



FEDERAZIONE ITALIANA FLYING DISC ASD
via Azzurra 41 - 40138 Bologna (BO)
P.Iva e C.F. 04259160960
www.fifd.it - segreteria@fifd.it

li, 30 Gennaio 2017

oggetto: **A INFORMAZIONI UTILI - CAMBIAMENTI REGOLAMENTO ULTIMATE 2017**
Documento redatto dalla Commissione SOTG in data 30/01/2017

A [questo indirizzo](#) trovate tutti gli ultimi documenti rilasciati dalla WFDF riguardanti il Regolamento dell'Ultimate. Si consiglia di ordinarli per data così da scaricare le ultime versioni.

In [questo video su youtube](#) sono segnalate (per ora solo in inglese), le 5 principali modifiche al regolamento. Attenzione: alcune modifiche sono sostanziali, è importante che d'ora in poi tutti i tesserati FIFD usufruiscano unicamente degli ultimi documenti rilasciati da WFDF e FIFD.

I diagrammi sono molto utili per chiarire velocemente come risolvere alcune situazioni di gioco ma non sostituiscono il regolamento.

La WFDF non ha ancora rilasciato l'aggiornamento sulle 'Interpretazioni', si consiglia pertanto di verificare sempre che la regola cui si riferisce l'interpretazione non sia stata cambiata, onde non generare confusione.

Il nuovo regolamento verrà sicuramente applicato fin dalla prima tappa dei Campionati Italiani, si suggerisce che i capitani delle squadre si prodighino ad aggiornare gli atleti di modo che ai CIU siano ridotte al minimo le discussioni in campo. In merito si suggerisce un minimo di elasticità nel risolvere tali questioni.

Per qualsiasi osservazione o suggerimento, siete invitati a scrivere a regolamento@fifd.it
Buona lettura,

Commissione SOTG
Enrico Randazzo

CAMBIAMENTI REGOLAMENTO ULTIMATE 2017

Legenda:

[xxxxxxx] = nota sulla differenze tra regolamento precedente ed attuale e riferimento alla regola nell'attuale regolamento.

Grassetto = evidenzia i cambiamenti

- Le partite sono da **15 punti** e durano circa 100 minuti. [non più a 17] [Introduzione, R4.2]
- **Half time ad 8.** [non più a 9] [introduzione, R4.3]
- I giocatori possono appellarsi ai non-giocatori per chiarire le regole e per farsi assistere nell'effettuare la chiamata corretta. [non più per le sole chiamate di linea o disco a terra] [R 1.10]
- **1.12.** Se, dopo averne discusso, i giocatori non si accordano sull'accaduto, o non è chiaro:
 - 1.12.1.** cosa sia accaduto nella giocata, o
 - 1.12.2. cosa sia più probabilmente accaduto nella giocata,**
il disco sarà riconsegnato all'ultimo lanciatore precedente alla discussione.
- **3.4.** I giocatori non devono indossare nulla che sia pericoloso per sé o per gli altri giocatori, **o che impedisca la possibilità di gioco dell'avversario.**
- **5.2.** Una squadra può effettuare sostituzioni illimitate dopo una meta e **prima che la squadra abbia segnalato di essere pronta per il pull.**
- E' il lanciatore che deve segnalare di essere pronto per il lancio iniziale. [Non più qualsiasi giocatore in difesa] [R7.2]
- Il "brick" può essere chiamato da qualsiasi attaccante [e non solo dal lanciatore designato] [R7.12]
- **7.4.** Una volta pronti, e fino al rilascio del lancio iniziale, tutti i giocatori della difesa devono **tenere i propri piedi interamente all'interno** della proiezione verticale della loro area di meta.
- **8.5.** Dopo un turnover e dopo il pull, la squadra che ha ottenuto il possesso del disco deve riprendere il gioco senza indugi.
 - 8.5.1.** Nel raccogliere il disco e stabilire il perno, il lanciatore deve muoversi come minimo a passo d'uomo.
 - 8.5.2.** In aggiunta alla 8.5.1, dopo un turnover l'attacco deve mettere il disco in gioco entro i seguenti limiti di tempo, se il disco non è fuori campo, a seconda della posizione del disco:
 - 8.5.2.1** nell'area centrale – entro dieci (10) secondi dall'arresto del disco.
 - 8.5.2.2** in una delle zone di meta - entro venti (20) secondi dall'arresto del disco.
 - 8.5.3.** Se la squadra in attacco non rispetta la 8.5 la squadra in difesa può chiamare "Delay of time" (Perdita di tempo) o può chiamare una "Violazione".
 - 8.5.4.** Se un giocatore in attacco è entro tre (3) metri dal perno e, dopo richiamo verbale, l'attacco continua a violare la 8.5, il marcatore può iniziare il conteggio.
- **9.3.** Il marcatore può iniziare e continuare un conteggio solo quando:
 - 9.3.1.** Il disco è in gioco (a meno che non sia specificato diversamente).

- 9.3.2. Il disco ed il marcatore si trovano entro tre (3) metri dal lanciatore, o **dal corretto punto del perno se il lanciatore si è spostato da quel punto**, e
- 9.3.3. Tutti i difensori sono disposti correttamente (Sezione 18.1)
- Bisogna **sempre dire 'Stalling'** prima di iniziare il conteggio. [R9.4, R9.5]
 - **9.5.4.** Dopo ogni altra chiamata, **incluso il 'pick'**, il conteggio riparte da un massimo di sei. [Prima era implicito]
 - **10.2.** Posizione dei giocatori dopo una chiamata, tranne che nel caso di un time-out o laddove specificato diversamente:
 - 10.2.2.** Se il gioco si ferma dopo che il disco è stato lanciato, allora:
 - 10.2.2.1.** Se il disco torna al lanciatore, tutti i giocatori devono tornare nella posizione che avevano al momento del rilascio del disco, **o al momento della chiamata, a seconda di quale sia avvenuto prima.**
 - 10.2.2.2.** Se il risultato del lancio è valido, tutti i giocatori devono tornare alla posizione che avevano quando il passaggio è stato completato o ha colpito il terreno.
 - 10.2.2.3.** Se un giocatore diverso dal lanciatore ottiene il possesso del disco a seguito di una chiamata non contestata, tutti i giocatori devono tornare alla posizione che avevano al momento della chiamata.
 - **10.5.** Per riprendere il gioco:
 - 10.5.1.** se il lanciatore ha il disco:
 - 10.5.1.1.** se c'è un difensore a portata, egli deve toccare il disco.
 - 10.5.1.2.** se non c'è un difensore a portata, il lanciatore deve toccare il terreno col disco e dovrebbe chiamare "Disc In" (in gioco);
 - **12.7.** Ogni giocatore ha il diritto di occupare qualsiasi posizione sul campo che non sia già occupata da un avversario, a patto che non inizi un contatto nel prendere tale posizione.
 - 12.7.1.** **Ad ogni modo, quando il disco è in aria, un giocatore non può muoversi col solo obiettivo di impedire all'avversario di tenere una traiettoria libera per arrivare al disco.**
 - **12.11.** Nessun giocatore può aiutare fisicamente un giocatore per favorirne il movimento, **o utilizzare un articolo dell'equipaggiamento come aiuto per prendere contatto col disco.**
 - **13.2.** Un turnover che trasferisce il possesso del disco da una squadra all'altra e che ha come risultato uno stop nel gioco si ha quando:
 - 13.2.1.** avviene un fallo offensivo in ricezione non contestato;
 - 13.2.2.** il lanciatore non ha rilasciato il disco prima che il marcatore, durante il conteggio, abbia iniziato a dire la parola "Ten" (dieci) (chiamata di "stall-out"/ tempo scaduto);
 - 13.2.3.** il disco viene intenzionalmente passato da un attaccante all'altro senza che il disco abbia mai perso contatto con entrambi i giocatori ("hand-over"/ di mano in mano);
 - 13.2.4.** il lanciatore intenzionalmente fa rimbalzare il disco contro un altro giocatore per poi riprenderlo ("deflection"/ rimbalzo);
 - 13.2.5.** nel tentare un passaggio, il lanciatore prende il disco dopo il rilascio e prima che lo tocchi un altro giocatore ("double touch"/ doppio tocco);
 - 13.2.6.** un giocatore in attacco assiste intenzionalmente i movimenti di un compagno per prendere il passaggio o
 - 13.2.7.** un giocatore in attacco utilizza un articolo dell'equipaggiamento per aiutare a prendere un passaggio.
 - **15.7.** Quando vengono chiamati falli o violazioni che fermano il gioco, i giocatori devono interrompere il gioco avvisando visivamente o verbalmente dell'interruzione non appena si rendono conto della chiamata e tutti i giocatori dovrebbero ripetere la chiamata in campo. **Se il gioco è stato interrotto per una discussione senza che sia stata fatta alcuna chiamata, si considera come se la chiamata sia avvenuta al momento dell'inizio della discussione. Le chiamate devono essere fatte immediatamente dopo la trasgressione.**

- 15.8 Le chiamate vanno effettuate non appena viene riconosciuta una violazione.
- 15.9. Se un giocatore ferma non correttamente il gioco dopo aver frainteso una chiamata o perchè non conosce le regole, **o perché non fa la chiamata immediatamente:**
 - 15.9.1. se gli avversari ottengono o mantengono il possesso, ogni successiva giocata è valida.
 - 15.9.2. se gli avversari non ottengono o mantengono il possesso, il disco deve ritornare all'ultimo lanciatore in possesso del disco prima della chiamata incriminata.

- 16.3. Indipendentemente da quando è avvenuto il fallo o la violazione, se il gioco non si è fermato completamente ed i giocatori coinvolti di entrambe le squadre concordano sul fatto che il fallo, la violazione o la chiamata non ha avuto ripercussioni sul gioco, la giocata è valida. **Nessun'altra regola ha la precedenza su questa.**
 - 16.3.1. Se la giocata dà come risultato una meta, la meta è valida.
 - 16.3.2. Se la giocata non dà come risultato una meta i giocatori coinvolti devono posizionarsi in modo da recuperare lo svantaggio causato dal fallo o dalla violazione e ricominciare con un check.

- 17.1. Gioco pericoloso:
 - 17.1.1. Il comportamento d'imprudenza e di noncuranza per la sicurezza dei giocatori è considerato gioco pericoloso e deve essere trattato come un fallo, indipendentemente da quando e se il contatto sia avvenuto. **Nessun'altra regola ha la precedenza su questa.** Se la chiamata non è contestata, deve essere trattata secondo il fallo più pertinente della Sezione 17.
- 17.2. Falli Difensivi in Ricezione (Falli del Difensore):
 - 17.2.1. Un "Fallo Difensivo in Ricezione" avviene quando un difensore inizia un contatto con un ricevitore **prima o subito dopo che uno o l'altro abbia fatto un tentativo di prendere il disco.** [ora è anche 'subito dopo']
 - 17.2.2. Dopo un fallo difensivo in ricezione non contestato, il ricevitore ottiene il possesso nel punto in cui è avvenuto il fallo. Se la 14.2 è applicabile, il disco non è in gioco fino a quando non viene stabilito il perno nel punto più vicino alla linea di meta. Se il fallo è contestato, il disco torna al lanciatore.
[\[Vedasi il video su youtube già segnalato a inizio documento\]](#), è il secondo maggior cambiamento: se tale fallo avviene nell'area di meta, il ricevitore esegue il check sul terreno, cammina fino alla linea di meta e può giocare il disco; una volta effettuato il check, tutti i giocatori possono muoversi, il marcatore può iniziare il conteggio solamente quando il lanciatore ha posizionato il perno sulla linea di meta]
- 17.4.1. Un "Fallo Difensivo sul Lanciatore" avviene quando:
 - 17.4.1.1. Un difensore si trova in una posizione illegittima (Sezione 18.1), e avviene un contatto con il lanciatore; o
 - 17.4.1.2. Un difensore inizia un contatto col lanciatore, o c'è un contatto tra lanciatore e difensore nel tentativo di posizionarsi nel medesimo spazio ancora libero, prima del rilascio del disco.
 - 17.4.1.3. Se un fallo difensivo sul lanciatore avviene prima che abbia rilasciato il disco e non durante il movimento di lancio, il lanciatore può scegliere di chiamare un'infrazione di contatto chiamando 'contact'. Dopo una infrazione di contatto non contestata, il gioco non si ferma ed il marcatore deve riprendere il conteggio da uno (1).
- 17.6. Falli Offensivi in Ricezione:
 - 17.6.1. Un "Fallo Offensivo in Ricezione" avviene quando il ricevitore inizia un contatto con un difensore prima, durante o subito dopo che entrambi abbiano fatto la giocata sul disco.
 - 17.6.2. Se il fallo non è contestato, si ha un turnover ed il giocatore in difesa ottiene il possesso del disco nel punto in cui è avvenuto il fallo.
- 17.8. Falli di Ostruzione:
 - 17.8.1. Un "Fallo di Ostruzione" avviene quando un giocatore causa un contatto prendendo una posizione che un avversario in movimento **non potrà evitare e deve essere trattato a seconda dei casi come un fallo in ricezione o un fallo indiretto.**

- **18.1.1.4. "Wrapping"** (abbracciare) - una linea che unisce le mani o le braccia del difensore racchiude il torso del lanciatore, **o qualsiasi parte del marcatore si trovi sopra il piede perno del lanciatore**. Ad ogni modo, se la situazione è solo originata dal movimento del lanciatore, non si tratta di una infrazione.
- **18.1.1.5. "Double Team"** (marcatura doppia) - un difensore che non sia il marcatore è situato entro tre (3) metri dal perno del lanciatore senza che stia anche marcando attivamente un altro attaccante. **Ad ogni modo il semplice correre all'interno di quest'area non è "double team"**.
- **18.1.3.** Dopo qualsiasi infrazione del marcatore riguardanti la 18.1.1, se non contestata, **il marcatore deve riprendere il conteggio sottraendo un (1) secondo all'ultimo numero detto per intero prima della chiamata**.
- **18.1.4.** Il marcatore non può riprendere il conteggio finché un posizionamento irregolare non sia stato risolto. Il marcatore incorrerebbe in una successiva infrazione.
- **18.1.5. Al posto di chiamare una infrazione del marcatore, il lanciatore può chiamare una violazione del marcatore e fermare il gioco se:**
 - 18.1.5.1. Il conteggio è sbagliato**
 - 18.1.5.2. Non c'è alcun conteggio**
 - 18.1.5.3. Si tratta di una esagerata infrazione del marcatore.**
 - 18.1.5.4. C'è un modello ripetitivo delle infrazioni del marcatore**
- **18.1.6.** Se il lanciatore chiama una infrazione o una violazione del marcatore e tenta un passaggio prima, durante o dopo la chiamata, la chiamata non ha conseguenze e se il passaggio è incompleto, il turnover è valido. **Ad ogni modo se il disco torna al lanciatore a causa di un'altra chiamata, il conteggio deve essere conseguentemente corretto.**

- **18.2.4.** Un lanciatore sdraiato o inginocchiato non è costretto a stabilire un perno.
 - 18.2.4.1. Se si alza in piedi non si ha "travel", sempre che il perno venga stabilito in quel punto.**
[prima era implicito]

- Un'infrazione di travel (passi) avviene se:
 - **18.2.5.6.** Un giocatore, per muoversi in qualsiasi direzione, tocca a più riprese, "smanaccia", o devia intenzionalmente il disco per se stesso. [prima valeva solo per l'attaccante]
 - **18.2.7.** Se, dopo un'infrazione di passi e prima di correggere il perno, il lanciatore esegue un passaggio completo, la squadra in difesa può chiamare una violazione di passi. Il gioco si ferma e il disco torna al lanciatore. **Il lanciatore deve tornare alla posizione occupata prima dell'infrazione. Il gioco deve riprendere con un check.** [prima era implicito]
- **18.3. Violazioni di "Pick" (ostruzione):**
 - 18.3.1.** Se un difensore sta marcando attivamente un attaccante e nel suo tentativo di muoversi verso o insieme all'attaccante viene ostacolato da un altro giocatore, quel difensore può chiamare "Pick" (ostruzione). **Però non è pick se sia il giocatore marcato sia il giocatore che ostruisce stanno facendo una giocata sul disco.**
 - 18.3.1.1.** Il difensore può ritardare la chiamata di "pick" **fino a due (2) secondi per verificare se l'ostruzione abbia veramente influito sulla giocata.**
 - 18.3.2.** Se il gioco si è fermato il giocatore ostruito può recuperare la posizione concordata che avrebbe occupato se l'ostruzione non fosse avvenuta, a meno che non sia specificato altrimenti.
 - 18.3.3.** Tutti i giocatori dovrebbero sforzarsi di **ridurre il più possibile le situazioni di pick.**
 - 18.3.3.1.** Ad ogni interruzione giocatori avversari possono **accordarsi per aggiustare un poco la propria posizione di modo da evitare potenziali pick.**

- **19.1.3.** Se l'infortunio non è stato causato da un avversario, il giocatore deve essere sostituito o deve utilizzare un Time-Out a disposizione della propria squadra.
- **19.1.4.** Se l'infortunio è stato causato da un avversario, il giocatore può decidere di restare in campo o di venire sostituito.
- **19.1.5.** Se il giocatore infortunato aveva preso il disco, e lo ha poi perso a causa dell'infortunio, quel giocatore mantiene il possesso del disco.
- **19.1.6.** Si considera che l'interruzione per infortunio sia avvenuta al momento della chiamata, a meno che l'infortunato non decida di riprendere a giocare prima che il gioco venga fermato.

- 19.1.7. Se il disco era in volo quando è stata chiamata l'interruzione per infortunio, il gioco prosegue fino a quando o il disco viene preso o cade per terra. Se l'infortunio non è dovuto ad un fallo, il passaggio completo o il turnover è valido ed il gioco riprende da quel punto dopo l'interruzione.
- 19.3. Se un giocatore viene sostituito per infortunio o per interruzione tecnica a causa di equipaggiamento illegale, la squadra avversaria può sostituire un giocatore.
- 20.3. Dopo l'inizio di un punto e prima che entrambe le squadre abbiano segnalato di essere pronte, un giocatore qualsiasi di entrambe le squadre può chiamare un time-out. **Il time-out allunga la pausa tra l'inizio del punto ed il susseguente pull di settantacinque (75) secondi.**
- 20.4. Dopo il pull, solo un lanciatore in possesso del disco che ha mantenuto il possesso dopo il contatto col terreno può chiamare il time-out. Il time-out inizia quando la "T" è stata formata e **dura settantacinque (75) secondi.**
Dopo un time-out di questo tipo:
 - 20.4.1. Non sono ammesse sostituzioni, se non per infortunio.
 - 20.4.2. Il gioco riprende nel punto del piede perno.
 - 20.4.3. Rimane a lanciare il medesimo giocatore
 - 20.4.4. Tutti gli altri giocatori in attacco possono disporsi in qualsiasi punto del campo.
 - 20.4.5. Una volta che i giocatori in attacco si sono schierati, i giocatori in difesa si possono posizionare in qualsiasi punto del campo.
 - 20.4.6. Il conteggio riprende dallo stesso punto, a meno che non sia cambiato il marcatore.
- 20.5. Se il lanciatore prova a chiamare un time-out quando la sua squadra non ne ha più a disposizione, il gioco si ferma. Il marcatore deve aggiungere due (2) secondi al conteggio da cui avrebbe dovuto iniziare prima di riprendere il gioco con un check. Se il risultante conteggio è dieci (10) o più, allora è un turnover di "stall-out" (conteggio raggiunto).

Glossario:

Fare una giocata sul disco	Quando il disco è in aria ed un giocatore sta cercando in qualsiasi modo di prendere contatto col disco, per es. per afferrarlo o bloccarlo. Ciò includendo il processo di avvicinamento al punto in cui ci si aspetta di prendere contatto col disco.
----------------------------	--

Influenzare il gioco	Una trasgressione alle regole influenza il gioco se è ragionevole supporre che il risultato della medesima azione sarebbe stato significativamente diverso nel caso in cui la trasgressione non fosse avvenuta.
----------------------	---

Torino, 30.01.2017

Commissione SOTG
Enrico Randazzo

