



li, 30 Gennaio 2017

oggetto: **REGOLAMENTO ULTIMATE 2017 – Riepilogo dei cambiamenti**

Documento redatto dalla Commissione SOTG in data 30/01/2017  
Traduzione dall'inglese del documento:

**[WFDF Rules of Ultimate 2017 - summary of changes](#)**

Il WFDF Ultimate Rules Sub-Committee ha introdotto dei cambiamenti nella versione 2017 del regolamento, al fine di ottenere una migliore fluidità di gioco, maggiore correttezza nel risultato dell'azione, convergenza con le regole USAU e per aumentare l'efficacia dell'auto arbitraggio.

La panoramica dei cambiamenti è necessariamente breve ed incompleta. Per avere tutte le informazioni siete pregati di riferirvi al 'WFDF Rules of Ultimate 2017' ed al 'track changes version of the Rules'.

Per qualsiasi osservazione o suggerimento, siete invitati a scrivere a [regolamento@fifd.it](mailto:regolamento@fifd.it)

### Cambiamenti principali

I giocatori dovranno apprendere questi cambiamenti prima di giocare secondo il nuovo regolamento. Questa sezione può essere d'aiuto per una veloce panoramica per giocatori e capitani prima di adottare il nuovo regolamento.

Cambiamento	Sezione	Motivazione
Aggiunto un limite di tempo di 10 e 20 secondi dopo un turnover nell'area centrale e nell'area di meta	8.5	Rimuovere pause inutili e convergere verso USAU
Chiarito che si hanno falli in ricezione quando avvengono prima, durante o subito dopo che uno dei due giocatori abbia fatto una giocata sul disco	17.2.1 17.6.1	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio
Per un fallo non contestato nell'area di meta, il ricevitore ottiene il possesso del disco nell'area di meta e poi si sposta sulla linea di meta	17.2.2	Maggiore correttezza nel risultato e convergere verso USAU
'Contact' è come un fallo del marcatore, ma il gioco non si ferma ed il conteggio riparte da uno.	17.4.1.3	Maggiore correttezza nel risultato e convergere verso USAU
Cambiato il "wrapping" per evitare che le braccia intersechino il busto e per proteggere lo spazio sopra il perno	18.1.1.4	Maggiore correttezza nel risultato, adeguarsi al gioco attuale
Tutte le infrazioni del marcatore riducono il conteggio di un secondo	18.1.3	Convergere verso USAU

Cambiamento	Sezione	Motivazione
Il Pick può solo essere chiamato quando si marca un avversario	18.3.1	Eliminare inutili pause e ritardi nel gioco
Un difensore può ritardare la chiamata di 2 secondi per valutare se il pick ha influenzato il gioco	18.3.1.1	Eliminare inutili pause e ritardi nel gioco
Sottolinea che i giocatori debbano cercare di evitare che accadano i pick	18.3.3	Eliminare inutili pause e ritardi nel gioco
Durante le pause permette ai giocatori di aggiustare la posizione per evitare potenziali pick	18.3.3.1	Eliminare inutili pause e ritardi nel gioco

### Cambiamenti minori

Questi sono cambiamenti che non dovrebbero avere un impatto significativo sulla possibilità di giocare con le nuove regole, ma andrebbero appresi in tempo.

Cambiamento	Sezione	Motivazione
I non giocatori possono dare pareri non vincolanti su qualsiasi chiamata, non solo per disco a terra o di linea	1.10	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio
Il disco deve tornare al lanciatore anche se non è chiaro quanto successo o anche se non è chiaro cosa sia più probabilmente accaduto	1.12	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio
Per il Pull la difesa deve avere i piedi interamente all'interno della linea di meta	7.4	Convergere verso USAU
L'opzione del brick è vincolante e può essere chiamata da qualsiasi attaccante	7.12	Convergere verso USAU
Chiarita la dicitura di dove si debbano posizionare i giocatori dopo una chiamata	10.2	Convergere verso USAU
Cambiato il modo in cui dare il check al disco dopo una chiamata	10.5	Convergere verso USAU
Chiarita la dicitura riguardo all'evitare che l'avversario occupi una traiettoria libera per arrivare al disco	12.7.1	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio e convergere verso USAU
Si ha un turnover solo se il lanciatore prende un proprio passaggio	13.2.5	Convergere verso USAU

Cambiamento	Sezione	Motivazione
Si ha turnover sia quando si aiutano intenzionalmente i movimenti di un compagno , sia se si usa parte dell'equipaggiamento	13.2	Convergere verso USAU
Si devono effettuare le chiamate non appena ci se ne rende conto	15.8	Convergere verso USAU
Chiarito cosa succede se un giocatore effettua una chiamata sbagliata	15.9	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio
Cambiato in modo che solo il giocatore contro cui è stata effettuata la chiamata possa contestarla	15.10	Convergere verso USAU
Il solo correre entro 3 metri dal lanciatore non è motivo di 'double'	18.1.1.5	Convergere verso USAU
La terminologia è cambiata da 'sottrarre 2 dal conteggio' a 'l'ultimo numero detto per intero prima della chiamata, meno uno	18.1.3	Nessun cambiamento nella regola
Fermare il gioco per un fallo del marcatore può solo essere fatto in specifiche situazioni	18.1.5	Aumentare l'efficacia dell'autoarbitraggio
Se un lanciatore è a terra, il suo perno non coincide automaticamente col baricentro	18.2.4	Convergere verso USAU
La difesa non può intenzionalmente smanacciare il disco	18.2.5.6	Convergere verso USAU

Torino, 30.01.2017

Commissione SOTG  
 Enrico Randazzo

