ordine sarà deciso arbitrariamente dal Tavolo degli Ufficiali di Gara tra tutti i membri della squadra, compresi i giocatori di riserva.

5.6

L'ALLENATORE E ALTRI

Gli allenatori possono essere seduti o in piedi, possono camminare fino al limite dell'area della panchina per trasmettere informazioni ai giocatori, ma non possono mai uscirne se non vogliono essere penalizzati per un fallo tecnico di condotta antisportiva. Una volta iniziata la partita, gli allenatori, le riserve, gli assistenti ed i preparatori atletici dovranno rimanere nell'area della panchina. I trasgressori saranno puniti con una penalità di 5 punti contro la propria squadra.

Ad allenatori, allenatori e atleti è vietato avvicinarsi al Tavolo degli Ufficiali di Gara. Qualsiasi contestazione deve essere indirizzata all'arbitro centrale e solo dopo che è stato chiamato un time out della squadra.

5.7

LA PANCHINA, GLI ALLENATORI E GLI ARBITRI

Gli allenatori e ogni altro membro della squadra sorpresi a cercare di parlare o a parlare con gli arbitri vedranno la propria squadra penalizzata con 5 punti sottratti al proprio punteggio.

5.8

COMPORTAMENTO VIETATO

Qualsiasi offesa rivolta a uno o più arbitri da parte di qualcuno in panchina comporterà l'immediata squalifica della squadra di appartenenza del responsabile.

La panchina sarà occupata solo da un allenatore approvato dalla lega, un vice allenatore, i giocatori di riserva e un medico o preparatore atletico. Tutti devono mantenere un atteggiamento rispettoso e possono essere tutti sospesi o espulsi dalla partita se:

i. Non hanno un atteggiamento sportivo;
ii. Offendono gli arbitri, gli ufficiali di gara, i propri giocatori, i giocatori della squadra avversaria, gli allenatori o altre persone;
iii. Evocano o istigano alla violenza o atteggiamenti antisportivi;
iv. Rilasciano commenti e/o compiono gesti discriminatori o razzisti.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 5

5.9

Un giocatore, allenatore o vice allenatore che viene espulso da una partita può rimanere nello spogliatoio della sua squadra solo per il resto della partita o lasciare l'edificio.

Una violazione di questa regola richiederà una multa automatica di 1.000 (mille) Euro o la revoca di la loro licenza FXC.

5.10

IL GIOCATORE-ALLENATORE

La figura del giocatore-allenatore, è permessa dalla Federazione FXC ma non ha privilegi speciali. I giocatori-allenatori comdevono portarsi allo stesso modo di qualsiasi altro giocatore.

I giocatori-allenatori devono aver ricevuto la licenza di allenatore dalla Federazione FXC del paese in cui hanno sede.

5.11

ATLETI "LIBERI"

Chiunque può formare una squadra e partecipare a una competizione ufficiale di FXC. Gli atleti di qualsiasi squadra che non sia un club di FXC registrato sono considerati "liberi", e quindi possono giocare in squadre diverse in tornei diversi a loro discrezione. Gli "atleti liberi" però, non possono giocare per squadre diverse durante qualsiasi fase della stessa competizione. Non sono ammesse eccezioni.

Una volta iscritti ad un club di FXC, gli atleti perdono il loro status di "atleti liberi" e appartengono esclusivamente al club con cui hanno firmato per 1 (un) anno.

5.12

ATLETI DEI CLUB

La Federazione Internazionale FXC considera club di FXC quelle associazioni sportive, organizzazioni e/o società che sono ufficialmente registrate come club presso la International FXC Federation.

Qualsiasi atleta registrato da un club diventerà esclusivo di quel club per 1 (un) anno e durante questo periodo di dodici mesi non sarà autorizzato a giocare da nessun'altra parte se non con le squadre del club. Se un atleta di un club viene sorpreso a violare questa regola, i proprietari del club possono chiederne l'espulsione dal registro di FXC e di conseguenza bandire il giocatore da qualsiasi competizione di FXC per 2 (due) anni.

Un club di FXC può formare fino a 10 (dieci) squadre a livello nazionale e i suoi proprietari possono spostare liberamente i propri giocatori tra le squadre se lo ritengono necessario.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 5

5.13 Quando partecipano a una competizione ufficiale di FXC a livello locale, nazionale o internazionale, i proprietari dei club possono registrare gli stessi giocatori in più squadre partecipanti di loro proprietà purché siano rispettate le seguenti condizioni:

i. Che la registrazione annuale dei giocatori alla Federazione di FXC sia attiva e la loro tassa di iscrizione sia stata pagata;
ii. Che i giocatori abbiano una divisa FXC diversa per ogni squadra in cui andranno giocare (prestare e/o scambiare divise tra giocatori è vietato e comporta l'esclusione del giocatore dalla competizione);
iii. Che il Club abbia pagato la quota di iscrizione alla competizione per gli stessi atleti in ogni squadra in cui sono iscritti per gareggiare. Quindi, per esempio, se un proprietario vuole uno dei sui giocatori in 2 delle proprie squadre, l'atleta dovrà averne 2 divise e pagare 2 quote di iscrizione al concorso, a prescindere dal fatto che finisca per giocare con entrambe le squadre o solo con una.

5.14 Per "club attivi" si intendono quelli che hanno pagato la quota di iscrizione annuale, nell'importo stabilito per ciascun paese dall'organo direttivo di FXC - Fireball Extreme Challenge™.

Un club "non attivo" perde i suoi diritti di esclusività nei confronti dei suoi giocatori e non è in grado di utilizzarli in più squadre. I club "non attivi" hanno un "periodo di grazia di 30 (trenta) giorni" per pagare il loro canone annuale e vedere il loro stato ripristinato come "Attivo" nel database della Federazione di FXC.

5.15 **PRESTITO E SCAMBIO DI "ATLETI ISCRITTI"**
Le società sportive possono dare in prestito e/o scambiare i propri atleti gratuitamente e/o sulla base di a accordo commerciale. Prestiti e scambi non possono avvenire più di una volta per anno per giocatore e devono avere una durata minima di 6 mesi e massima di 1 anno (o fino a fine stagione se questo periodo è più breve).

Ogni volta che gli atleti vengono prestati e/o scambiati i titolari dei club devono avvisare entro 10 (dieci) giorni lavorativi la Federazione Internazionale di FXC, l'Organizzazione Internazionale di FXC e la Federazione di FXC del paese in cui sono registrati. Una copia dei contratti di prestito e/o scambio deve essere allegata alla notificazione di cui sopra.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 6

6 SOSTITUZIONI, GIOCATORI RITIRATI, GIOCATORI SQUALIFICATI E SOSPESI

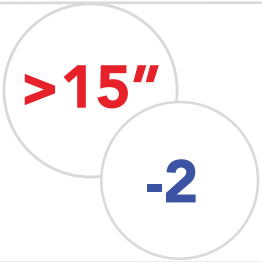
6.1

SOSTITUZIONI
I giocatori possono entrare in campo per sostituire un altro giocatore solo tra turni di possesso palla e, comunque, fino a quando uno qualsiasi dei gli arbitri non abbia alzato la bandiera per segnalare l'inizio di un nuovo turno di possesso palla.

Gli arbitri devono indicare all'allenatore di ciascuna squadra che il il cambio è consentito segnalando agli altri arbitri che a il cambiamento è in corso.

6.2

SOSTITUZIONI: DURATA
Le sostituzioni devono essere effettuate in maniera ordinata ed entro 15 (quindici) secondi quando vengono chiamate. Squadre sorprese eseguendo sostituzioni di più di 15 secondi o dopo che gli arbitri hanno alzato la bandiera, saranno penalizzate con 2 (due) punti sottratti dal loro punteggio totale.



6.3

SOSTITUZIONI: DIVIETI
Un giocatore NON può essere sostituito e autorizzato a rientrare nella partita come sostituto durante lo stesso turno di possesso palla.

Un sostituto deve essere pronto per entrare in gioco quando richiesto. Non sono consentiti ritardi per la rimozione degli indumenti di riscaldamento. Il giocatore che entra in campo non potrà sostituire il Capitano per il suo turno di possesso palla a meno che il cambio non sia dettato da un infortunio.

È vietato agli allenatori sostituire gli atleti espulsi in qualsiasi fase della gara. Questo significa che una squadra con atleti espulsi continuerà a giocare - fino a quando sia consentito dal regolamento - con meno giocatori.

6.4

GIOCATORI SOSTITUITI
I giocatori che sono stati sostituiti devono lasciare il campo di gioco immediatamente e unirsi ai giocatori di riserva in panchina.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 6

6.5

GIOCATORI SQUALIFICATI
I giocatori squalificati devono lasciare il campo di gioco e recarsi negli spogliatoi della propria squadra entro 2 (due) minuti dalla squalifica. Atleti squalificati per più di una partita non potranno accedere al campo né sedersi sulla panchina della propria squadra fino a quando la loro sentenza non sia stata interamente scontata.

6.6

GIOCATORI SOSPESI
I giocatori sospesi non possono mai essere rimpiazzati in campo e possono rientrare in campo in qualsiasi momento, a condizione che sia stato rettificato il motivo della loro sospensione o la sospensione sia stata scontata.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 7

7 STRUTTURA, DURATA E TEMPO DELLA PARTITA

7.1 STRUTTURA DI UNA PARTITA: GIOCHI E TURNI DI POSSESSO PALLA

7.2

PARTITA
A livello professionistico una partita di FXC è composta da 3 Giochi (5 nelle finali) e non può durare più di 90 minuti di tempo massimo di gioco (2 ore in finale). Una volta terminati tutti i giochi, o al termine del tempo massimo di gioco, la squadra con più punti sarà dichiarata vincitrice.

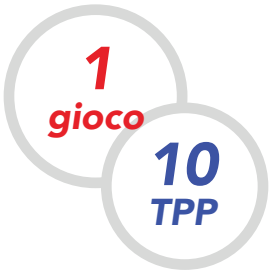
Il tempo massimo di gioco non include le pause di 2 minuti dopo ogni partita, né i time out delle squadre o gli injury time out.

A livello amatoriale una partita FXC consiste in 1 (un) solo Gioco ed ha una durata massima di 40 minuti.

7.3

GAMES (o GIOCHI)
A livello professionale, un Gioco è composto da 10 "Turni di Possesso Palla" per ogni squadra. Al termine dell'incontro - ammesso che sia giocato entro il tempo massimo di gioco stabilito - ciascuna squadra avrà difeso il pallone in 3 giochi (5 nelle finali), e avrà attaccato la squadra avversaria per altre 3 giochi (5 nelle finali).

A livello amatoriale una partita di FXC è composto da un gioco con 12 Turni di Possesso Palla (TPP) per squadra.



7.4

La ripetizione di un turno di possesso palla a seguito della violazione della corsia neutrale o della corsia del capitano, o di un fallo commesso dalla squadra in attacco non conta come nuovo turno di possesso palla.

Le inversioni di possesso palla (o Switch) che si verificano all'interno di un turno di possesso palla non cambiano l'ordine e/o il conteggio dei turni di possesso palla in un gioco.

7.5

TURNO DI POSSESSO DI PALLA (TPP)
È l'opportunità che ogni squadra ha di passare e controllare la palla.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 7

7.6

POSSESSIONE DI PALLA (PP)

Una possessione di palla inizia dal momento in cui l'arbitro fischia e abbassa le bandiera. I giocatori in difesa devono passare la palla il più velocemente possibile e ogni due secondi per evitare che il possesso palla finisca. Il possesso palla termina quando:

i. Un giocatore tiene la palla per più di 2 secondi;
ii. La palla tocca terra o esce dal campo di gioco;
iii. Un giocatore con la palla finisce con entrambi i piedi oltre le linee laterali o le linee di fondo dell'area di gioco;
iv. Un giocatore è gravemente ferito;
v. Gli arbitri hanno fischiato azioni fallose.

7.7

LO "SWITCH" O INVERSIONE DI POSSESSO PALLA

Se un giocatore della squadra in attacco intercetta ma non si ferma la palla e questa è presa da un giocatore della squadra in difesa, il passaggio della squadra in difesa è considerato valido e contato.

Se la palla viene intercettata da un giocatore in attacco e passata ai suoi compagni di squadra, il possesso palla cambia e i passaggi effettuati dalla squadra in attacco vengono conteggiati a suo favore. Questo si chiama "Switch" o inversione del possesso palla. Quando ciò accade i ruoli delle squadre si invertono bruscamente.

Fino a quando il turno di possesso palla non termina ci può essere un numero infinito di switch.

7.8

TURNO DI POSSESSO DI PALLA SOSPESO

Presupponendo che non siano stati commessi o fischiati falli, gli arbitri potrebbero sospendere il possesso palla per consentire agli atleti infortunati di essere aiutati e/o condotti fuori dall'area di gioco.

Quando si verifica una sospensione del gioco, il turno di possesso palla riprenderà con l'ultimo giocatore che aveva la palla in qualità di capitano. Questo scenario non cambia il conteggio e l'ordine dei turni di possesso palla delle squadre né l'ordine dei capitani di ciascuna squadra.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 8

8 TEMPO UFFICIALE, FASE STRATEGICA, TEMPO PER PASSARE E TEMPO DI PARTITA

8.1

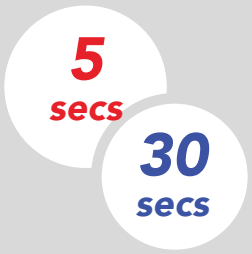
ORA UFFICIALE
Ogni sede che ospiterà una partita ufficiale FXC sarà dotata di un orologio elettronico per tenere conto dell'orario ufficiale della partita, degli intervalli tra giochi, della fase strategica, della durata dei time out e delle sostituzioni.

8.2

FASE STRATEGICA
La Fase Strategica dura obbligatoriamente 5 (cinque) secondi durante i quali tutti devono iniziare a muoversi ma la palla non può essere passata a nessuno. Trascorsi i 5 secondi il capitano ha 30 (trenta) secondi per effettuare il primo passaggio.

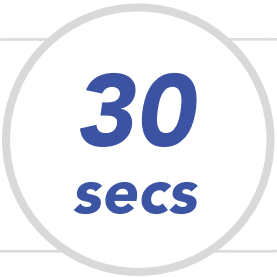
Se il Capitano passa la palla prima della fine della Fase Strategica di 5 secondi o non la passa entro 30 secondi, il turno di possesso palla termina e viene registrato con zero punti. Il turno di possesso palla sarà perso.

Durante questa fase i giocatori non possono invadere la Corsia del Capitano o la Corsia Neutrale. Azioni di disturbo nei confronti del Capitano possono avvenire in questa fase solo al di fuori della Corsa Neutrale.



8.3

TEMPO PER PASSARE
Il Capitano deve passare la palla entro 30 (trenta) secondi dal fine della Fase Strategica. Se ciò non accade, il turno di possessione di palla è terminato con punteggio pari a zero e si passa al successivo.



8.4

IL VINCITORE
La partita viene vinta dalla squadra con più punti una volta terminati tutti i giochi o alla scadenza del tempo limite massimo stabilito per ogni formato di partita.

In caso di pareggio si disputa un nuovo gioco e in caso di altro pareggio ogni squadra avrà 1 (un) turno di possesso palla fino a che una non vinca.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 9

9 TEMPO DI RIPOSO, TIMEOUT, TIMEOUT PER INFORTUNIO, TIMEOUT TECNICO

9.1 TEMPO DI RIPOSO

A livello professionistico, gli atleti possono riposare solo quando vengono sostituiti e tornano in panchina e durante l'intervallo dopo ogni gioco. Il tempo di riposo tra un gioco e l'altro è di 2 (due) minuti e deve essere speso dai giocatori di entrambe le squadre nelle rispettive aree della panchina.

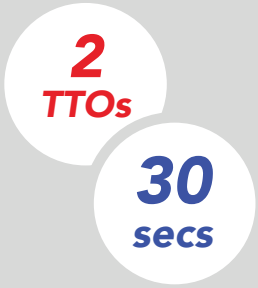
È fatto espresso divieto a qualsiasi giocatore, assistente di squadra, personale medico o preparatore atletico di rimanere in campo durante i periodi di riposo.

Se un giocatore è seriamente ferito e necessita di assistenza medica, gli arbitri autorizzeranno l'entrata in campo dei paramedici per soccorrere e rimuovere l'atleta ferito.

9.2 TIMEOUT DI SQUADRA (TTO)

Gli arbitri permettono un timeout di squadra chiamato dal coach della squadra solo quando la palla è morta (la palla morta è quella che non è in gioco) e quindi tra turni di possesso palla.

Ad ogni squadra è concesso 1 (uno) timeout di squadra durante ogni gioco. I timeout della squadra durano 30 secondi, più 5 secondi per rientrare in campo. Il mancato rientro in campo entro 35 secondi comporterà una penalità di 2 punti per la squadra in ritardo.



9.3 TIMEOUT PER INFORTUNIO (ITO)

Se gli arbitri determinano che un giocatore è infortunato, o se gli assistenti medici devono entrare in campo per aiutare i giocatori infortunati, gli arbitri chiamano un Timeout per Infortunio (ITO). L'Injury Time Out dura il tempo necessario per (i) valutare le condizioni dei giocatori infortunati e (ii) per spostarli fuori dal campo.

Un ITO sospende il possesso palla che era in corso quando si è verificato l'infortunio.

Quando viene chiamato un timeout per infortunio, tutti i giocatori devono tornare alle proprie panchine.

Il giocatore infortunato deve abbandonare la partita almeno per il completamento del successivo turno di possesso palla. Al giocatore sarà consentito rimanere in campo se l'infortunio è il risultato di un fallo di un avversario e non compromette seriamente la sua capacità di gioco.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 9

9.4

TIME OUT TECNICO

A propria discrezione il Tavolo degli Ufficiali di Gara può chiamare un Time Out Tecnico per risolvere problemi tecnici o se vuole chiamare gli allenatori di entrambe le squadre per avvertirli di alcune misure disciplinari che verranno adottate se i comportamenti dei giocatori non cambiano.

I time out tecnici vengono utilizzati anche per "raffreddare" le tensioni che potrebbero essersi sviluppate in campo.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10 ARBITRI E UFFICIALI DI GARA

10.0 PREMESSA

Nelle competizioni ufficiali di FXC a livello locale, nazionale e internazionale, la composizione degli arbitri di campo e panchina deve essere equamente distribuita, con il 50% di uomini e il 50% di donne. Il tavolo della giuria deve sempre includere almeno un membro del sesso opposto. Gli arbitri transgender, non binari e intersex, se presenti, devono essere attivamente inclusi e avere le stesse opportunità di arbitrare una partita degli arbitri di qualsiasi altro genere.

Lo sport di FXC - Fireball Extreme Challenge™ è guidato da questi principi fondamentali:

1. Tutti i partecipanti, inclusi giocatori, allenatori e istruttori, sono tenuti a mantenere il totale controllo del proprio corpo e mente.

2. Le azioni prive di controllo che possono rappresentare un pericolo per coloro coinvolti o altri giocatori saranno considerate fallo. Tali infrazioni saranno affrontate tempestivamente e adeguatamente.

3. Un atteggiamento rispettoso sia in campo che fuori durante qualsiasi partita di FXC. Tutte le forme di comportamenti o commenti mancanti di rispetto, discriminatori, razzisti, offensivi o inappropriati in generale sono strettamente vietati.

Ogni arbitro di FXC è obbligato a rispettare questi principi senza eccezioni in qualsiasi partita di FXC, indipendentemente dal tipo di partita.

10.1 GLI ARBITRI DI FXC

10.1.1

Una partita ufficiale di FXC è arbitrata da quattro arbitri: due arbitri centrali lungo le linee di fondo e due arbitri laterali lungo le linee laterali, assistiti dagli arbitri di panchina. Questi ultimi sono posizionati rispettivamente all'angolo esterno dell'area della panchina più vicino al centro del campo, e la loro presenza è obbligatoria solo nelle partite internazionali.

Due ufficiali con la funzione di Contatori Punti (uno per squadra) e un Presidente siedono al tavolo degli Ufficiali di Gara. Non possono avere affiliazioni di alcun tipo con giocatori e/o allenatori delle due squadre. Tutti gli ufficiali devono essere approvati dall'Ufficio Lega.

Gli arbitri e i giudici sono tenuti a indossare l'uniforme ufficiale specificata dalla Commissione Arbitrale durante tutte le gare, seminari e corsi.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.2 DOVERI DEGLI ARBITRI

10.2.1 DOVERI PRE-PARTITA DEGLI ARBITRI DI CAMPO

10.2.1.1

Doveri Pre-partita: dai 60 ai 30 minuti prima dell'inizio:

Gli arbitri devono entrare nell'arena non più tardi che 30 minuti prima dell'inizio della partita per:

i. Verificare la conformità del campo FXC alle regole ufficiali FXC. Tutte le misurazioni devono essere effettuate dai bordi interni delle linee che delimitano il campo di gioco e, in assenza di un campo FXC fornito dalla federazione, devono essere segnate con nastro adesivo o altro materiale non cancerogeno né pericoloso per la pelle o per gli occhi;
ii. Osservare l'avanzamento della fase di riscaldamento;
iii. Verificare che una squadra abbia almeno 7 giocatori pronti a scendere in campo, di cui 3 appartenenti al sesso opposto e/o la presenza di atleti non binari, intersex e/o transgender;
iv. Redigere un rapporto dettagliato che descriva alla Federazione eventuali situazioni atipiche relative all'area di gioco e/o alla composizione delle squadre;
v. Verificare il corretto funzionamento dei contatori punti e della piattaforma digitale FXC con il personale del Tavolo Arbitrale;
vi. Controllare che ciascuna squadra abbia portato almeno 4 palloni ciascuna. Nel caso in cui i palloni della squadra di casa non rispettino le specifiche federali o la loro fornitura sia esaurita, gli arbitri utilizzeranno i palloni della squadra ospite e, in mancanza di palloni conformi, utilizzeranno il miglior pallone disponibile. Queste circostanze devono essere comunicate al Commissario in un rapporto ufficiale di partita;
vii. Ispezionare e approvare tutte le attrezzature, compreso: il campo di gioco, le palline da gioco, i tabelloni elettronici, cronometri/telefoni cellulari e l'applicazione per indicare il tempo e qualsiasi attrezzatura aggiuntiva utilizzata per misurare il tempo;
viii. Verificare che i giocatori non indossino alcun tipo di gioielli sulle mani, braccia, viso, naso, orecchie, testa o collo. Collane, anelli (a parte gli anelli nuziali) e orecchini sono VIETATI e devono essere rimossi;
ix. L'uso di qualsiasi sostanza esterna durante le partite è strettamente vietato. Una *"sostanza esterna"* è qualsiasi sostanza applicata durante le partite al corpo di un giocatore, all'uniforme o all'attrezzatura, o a qualsiasi attrezzatura di gioco, progettata o intesa per fornire a un giocatore o a una squadra un vantaggio competitivo;
x. Verificare il corretto gonfiamento delle palle;

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.2.1.1

xi. Verificare che gli atleti non indossino articoli fatti di sostanze rigide (gessi, steccati e supporti);
xii. Nelle competizioni FXC, agli atleti è consentito utilizzare apparecchi ortodontici fissi e lenti a contatto morbide, a condizione che la responsabilità per il loro uso incomba direttamente sugli atleti stessi (se adulti) o sui dirigenti del club (se minorenni);
xiii. Verificare che gli atleti indossino uniformi ufficiali FXC e che nessuno di loro abbia apportato alcuna modifica di alcun tipo. È VIETATO tirare su e/o arrotolare le maniche della camicetta e/o degli shorts;
xiv. Controllare che tutti i giocatori abbiano i numeri sulle uniformi. I numeri devono essere visibili sul davanti e sul retro delle stesse;
xv. Ricordare al Rappresentante Ufficiale di ciascuna squadra di presentare al Tavolo degli Arbitri il modulo contenente i nomi degli atleti iniziali e l'ordine in cui ognuno di loro dovrà ricoprire il ruolo di capitano nella partita;
xvi. Gli arbitri possono escludere qualsiasi atleta o allenatore che non rispetti questi regolamenti.

10.2.1.2

<u>Doveri Pre-partita: 15 minuti prima dell'inizio:</u>

Gli arbitri devono:

i. Ricevere la Lista dei Capitani dai coach di entrambe le squadre o dai loro assistenti;
ii. Convocare i coach delle due squadre per il briefing pre-partita. Gli arbitri devono sempre includere entrambi i coach nelle discussioni sulle regole o sulle situazioni di gioco prima o durante una partita;
iii. Ribadire il divieto per i coach e lo staff della panchina di lasciare l'area della panchina designata durante qualsiasi fase della partita;
iv. Chiedere se i coach hanno una chiara comprensione delle regole o se hanno dubbi sull'interpretazione delle regole;
v. Sottolineare che tutte le richieste ufficiali di Replay devono essere presentate al tavolo dell'arbitro e solo a palla morta;
vi. Ricordare ad allenatori e personale della panchina che tutta la squadra deve mostrare un comportamento sportivo e potrebbero essere espulsi dalla partita se:
    1. Si comportano in modo antisportivo;
    2. Offendono giocatori (sia propri che avversari), coach o altri;
    3. Incitano alla violenza o adottano un atteggiamento antisportivo.

<u>Nota:</u> Nel caso di partite all'interno di un torneo con eliminazione diretta o un sistema a doppia eliminazione, il briefing con i coach e/o i rappresentanti ufficiali di ciascuna squadra dovrebbe avvenire almeno mezz'ora prima della cerimonia di apertura dell'evento (il primo giorno) e deve coinvolgere tutte le squadre partecipanti.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.2.1.3

Doveri Pre-partita: Dai 5 ai 2 minuti prima dell'inizio:

Gli arbitri devono:

i. Radunare le squadre per il saluto iniziale;
ii. Opzionalmente, fornire ultime raccomandazioni pre-partita;
iii. Contattare i coach di entrambe le squadre e fare un sorteggio a moneta per determinare la squadra con il possesso iniziale della palla. In caso di un torneo ufficiale con un sistema a eliminazione singola o doppia, il sorteggio a moneta diventa superfluo, e il primo possesso della palla sarà assegnato alla squadra nominata per prima. Ad esempio, se la partita è Bianchi vs Neri, i Bianchi avranno il primo possesso della palla.

10.2.2 **DOVERI DEGLI ARBITRI DI CAMPO DURANTE LA PARTITA**

10.2.2.1

Durante la partita gli Arbitri si muovono lungo le linee di fondo e quelle laterali e:

i. Annunciano l'inizio, la sospensione e il termine dei Turni di Possesso Palla e della partita;
ii. Disciplinano tutte le fasi della partita;
iii. Chiamano i falli commessi;
iv. Informano il Tavolo degli Ufficiali di Gara su falli e infrazioni commesse;
v. Chiedono conferma al Tavolo Ufficiali sull'applicazione di penalità o ammonizioni;
vi. Autorizzano le sostuzioni dei giocatori;
vii. Verificano il rispetto delle corsie del Capitano e quella Neutrale durante la Fase Strategica e la Fase di Lancio in ogni Turno di possesso palla e ne dichiarano eventuali violazioni;
viii. Verificano che la palla non sia tenuta per più di 2 secondi.

10.2.3

DOVERI DEI CONTATORI PUNTI
I loro compiti sono:

i. Contare il numero di passaggi effettuati da ciascuna squadra;
ii. Tenere conto del tempo della fase strategica e del tempo della Fase di Lancio del Capitano;
iii. Misurare le interruzioni tra le partite.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.2.4

DOVERI DEGLI ARBITRI DI PANCHINA

I due Arbitri di Panchina assistono gli Arbitri di Campo nell'eseguire i seguenti compiti:

i. Verificare che gli occupanti della panchina si comportino correttamente;
ii. Sanzionare le violazioni dei tempi per il time-out e le sostituzioni;
iii. Sanzionare qualsiasi fallo commesso dagli occupanti della panchina;
iv. Comunicare il rientro dei giocatori sospesi una volta scontate le loro penalità;
v. Misurare i tempi dei time-out e delle sostituzioni dei giocatori.

10.2.5

DOVERI DEL TAVOLO DEGLI UFFICIALI

Il Tavolo degli Ufficiali è responsabile di mantenere un registro contenente i nomi, i numeri e le posizioni dei giocatori iniziali, nonché di eventuali sostituti che entrano in campo. Questo registro deve includere l'orario delle squalifiche dei giocatori a causa di falli accumulati, facilitando una chiara comprensione della sequenza in cui i giocatori diventano idonei a rientrare nella partita. In dettaglio, i compiti del Tavolo degli Ufficiali sono:

i. Supervisionare il lavoro degli arbitri;
ii. Ricevere gli elenchi degli atleti che giocheranno come capitani in tutte le partite della partita;
iii. Contare il numero di passaggi effettuati da ciascuna squadra;
iv. Annotare i falli;
v. Assegnare penalità alle squadre;
vi. Gestire e amministrare ammonizioni/sospensioni/espulsioni di giocatori e allenatori;
vii. Tenere conto delle sostituzioni;
viii. Contare eventuali reclami, dispute e risoluzioni;
ix. Registrazione dei falli volontari e involontari commessi da ciascun giocatore e allenatore;
x. Notificare immediatamente gli arbitri quando viene chiamato un fallo volontario su qualsiasi giocatore;
xi. Tenere traccia dei time-out fatti da ciascuna squadra.

10.2.5.1

DECISIONE DEL TAVOLO DEGLI UFFICIALI

In caso di espulsione di un giocatore, il coach della squadra del giocatore espulso può appellarsi alla Decisione del Tavolo degli Ufficiali, che ha l'obbligo di risolvere immediatamente la situazione.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.2.5.1 La decisione del Tavolo degli Ufficiali deve essere spiegata, espressa come una decisione a maggioranza ed è inappellabile. In caso di astensione di uno dei tre membri, il voto del Presidente del Tavolo viene conteggiato doppio.

10.3 REPLAYS E CONTESTAZIONE DEGLI ALLENATORI

10.3.1 **PREMESSA**
Il Replay è ammessa esclusivamente nel contesto delle competizioni ufficiali di FXC a livello nazionale e internazionale, attenendosi al formato professionale. Il capo allenatore ha l'autorità di avviare una revisione istantanea attraverso la ripetizione per eventi specifici, in conformità con le disposizioni illustrate in questa regola. Qualsiasi revisione istantanea attivata in base a questa regola è definita "Challenge."

Una squadra può utilizzare un Challenge per avviare un Replay esclusivamente per i seguenti tre eventi:

i. Un fallo volontario o involontario chiamato addebitato alla propria squadra;
ii. Una uscita dal campo di un giocatore;
iii. Una violazione della Corsia Neutrale e/o del Capitano.

Qualsiasi fallo, violazione o decisione degli arbitri di partita non menzionato in questa sezione, o qualsiasi mancata chiamata, non è considerato un evento soggetto a *challenge*.

10.3.2 **PROCEDURA PER CHIEDERE IL REPLAY:**
Per chiedere un replay, la squadra che la chiede deve seguire in ordine i seguenti passaggi:

i. La squadra che chiede il Replay deve chiamare immediatamente un timeout dopo la decisione arbitrale contestata (a meno che non sia già in corso un timeout per infortunio, un timeout tecnico o un timeout chiamato dalla squadra avversaria);
ii. L'allenatore della squadra che chiede il Replay deve segnalarlo utilizzando il segnale del Replay - creando l'immagine di uno schermo con gli indici - verso l'Arbitro Centrale. Nel caso in cui il timeout sia stato chiamato da un giocatore della squadra che chiede il Replay, l'allenatore della squadra cui appartiene il giocatore deve chiamare il Replay usando il segnale del Replay all'Arbitro Centrale;
iii. Durante la stessa interazione con l'Arbitro Centrale l'allenatore deve informare l'Arbitro Centrale dell'evento specifico che la squadra sta contestando.

Per l'applicazione unica di questa regola, "immediatamente" è definito come la chiamata di un timeout prima dell'inizio di un nuov Turno di Possesso Palla.

Nel caso di un timeout chiamato dalla squadra avversaria, entro un massimo di 10 secondi dall'inizio del timeout (come indicato dall'orologio del timeout), l'allenatore della squadra che chiede il Replay è tenuto a seguire questi passaggi in sequenza:

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.3.2

i. Indicare l'intenzione di sfidare utilizzando il segnale della ripetizione istantanea rivolto all'Arbitro Centrale;
ii. Durante la stessa interazione con l'Arbitro Centrale in cui l'allenatore ha chiesto il Replay, l'allenatore deve specificare all'Arbitro Centrale l'evento esatto che la squadra sta contestando.

La possibilità per una squadra di chiedere il replay è annullata se il capo allenatore o un giocatore della squadra che lo vuole chiede il Replay prima di chiamare un timeout, o se entrambe le azioni avvengono simultaneamente.

In caso di richiesta di Replay, l'Arbitro Centrale è responsabile di informare il Presidente del Tavolo degli Ufficiali di tale richiesta della sua risoluzione. Il Presidente è tenuto a registrare immediatamente la richiesta. Dopo il completamento del processo di replay, il Presidente registra l'esito della Sfida, indicando se la squadra che chiesto il Replay ha perso un timeout.

10.3.3

RISULTATI DELLA RICHIESTA DI REPLAY:
Se la richiesta di Replay risulta infondata, la squadra che l'ha chiesta riceverà una penalità di 2 punti, e il suo timeout sarà considerato utilizzato. In caso contrario, se il Replay mostra un errore arbitrale, la decisione degli Arbitri sarà annullata, e il timeout della squadra che l'ha lanciata, utilizzato per avviare la Ripetizione, non sarà conteggiato.

NOTA: Nel contesto di questo articolo, i criteri presi in considerazione per valutare la vicinanza di un fallo non chiamato precedentemente al fallo chiamato esaminato includono (1) se i giocatori implicati nel fallo non chiamato sono identici o distinti da quelli coinvolti nel fallo chiamato esaminato, (2) la separazione spaziale tra il fallo non chiamato e il fallo chiamato in esame e (3) la durata tra l'occorrenza del fallo non chiamato e il fallo chiamato in esame.

10.4 COMUNICAZIONE TRA GLI ARBITRI

10.4.1

OPZIONE RADIO CUFFIE DISPONIBILE:
Quando l'opzione Cuffie è disponibile, gli arbitri di campo devono ridurre al minimo la comunicazione durante la partita. Possono discretamente attirare l'attenzione del Tavolo degli Ufficiali su comportamenti specifici dei giocatori senza interrompere l'azione, ma tale comunicazione deve essere breve per evitare sovrapposizioni vocali o di rumore. Gli arbitri di panchina possono comunicare immediatamente le infrazioni o le violazioni osservate al Tavolo degli Ufficiali in tempo reale. La gestualità arbitrale continua ad essere utilizzata.

10.4.2

OPZIONE RADIO CUFFIE NON DISPONIBILE:
In assenza dell'opzione Cuffie, gli arbitri devono fare affidamento sulla comunicazione verbale e basata su gesti.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.4.3

COMUNICAZIONE BASATA SU GESTI DEGLI ARBITRI DI FXC:
Gli arbitri di campo devono muoversi in modo ordinato e sincronizzato l'uno con l'altro. I loro movimenti di mano e bandiera devono essere decisi e fluidi. Gli arbitri devono eseguire i gesti essenziali durante una partita utilizzando una bandiera (in tutte le partite ufficiali) o semplicemente con le braccia (in partite amatoriali). I movimenti descritti sono i seguenti:

Inizio e Fine del Turno di Possesso di Palla: All'inizio di un TTP e quando la palla entra in contatto con il terreno o esce dal campo di gioco, gli arbitri alzano la bandiera (o estendono il braccio se non è disponibile la bandiera) a "0 gradi", posizionata in alto con il braccio completamente esteso verso l'alto.

Fine del Turno di Possesso di Palla per" Palla Trattenuta": Se la palla viene tenuta per più di 2 secondi, gli arbitri alzano la bandiera (o estendono il braccio se non è disponibile la bandiera) a "0 gradi", posizionata in alto con il braccio completamente esteso verso l'alto, facendo ruotare la bandiera in piccoli cerchi in aria.

Invasione della Corsia Neutra e della Corsia del Capitano: Le invasioni della Corsia Neutra e della Corsia del Capitano sono indicate posizionando la bandiera (o il braccio se non è disponibile la bandiera) a un angolo di 45 gradi, puntando verso la corsia violata.

Sostituzione di Giocatori in Corso: Per segnalare una o più sostituzioni di giocatori da parte di una squadra, gli arbitri tengono la bandiera orizzontalmente in alto di fronte al viso con entrambe le mani. In assenza di una bandiera, le braccia vengono alzate a "0" gradi e mantenute in posizione incrociata.

Richiesta di Consultazione con Altri Arbitri: In assenza di un sistema standard di cuffie, se uno degli arbitri di campo desidera comunicare con gli altri arbitri, dovrebbe, con la palla morta, estendere le braccia a un angolo di 90 gradi di fronte a sé e quindi portare la mano dritta di fronte al viso. Questo gesto dovrebbe essere accompagnato da un breve fischio per attirare l'attenzione degli altri arbitri. Una volta che la richiesta è stata riconosciuta, gli altri arbitri di campo si muoveranno in linea retta, convergendo al centro del campo per la discussione. Il ritorno alle rispettive posizioni, al centro di ciascuna linea esterna del campo, dovrebbe essere realizzato camminando in linea retta.

Richiesta di Cambio della Palla: Un arbitro può richiedere un cambio della palla al tavolo degli arbitri a seguito di una richiesta della squadra o quando nota una palla sgonfia o eccessivamente sudata.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.4.3 *NOTA: Fischiare la fine del Turno di Possesso di Palla e successivamente segnalarne il motivo, come un fallo o una palla trattenuta, è permesso. Tuttavia, in tali casi, i due gesti devono verificarsi in stretta prossimità l'uno dell'altro.*

10.4.4 **FISCHI DEGLI ARBITRI:**
L'inizio di una partita è a discrezione dell'arbitro e viene segnalato con due fischi ravvicinati brevi.

Ogni volta che il TPP viene interrotto (indipendentemente dalla causa), l'arbitro responsabile dell'interruzione fa un fischio una volta per una durata prolungata.

La conclusione di una partita è segnata da tre fischi prolungati consecutivi.

10.5 DISCREZIONE ARBITRARIA E LA REGOLA DEL VANTAGGIO

10.5.1 La discrezione dell'arbitro e la Regola dell'Vantaggio sono implementate per preservare la natura dinamica, pulita e continua del Fireball Extreme Challenge™. Pertanto, se gli arbitri osservano infrazioni o falli non intenzionali commessi durante un'azione, possono scegliere di non interrompere il gioco. In tali casi, hanno il potere di penalizzare queste infrazioni alla conclusione del Possesso di Palla o di optare per lasciar correre.

10.6 DECISIONI DIVERSE DEGLI ARBITRI

10.6.1 Tra i quattro arbitri di campo, l'arbitro centrale posizionato alla linea di fondo del Tavolo degli Ufficiali ha l'autorità sulle decisioni relative alle azioni in campo e sulla interpretazione di una regola fatta da uno qualsiasi degli altri arbitri. In caso di disaccordo tra tutti gli arbitri di campo, tuttavia, l'arbitro centrale si atterrà al Presidente del Tavolo degli Ufficiali, la cui decisione è finale e non può essere appellata.

10.7 TEMPO E LUOGO PER LE DECISIONI

Gli Arbitri di Campo hanno l'autorità di giudicare violazioni delle regole che avvengono all'interno o al di là delle linee del campo, anche durante gli intervalli in cui la partita è interrotta per qualsiasi motivo. Al verificarsi di un fallo volontario o involontario o di una violazione, gli arbitri utilizzeranno i loro fischietti per fermare il gioco, segnalando contemporaneamente il fallo posizionando le loro bandiere a un angolo di 90 gradi. Il fischio serve come segnale per fermare la partita al Tavolo degli Ufficiali.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 10

10.7.1

Successivamente, l'Arbitro Centrale comunica il numero dell'infrazione e la natura del fallo al Tavolo degli Ufficiali, che registra il fallo, prescrive la penalità e determina se il possesso di palla deve essere ripetuto o perso.

Se il gioco è interrotto per errore, viene considerato un fischio involontario e viene trattato come una sospensione del gioco. In tali casi, gli arbitri devono identificare l'ultimo giocatore in possesso della palla. La ripresa del Possesso di Palla sospeso comporterà poi che quel giocatore svolga il ruolo di Capitano. Questo processo non influisce sul conteggio o sull'ordine dei possedimenti di palla.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 11

FALLI

11.1

TIPOLOGIE DI FALLI IN FXC

In termini generali, un fallo in FXC è "il contatto non permesso compiuto da atleti a 'palla viva' e prima che gli arbitri abbiano fischiato la sospensione del Turno di Possesso Palla, o abbiano dischiarato la fine del gioco o della partita".

FXC disciplina due tipi di falli: Volontari e Involontari.

11.2

PRINCIPIO GENERALE

Se il turno di possesso palla viene interrotto prima che venga commesso un fallo involontario, il fallo sarà ignorato. Tutti i falli volontari, invece, saranno sanzionati anche se commessi ta palla 'morta' (non in gioco).

11.3

FALLI INVOLONTARI

I seguenti falli sono considerati falli involontari:

i. Spingere un giocatore;
ii. Mettere le mani e/o le braccia davanti al viso di un avversario nel tentativo di rubare la palla;
iii. Immobilizzare giocatori:
   a. Afferrandoli per la maglietta o per i pantaloncini con una o entrambe le mani;
   b. Con qualsiasi tipo di placcaggio alla vita, o leva alle braccia o alle gambe;
   c. Calpestandone il piede;
iv. Colpire parte posteriore delle gambe con i piedi e/o ginocchia;
v. Qualsiasi atto di sbilanciamento;
vi. Spostare i giocatori dalla posizione che occupano.

11.4

<u>Eccezione:</u> Se il fallo è commesso su o da un giocatore nell'atto di lanciare la palla, e il giocatore passa la palla, allora il turno de possessione di palla non deve essere fermato e il fallo è somministrato non appena la palla diventa morta.

11.5

FALLI VOLONTARI

I falli volontari in FXC sono pesantemente sanzionati. Possono essere di due tipi:

i. di 1° grado
ii. di 2° grado

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 11

11.6

FALLI VOLONTARI DI 1° GRADO

Un Fallo Volontario di 1° Grado è il fallo commesso:

i. Tentando di causare seri danni o lesioni a un altro giocatore;
ii. Colpendo con qualsiasi parte del corpo, anche per errore, il viso, la gola, il cervicale e il spina dorsale di un altro giocatore;
iii. Afferrando un giocatore da dietro con una presa al collo;
iv. Mostrando un comportamento aggressivo, violento, irrispettoso.

11.7

FALLI VOLONTARI DI 1° GRADO: SIMULAZIONE

Simulare un infortunio per fermare un possesso palla o guadagnare tempo è considerato un fallo volontario di 1° grado e sarà punito di conseguenza.

11.8

FALLI VOLONTARI DI 2° GRADO

Qualsiasi atto o comportamento violento, minacce, provocazioni, commenti sessisti, razzisti e discriminatori, incitamento alla violenza, è considerato Fallo Volontario di 2° Grado e comporterà l'immediata espulsione della persona che lo ha commesso e la sottrazione di 30 punti dal punteggio della squadra cui appartiene la persona espulsa.

Questi comportamenti includono, ma non sono limitati a:

◊ Colpire deliberatamente un altro giocatore violentemente con pugni e/o calci e/o testate, e/o ginocchiate e/o spinte;
◊ Gettarsi sull'avversario per fermarlo o immobilizzarlo;
◊ Tenere un comportamento antisportivo continuo durante la partita;
◊ Iniziare una rissa o intervenire in una rissa in campo;
◊ Una qualsiasi prvocazione o comportamento violento verso altre persone, in campo e fuori;
◊ Offendere il pubblico, gli arbitri, i giocatori e gli allenatori (indipendentemente dal fatto che le offese siano indirizzate alla propria squadra o a quella avversaria) verbalmente o con gesti volgari.

11.9

DOPPIO FALLO

Un doppio fallo è la situazione in cui due o più giocatori qualsiasi commettono falli approssimativamente nello stesso momento uno contro l'altro o contro giocatori diversi.

11.10

ECCEZIONE ALLA REGOLA: CONTATTO CONSENTITO

Il contatto tra giocatori in FXC è proibito.

L'unica eccezione accettata è colpire gli avambracci di un altro giocatore. Questa azione è consentita solo se:

i. Fa parte di un'azione controllata per rubare la palla;
ii. Il giocatore colpito ha il possesso della palla;

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 11

11.10

iii. Gli avambracci vengono colpiti con il palmo della mano aperta;
iv. La palla è tenuta a livello del torace.

11.11

IL FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA NEUTRALE
La corsia neutrale non può essere invasa fino a quando il capitano non ha lanciato la palla e questa abbia superato la linea di tiro.

La corsia è considerata "invasa" quando i giocatori vi entrano con i piedi.

La Linea Neutrale è considerata parte della Corsia Neutrale.

11.12

FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA DEL CAPITANO
La Corsia del Capitano non può essere invasa fino a quando il capitano non ha lanciato la palla e la palla sia stata ricevuta o intercettata.

La corsia è considerata "invasa" quando un giocatore vi entra con qualsiasi parte del corpo.

La Linea di Tiro è considerata parte della Corsia del Capitano.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 12

12 PENALITÀ

12.1

Le squadre sono soggette a sanzioni in caso in cui vengano commessi falli e/o violazioni delle regole di FXC. Le sanzioni sono cumulative per entrambe le squadre.

L'applicazione di una penalità sospende il turno di possesso palla.

I tipi di sanzioni sono:

12.2

1° FALLO INVOLONTARIO: AMMONIZIONE

Gli arbitri ammoniranno i giocatori quando:

i. Commettono per la prima volta un fallo involontario;
ii. Svolgono azioni prolungate di disturbo, che sono considerate di ostruzione al gioco;
iii. Immobilizzano un avversario;
iv. Smettono di muoversi o camminano per recuperare mentre la palla è ancora in gioco;
v. Non usano un linguaggio sportivo corretto o atteggiamento rispettoso.

12.3

2° FALLO INVOLONTARIO: ESPULSIONE PER 1 TPP

Quando un giocatore commette un secondo fallo involontario durante la partita, gli arbitri lo espelleranno dal gioco per 1 (un) turno di possesso palla. Gli atleti espulsi devono rientrare in panchina e non possono essere sostituiti.

12.4

3° FALLO INVOLONTARIO: ESPULSIONE PER 2 TPP

Qualora un giocatore commetta un terzo fallo involontario durante la partita, gli arbitri lo espelleranno dal gioco per 2 (due) turni di possesso palla. Gli atleti espulsi devono tornare in panchina e non possono essere sostituiti.

12.5

4° FALLO INVOLONTARIO: ESPULSIONE PER 10 TPP

Un giocatore che commette il quarto fallo involontario è considerato un "recidivo" e sarà sanzionato con l'espulsione dalla partita per 10 turni di possesso palla. Gli atleti espulsi devono tornare in panchina e non possono essere sostituiti.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 12

12.6

ESPULSIONE DALLA PARTITA
Un arbitro può espellere i giocatori dalla partita quando commettono un 5° fallo involontario o un fallo volontario di 2° grado.

12.7

Tutte le espulsioni dalla partita si traducono in un'ulteriore penalità di sottrazione di 30 punti dal punteggio totale della squadra di appartenenza del giocatore espulso. In caso di espulsione dalla partita possono essere adottati ulteriori provvedimenti disciplinari, come le esclusioni da più partite per sanzionare il comportamento del giocatore.

12.8

FALLI VOLONTARI DI 1° GRADO
I Falli Volontari di 1° Grado sono sanzionati con una espulsione degli atleti che li hanno commessi per 10 (dieci) turni di possesso di palla e sottraendo 5 (cinque) punti dal punteggio della propria squadra.

Gli atleti in panchina non possono essere sostituiti e perderanno il diritto a ricoprire il ruolo di capitano se il loro turno di possessione di palla avviene mentre sono in panchina.

12.9

FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA DEL CAPITANO
Ai trasgressori sono attribuite le seguenti sanzioni:

i. Se durante una partita la Corsia del Capitano viene violato da un giocatore della squadra in difesa, il turno di possesso di palla viene terminato, gli arbitri ammoniscono i giocatori che hanno violato e vengono sottratti 5 (cinque) punti dal loro punteggio. Il turno di possesso di palla è perso.

ii. Se durante una partita la Corsia del Capitano viene violato da un giocatore della squadra in attacco, il turno di possesso palla viene sospeso, gli arbitri ammoniscono il giocatore che ha violato e 10 (dieci) punti per ogni violazione vengono sottratti dal loro punteggio. Il turno di possesso palla viene ripetuto.

12.10

IL FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA NEUTRALE
La corsia neutrale non può essere invasa finché il capitano non abbia lanciato la palla e questa non abbia superato la Linea di Tiro. Se la CN viene violata da uno o più giocatori, il turno di possesso palla viene fermato, gli Arbitri ammoniscono i giocatori e 2 (due) punti per violazione sono sottratti dal punteggio della squadra che ha violato.

Se la violazione è commessa da giocatori in attacco il turno di possesso palla si ripete, se commessa da giocatori in difesa si considera perso.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 12

12.11

SQUADRA SQUALIFICATA PER ABBANDONO PARTITA

Se in qualsiasi momento, durante una partita ufficiale di FXC, una squadra abbandona il campo senza essere stata opportunamente autorizzata dagli arbitri, la squadra sarà immediatamente squalificata. Una penalità di 30 (trenta) punti sarà applicata al suo punteggio mentre 100 (cento) punti verranno aggiunti al punteggio dell'altra squadra.

-30

+100

12.12

PERDITA DEL TURNO DI POSSESSO PALLA PER I GIOCATORI ESPULSI O SOSPESI

I giocatori espulsi da una partita perderanno il diritto a ricoprire il ruolo di capitano e di conseguenza i loro futuri turni di possesso palla. La loro squadra avrà meno turni di possesso palla a disposizione.

Se un giocatore viene mandato in panchina per somma di falli e il suo turno di capitano coincide con il turno di possesso palla che deve saltare, esso sarà considerato perso.

12.13

DISCREZIONALITÀ DEGLI ARBITRI

Quando la gravità di un fallo commesso è considerata inferiore a un Fallo Volontario di 1° grado ma superiore a un Fallo Involontario, il Presidente del Tavolo degli Ufficiali di Gara può decidere di sanzionare il giocatore che ha commesso il fallo con il 2° o 3° fallo involontario e di conseguenza sospendere il giocatore per 1 o 2 Turni di Possesso Palla.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 13

13 RICAPITOLO PENALITÀ

13.1 *SQUALIFICA, 100 PUNTI*

SQUADRA CHE LASCIA UNA PARTITA Se in qualsiasi momento, durante una partita ufficiale di FXC, una squadra lascia il campo senza essere adeguatamente autorizzata dagli arbitri, la squadra sarà punita con l'immediata squalifica, una penalità di 30 (trenta) punti e l'aggiunta di 100 (cento) punti al punteggio della squadra avversaria.

-30

+100

13.2 *SQUALIFICA PER MANCANZA DI GIOCATORI PER SOMMA FALLI, PUNTEGGIO AZZERATO + 50 PUNTI ALLA SQUADRA VINCITRICE*

Se una squadra perde più di 2 (due) giocatori per falli accumulati e le sospensioni dalla partita dei giocatori in panchina sono per più di 3 (tre) turni di possesso palla, il tavolo della giuria concluderà l'incontro dichiarando la squadra con 5 (cinque) giocatori sconfitta a tavolino.

Il punteggio della squadra sconfitta sarà azzerato e 50 (cinquanta) punti aggiunti al punteggio della squadra vincitrice.

0 punti

+50

13.3 *SQUALIFICA E SANZIONI DA 30 PUNTI, ESPULSIONE E PERDITA TURNO POSSESSO PALLA*

13.3.1

COMPORTAMENTO VIETATO Qualsiasi infrazione rivolta a uno o più arbitri, giocatori e/o pubblico da parte di chiunque sia in panchina e/o giocatori in campo comporterà l'immediata squalifica della squadra di appartenenza del responsabile e la penalizzazione di 30 (trenta) punti.

-30

13.3.2

FALLI VOLONTARI DI 2° GRADO Chiunque commetterà un fallo volontario di 2° grado sarà immediatamente espulso dall'incontro e dal punteggio della squadra di appartenenza del giocatore espulso verranno sottratti 30 (trenta) punti.

E

-30

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 13

LA REGOLA

È severamente vietato colpire un giocatore con pugni, calci e/o qualsiasi azione marziale tecnica delle arti o della disciplina di combattimento. Spinte, porre il gomito davanti al viso o al petto di un altro giocatore per sbilanciarlo, i falli di reazione, i falli di simulazione, sono considerati falli volontari. Un arbitro può ammonire discrezionalmente i giocatori la prima volta se hanno dubbi sull'intenzione di commetterlo. Se un fallo volontario viene ripetuto dallo stesso giocatore, l'arbitro DEVE procedere con l'espulsione.

13.4 ***SANZIONI DA 10 PUNTI E PERDITA DEL POSSESSO DI PALLA***

Dieci punti verranno sottratti dal punteggio di una squadra e il suo turno di possesso palla verrà perso nei seguenti casi:

13.4.1 **FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA DEL CAPITANO** Se durante una partita la Corsia del Capitano è violata da un giocatore della squadra in attacco, il turno di possesso palla viene interrotto, gli arbitri ammoniscono il giocatore colpevole e 10 (dieci) punti per ciascuna infrazione vengono sottratti dal punteggio della squadra dei giocatori colpevoli. Il turno di possesso palla si ripete.

-10

LA REGOLA

La Corsia del Capitano non può essere invasa finché il capitano non ha lanciato la palla e la palla sia stata ricevuta.

13.5 ***SANZIONI DA 5 PUNTI E PERDITA DEL POSSESSO DI PALLA***

Cinque punti verranno sottratti dal punteggio di una squadra e il turno di possesso palla verrà perso nel seguenti casi:

13.5.1 **COMPORTAMENTO DEL CAPITANO** Ogni volta che un capitano smette di muoversi per qualsiasi motivo durante la fase strategica e il tempo di passaggio.

-5

13.5.2 **FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA DEL CAPITANO** Se durante una partita la Corsia del Capitano viene violata da un giocatore della squadra in difesa, il turno di possesso palla viene fermato, gli arbitri ammoniscono il giocatore che ha violato e vengono sottratti 5 (cinque) punti dal punteggio della propria squadra. Il turno di possesso palla non si ripete.

-5

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 13

13.5.3 **PERSONE CHE LASCIANO LA PANCHINA** Ogni volta che un allenatore e/o un vice allenatore lascia le aree della panchina durante la partita, sarà sanzionato con una penalità di 5 (cinque) punti contro la propria squadra. Tutti gli assistenti e gli allenatori devono rimanere nell'area della panchina.

-5

LA REGOLA

Una volta iniziata la partita, le squadre non possono lasciare l'area della panchina fino alla fine della stessa.

13.5.4 **PARLARE CON GLI ARBITRI** Ogni volta che gli allenatori e qualsiasi persona in panchina cerca di parlare o si rivolge a un Arbitro di Campo, verrà assegnata una penalità di 5 (cinque) punti alla squadra di appartenenza dei colpevoli. L'unica eccezione è indicare che uno dei propri giocatori si è infortunato o che esista un'altra emergenza medica.

-5

LA REGOLA

Solo un giocatore per squadra, il capitano che ha appena servito il pallone, può avvicinarsi all' arbitro centrale e parlarci.
Per fare ciò il giocatore dovrà chiamare e utilizzare un time out.

13.5.5 **FALLO VOLONTARIO DI 1° GRADO** Il fallo volontario di 1° grado è sanzionato con una penalità di 5 (cinque) punti e l'espulsione per 10 (dieci) TPP.

Un secondo Fallo Volontario di 1° Grado sarà considerato come un Vol. di 2° Grado. Fallo e condurrà all'espulsione definitiva dalla partita e alla penalità di 30 punti assegnata alla squadra di appartenenza del giocatore espulso come sopra descritto.

-5

-10 BP

13.6 ***SANZIONI DA 2 PUNTI E POSSIBILE PERDITA DEL POSSESSO DI PALLA***

Due punti verranno sottratti al punteggio di una squadra e potrebbe perdersi il TPP nei seguenti casi:

13.6.1 **SOSTITUZIONI** Le squadre sorprese ad eseguire sostituzioni per più di 15 secondi o dopo che gli arbitri hanno alzato la bandiera saranno penalizzate con 2 (due) punti sottratti dal loro punteggio totale.

-2

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 13

LA REGOLA

I giocatori possono entrare liberamente in campo per sostituire altri giocatori solo tra turni di possesso palla. Le sostituzioni devono essere effettuate entro 15 secondi dal momento in cui il turno di possesso palla è terminato e fino a quando uno degli arbitri non alzi la propria bandiera per segnalare la propria disponibilità ad iniziarne uno nuovo.

Un giocatore NON può essere sostituito e fatto a rientrare in partita come sostituto durante lo stesso turno di possesso palla.

13.6.2

TIMEOUT DI SQUADRA (TTO) Il mancato rientro in campo entro 35 secondi comporterà una penalità di 2 punti per la squadra in ritardo.

-2

LA REGOLA

Gli arbitri concedono un timeout di squadra chiamato dall'allenatore della squadra solo mentre la palla è morta e quindi tra turni di possesso palla.
Ad ogni squadra sono concessi 1 (un) timeout di squadra durante ogni partita.
Il timeout della squadra dura 30 secondi.

13.6.3

IL FALLO DI INVASIONE DELLA CORSIA NEUTRALE Se la Corsia Neutral viene violata da uno o più giocatori, il possesso palla viene interrotto, gli arbitri ammoniscono il giocatore(i) e le squadre che hanno violato e vengono sottratti 2 (due) punti per giocatore che ha violato il punteggio della squadra che ha violato.

-2

LA REGOLA

La Corsia Neutra non può essere invasa finché il capitano non ha lanciato la palla e la palla ha oltrepassato la Linea di Tiro.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 14

14 DIVISE: REGOLE GENERALI

14.1 DIVISE GIOCATORI, ALLENATORI & ASPETTO DEGLI ARBITRI

14.1.1 **POLITICA GENERALE**
Quando rappresentano i loro club e la Federazione FXC, gli atleti devono presentare un aspetto appropriato. Il termine uniforme, come utilizzato in questo documento, si applica a ogni pezzo di abbigliamento indossato da un giocatore, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, pantaloni, maglie, polsini, guanti, calze, scarpe, indumenti intimi visibili. Tutti gli oggetti visibili indossati il giorno della partita dai giocatori devono essere emessi dal club o dalla Federazione di FXC.

14.1.2 Per tutto il periodo della giornata di gioco, all'interno della arena sportiva e davanti al pubblico televisivo e/o i media, durante il riscaldamento pre-partita della squadra, tutti i giocatori devono vestirsi in modo professionale secondo gli standard della Federazione di FXC.

14.1.3 Il Tavolo degli Ufficiali di Gara può vietare l'accesso in campo ad ogni atleta e/o allenatore che non rispetti i regolamenti della Federazione di FXC.

14.2 **ABBIGLIAMENTO OBBLIGATORIO DEGLI ATLETI**
A livello professionale, amatoriale e paralimpico tutti i giocatori devono indossare l'abbigliamento elencato di seguito, che deve essere disegnato e realizzato da un produttore professionista e non può essere alterato, ridotto di dimensioni se non per motivi medici preventivamente approvati dal Commissario.

Ogni giocatore deve mostrare il proprio numero sul davanti e sul retro della sua divisa con un numero di tinta unita in contrasto con il colore della maglia.

La divisa degli atleti è composta da:

14.2.1 **UNA MAGLIETTA**
La maglietta a maniche corte deve coprire il torso e la parte superiore delle braccia dei giocatori. Le magliette strappabili sono proibite. I cognomi dei giocatori devono essere stampati con lettere di un massimo di 10 cm di altezza (4 pollici) sulla parte superiore della schiena, sopra i numeri. Tutte le magliette devono portare un piccolo logo della Federazione FXC sul davanti del capo. Tutti i tessuti devono essere approvati dalla Federazione FXC prima della produzione.

Magliette, camicie a maniche lunghe o indumenti compressivi di qualsiasi stile possono essere indossati sotto l'uniforme. Devono essere di un colore solido e non è necessario che corrispondano al colore della maglia dell'uniforme. Tutti i giocatori devono infilare la maglia nei pantaloncini. I "tutto in uno" sono consentiti.

È proibito arrotolare le maniche.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 14

14.2.2 **GUANTI FXC**

I guanti FXC sono opzionali. Quando vengono utilizzati non devono essere guanti molto imbottiti.

Devono avere polsini allungati e senza cuciture.

Devono essere realizzati con un tessuto sintetico multi-pannello che si sente naturale.

14.2.3 **PANTALONCINI**

I pantaloncini devono essere indossati sopra l'area del ginocchio. Devono avere un colore dominante coerente sia sul davanti che sul retro, anche se non devono necessariamente corrispondere al colore della maglietta.

14.2.4 Tutti i pantaloncini devono mostrare il logo FXC e il numero del giocatore.

14.2.5 **CALZINI**

I calzini devono coprire la tibia e consentirne il posizionamento un cuscinetto protettivo per tibia. Devono essere fatti con tessuto elasticizzato traspirante e ammortizzante per mantenere i piedi comodi e ammorbidire gli impatti, e avere tallone e punta rinforzati.

14.2.6 **SCARPE**

Come il basket e altri sport, FXC pone forze significative ed esplosive su piedi, caviglie e gambe dei partecipanti, forze che le loro scarpe devono essere in grado di assorbire e ridirigere. Tra le caratteristiche chiave dello sport, l'accelerazione istantanea e decelerazione, movimenti laterali e capacità di salto giocano un ruolo chiave. Per queste ragioni, una scarpa di FXC deve essere realizzata con le caratteristiche combinate di supporto, ammortizzazione, flessibilità e stabilità.

Ecco perché ogni scarpa di FXC dovrebbe fornire stabilità, supporto alla caviglia per proteggere meglio i giocatori durante la corsa ed eventuali salti, oltre ad essere leggera, traspirante, comoda da indossare e aderente senza essere troppo stretta. Il piede non dovrebbe scivolare al suo interno.

Fino a quando la Federazione di FXC non ha svolto studi specifici sul tipo di scarpa che può essere fabbricato per questo sport, i giocatori avranno la libertà di utilizzare qualsiasi tipo di calzatura atletica. Le scarpe da basket sono al momento considerate le migliori per fornire un'ammortizzazione e protezione sufficienti.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 14

14.3

CEROTTI, FASCE E STRUMENTI DI SUPPORTO MEDICO

L'uso di cerotti, fasce, ovatta e strumenti di supporto medico a causa di lesioni deve essere autorizzato dagli Arbitri, che si riservano di decidere dopo aver consultato il Tavolo degli Ufficiali di Gara e la squadra ufficiale dei medici sportivi.

14.4

DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

L'uso di fasce per avambracci, gomitiere e ginocchiere è obbligatorio solo nelle partite ufficiali professionistiche.

Un casco morbido simile a quello utilizzato nel rugby è obbligatorio a livello amatoriale.

Il paradenti e le protezioni per proteggere i genitali per gli uomini e il seno per le donne sono opzionali.

14.5

ABBIGLIAMENTO VIETATO

NON è consentito l'uso di occhiali da vista. Occhiali sportivi graduati sono permessi. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'atleta. Non sono ammessi indumenti muniti di strumenti offensivi/pericolosi che possano danneggiare fisicamente l'avversario (borchie, punte, elementi metallici, legno o plastica dura).

14.6

DIVISE PER ALLENATORI E PREPARATORI ATLETICI

Il medico e i preparatori atletici della squadra possono indossare una tuta da ginnastica sociale. Gli allenatori devono indossare giacca e cravatta, con il logo della squadra.

14.6.1

ABBIGLIAMENTO CONSENTITO

Gli Ufficiali di gara seduti al Tavolo Ufficiali di Gara possono indossare una divisa composta da:

i. Giacca blu;
ii. Camicia bianca;
iii. Cravatta ufficiale con stemma della Federazione di FXC;
iv. Pantaloni neri;
v. Calzini blu scuro;
vi. Scarpe nere.

14.6.2

LE DIVISE DEGLI ARBITRI

i. T-shirt ufficiale con stemma della Federazione FXC;
ii. Pantaloncini neri;
iii. Calzini neri;
iv. Scarpe da ginnastica nere.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 15

15 I COMMISSARI & IL COMITATO TECNICO

15.1 IL COMMISSARIO INTERNAZIONALE E IL COMMISSARIO LOCALE

15.1.1

IL COMMISSARIO INTERNAZIONALE

All'interno della Federazione di FXC il Commissario Internazionale è l'autorità incaricata di:

i. Suggerire al Comitato Tecnico i cambiamenti annuali nel regolamento della Federazione;
ii. Attuare le regole della Federazione.

In particolare, il Commissario Internazionale è l'unica autorità autorizzata a:

i. Consentire ad un incontro di svolgersi in un campo le cui linee laterali e di fondo non rispettano le regole della federazione;
   a. Modificare le regole di base di una partita nazionale e/o internazionale a causa di condizioni fisse che non possono essere modificate;
   b. Approvare il tipo di segnaletica a terra;
   c. Apportare cambiamenti nelle divise obbligatorie degli atleti;
   d. Approvare le specifiche tecniche delle palle che devono essere utilizzate in ogni stagione;
ii. Suggerire al Comitato Tecnico esercizi da insegnare agli atleti;
iii. Oltre alle penalità descritte in questo documento, il Commissario può imporre un'azione disciplinare indipendente sul giocatore coinvolto, fino alla sua esclusione dalla squadra inclusa in una o più partite pre-stagione, durante la regolare stagione o post-stagione;
iv. Qualsiasi comportamento offensivo, irrispettoso o antisportivo incluso nel post-partita, deve essere annotato nel rapporto di fine partita e inviato al Commissario e può tradursi in una ulteriore azione disciplinare;
v. Selezionare i membri del Comitato Tecnico ogni 2 (due) anni.

15.1.2

IL COMMISSARIO LOCALE

La Federazione stabilita in ogni Paese deve avere un proprio Commissario. I Commissari in ogni singolo Paese devono attenersi alle regole della Federazione Internationale di FXC. In particolare:

i. Possono proporre modifiche minori che non sono in conflitto con le Regole della Federazione Internazionale di FXC;
ii. Creare una propria serie di esercizi preparatori;
iii. Hanno la responsabilità di diffondere lo sport nei loro paesi;
iv. Sono invitati a partecipare alle riunioni annuali dei Commissari a contribuire alla creazione di nuove regole per lo sport.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 15

15.2 IL COMITATO TECNICO

15.2.1 **IL COMITATO TECNICO**

All'interno della Federazione FXC il Comitato Tecnico è l'ente incaricato di:

i. Condurre studi sulle dinamiche di allenamento dello sport;
ii. Valutare i suggerimenti del Commissario;
iii. Fornire a istruttori e allenatori nuovi programmi di formazione federali;
iv. Fornire i test e i programmi da utilizzare negli esami federali per i formatori e allenatori;
v. Organizzare corsi di formazione di base, intermedio e alto livello;
vi. Condurre gli esami per formatori e allenatori.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 16

16 DEFINIZIONI

16.1 DECISIONE UFFICIALE, TERMINI TECNICI

16.1.1

DECISIONE UFFICIALE
Una decisione ufficiale (DU) è una decisione presa dal Commissario nel tempo che intercorre tra le riunioni annuale del Comitato Tecnico ed è valida solo durante il stagione in corso salvo ratifica del Comitato Tecnico, nel qual caso diventa parte integrante delle regole dello sport.

16.1.2

TERMINI TECNICI
I termini tecnici sono quei termini che hanno un significato fisso ed esatto in tutto il regolamento.

16.2 PALLA IN GIOCO, PALLA MORTA, PASSAGGIO, PALLA LIBERA

16.2.1

PALLA IN GIOCO
La palla è "viva" o in gioco quando è:

i. In possesso del capitano dall'inizio della fase strategica;
ii. Passata tra i membri della squadra in difesa o in attacco;
iii. Trattenuta dai giocatori della squadra in difesa e in attacco prima fino allo scadere del termine di 2 (due) secondi.

16.2.2

IL PASSAGGIO
Un passaggio è il movimento della palla causato da qualsiasi giocatore che tira o spinge la palla in una direzione specifica. La palla può essere passata in tutte le direzioni a seconda sulla posizione in campo dei giocatori della squadra in difesa.

16.2.3

PALLA "VIVA"
La palla è viva o in gioco all'inizio del conto alla rovescia della fase strategica ed il primo passaggio è considerato effettuato una volta che la palla ha superato la linea di tiro ed è stata ricevuta correttamente.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 16

16.2.4 **PALLA "IN VOLO"**
Una palla in volo è una palla viva che non è in possesso di alcun giocatore (ad esempio mentre viene passata).

Una palla in volo è considerata in possesso di una squadra solo se il passaggio tra i giocatori della squadra in difesa o uno *Switch* è andato a buon fine.

16.3 TOCCARE LA PALLA, POSSESSO DI PALLA, PALLA INTERCETTATA, PALLA TRATTENUTA

16.3.1 **TOCCARE LA PALLA**
Toccare la palla si riferisce a qualsiasi contatto. Poiché in FXC la palla può essere passata con qualsiasi parte del corpo, una palla viene "toccata" quando la palla entra in contatto con un arto o qualsiasi altro parte del corpo.

16.3.2 **POSSESSO DI PALLA**
I giocatori sono in possesso di palla quando hanno il controllo della palla con la loro arti e quando lo passano a un altro giocatore.

16.3.3 **PALLA INTERCETTATA**
Viene effettuata un'intercettazione quando un passaggio, in qualsiasi direzione, viene catturato da un giocatore della squadra in attacco.

16.3.4 **POSSESSO DI PALLA LIBERA**
Per ottenere il possesso di una palla vagante, la palla deve essere stata presa, intercettata o recuperato da un giocatore prima che tocchi terra o esca dal campo. Il giocatore deve avere il controllo della palla e mantenerla finché non l'ha passata.

Se il giocatore intercetta la palla (la tocca ma non la controlla) non c'è possesso.

16.3.5 **PALLA TRATTENUTA**
Una palla trattenuta si verifica quando la palla viene trattenuta per più di due secondi. A questo punto il turno di possesso palla è interrotto e la palla diventa morta. Questo scenario si verifica anche quando due giocatori di squadre opposto hanno una o entrambe le mani saldamente sulla palla e la palla viene trattenuta per più di due secondi.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

SEZIONE 16

16.4 TIME OUT, SOSPENSIONE DELLA PARTITA

16.4.1

TIME OUT

Un time out è un intervallo durante il quale il cronometro ufficiale della partita viene interrotto. Durante ogni time out, così come durante gli intervalli, tutte le regole di gioco rimangono in vigore. Durante un time out i giocatori devono lasciare il campo e raggiungere l'area della panchina della propria squadra. Ai membri di entrambe le squadre è vietato entrare in campo a meno che non siano assistenti di squadra o medici che entrano per provvedere al benessere di un giocatore. Qualsiasi altro tipo attività ludico è vietato sul campo di gioco.

16.4.2

SOSPENSIONE DELLA PARTITA

Gli arbitri possono sospendere un incontro per recuperare una palla persa, problemi tecnici, fischio involontario dell'arbitro, replay, un ferito grave o qualsiasi altra circostanza insolita. Durante una tale sospensione, alle squadre non è consentito sostituire nessun giocatore e il timeout di squadra non può essere richiesto.

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

2016-2025 REGOLAMENTO UFFICIALE

FXC FIREBALL EXTREME CHALLENGE

ITALIANO