



World Flying Disc Federation

Regolamento dell'Ultimate 2017

*Traduzione conforme al "WFDF Rules of Ultimate 2017"
Versione Ufficiale in vigore dal 1 gennaio 2017*

Indice

Introduzione	1
1. Spirit of the Game (Spirito del Gioco)	2
2. Campo da gioco	3
3. Equipaggiamento	3
4. Punto, meta e partita	4
5. Squadre	4
6. Iniziare la partita	4
7. Lancio iniziale	4
8. Stato del disco.....	5
9. Conteggio	5
10. Check (Riavvio)	6
11. Fuori campo	7
12. Ricevitori e disposizione in campo	7
13. Turnover (Perdita di Possesso)	8
14. Segnare una meta	9
15. Chiamare i falli, le infrazioni e le violazioni	10
16. Proseguire dopo una chiamata di fallo o di violazione	10
17. Falli	11
18. Infrazioni e violazioni	12
19. Interruzioni	14
20. Time-Outs (Pause Tecniche)	15
Glossario	16
Licenza Legale	18

Introduzione

L'Ultimate è uno sport di squadra che si gioca con un disco. Ciascuna squadra è composta da sette giocatori. Si gioca su un campo rettangolare che è circa la metà della larghezza di un campo da calcio, con un'area di meta per ogni estremità. L'obiettivo di ciascuna squadra è di segnare un punto facendo ricevere un passaggio ad un giocatore nell'area di meta che si sta attaccando. Un lanciatore con il disco non può correre ma può passarlo in qualsiasi direzione a qualunque compagno. Un passaggio non completo è un turnover (perdita di possesso), l'altra squadra deve raccogliere il disco e tentare di segnare nell'area di meta opposta. Una partita è giocata generalmente a 15 punti e dura circa 100 minuti. L'Ultimate è uno sport auto-arbitrato e senza contatto fisico. Lo Spirito del Gioco guida i giocatori nell'auto-arbitraggio della partita e nella propria condotta in campo.

Molte delle regole elencate sono generali e coprono la maggior parte delle situazioni, alcune di esse riguardano situazioni specifiche e prevalgono sulle generali.

I. Spirito del Gioco

- I.1. L'Ultimate è uno sport auto-arbitrato e senza contatto fisico. Tutti i giocatori sono responsabili della conduzione del gioco e del rispetto delle regole. L'Ultimate si basa sullo Spirito del Gioco che pone la responsabilità del "fair play" (correttezza) su ogni giocatore.
- I.2. Si confida che nessun giocatore infranga le regole intenzionalmente, quindi non esistono severe sanzioni per infrazioni involontarie bensì un metodo per la ripresa del gioco che simuli quanto sarebbe più probabilmente avvenuto se non ci fosse stata l'infrazione.
- I.3. I giocatori devono essere consapevoli che, in tutte le decisioni prese e in tutte le discussioni, stanno agendo in veste di arbitri. In tali situazioni i giocatori devono:
 - I.3.1. conoscere le regole;
 - I.3.2. essere obiettivi e imparziali;
 - I.3.3. essere onesti;
 - I.3.4. spiegare il proprio punto di vista chiaramente e brevemente;
 - I.3.5. dare all'avversario la possibilità di parlare;
 - I.3.6. risolvere le dispute nel minor tempo possibile usando un linguaggio rispettoso;
 - I.3.7. effettuare le chiamate in maniera coerente durante la partita ed
 - I.3.8. effettuare una chiamata solo quando l'infrazione di una regola è sufficientemente significativa da causare una differenza nel risultato dell'azione.
- I.4. Il gioco altamente competitivo è incoraggiato, ma mai a spese del rispetto reciproco tra i giocatori, del rispetto delle regole di gioco convenute o della basilare gioia di giocare.
- I.5. Le seguenti azioni sono esempi di buono spirito:
 - I.5.1. informare un compagno di squadra se ha fatto una chiamata sbagliata o non necessaria o se ha commesso un fallo o una violazione;
 - I.5.2. ritirare una chiamata se ci si accorge che non era necessaria;
 - I.5.3. complimentarsi con un avversario per una buona azione o per un buono spirito;
 - I.5.4. presentarsi all'avversario e
 - I.5.5. reagire con calma ad un dissenso o ad una provocazione.
- I.6. Le seguenti azioni sono chiare violazioni dello Spirito del Gioco e devono essere evitate da tutti i partecipanti:
 - I.6.1. il gioco pericoloso e il comportamento aggressivo;
 - I.6.2. i falli intenzionali o altre violazioni intenzionali delle regole;
 - I.6.3. prendere in giro o cercare di intimidire giocatori avversari;
 - I.6.4. l'esaltazione provocatoria dopo aver fatto meta;
 - I.6.5. effettuare una chiamata come ritorsione alla chiamata di un avversario; e
 - I.6.6. chiamare un giocatore avversario per farsi dare un passaggio.
- I.7. Le squadre sono le custodi dello Spirito del Gioco e pertanto devono:
 - I.7.1. prendersi la responsabilità dell'insegnamento delle regole e del buono Spirito;
 - I.7.2. disciplinare i giocatori che dimostrano cattivo Spirito e
 - I.7.3. fornire proposte costruttive alle altre squadre su come rispettare maggiormente lo Spirito del Gioco.
- I.8. Nel caso in cui un principiante commetta un'infrazione per scarsa conoscenza delle regole, i giocatori esperti sono tenuti a spiegargli la regola.
- I.9. Un giocatore esperto può supervisionare partite con giocatori giovani o principianti, offrire consiglio sulle regole e guidare l'arbitraggio dei giocatori sul campo.
- I.10. Le regole dovrebbero essere interpretate dai giocatori direttamente coinvolti nell'azione, o dai giocatori con la miglior prospettiva dell'azione. I non-giocatori, a parte il capitano, dovrebbero evitare di farsi coinvolgere, però i giocatori possono appellarsi ai non-giocatori per chiarire le regole e per farsi assistere nell'effettuare la chiamata corretta.

1.11. Giocatori e capitani sono gli unici a poter effettuare ogni tipo di chiamata.

1.12. Se i giocatori non riescono ad accordarsi su quanto accaduto anche dopo averne discusso o nel caso non sia chiaro:

1.12.1. cosa sia accaduto nella giocata, o

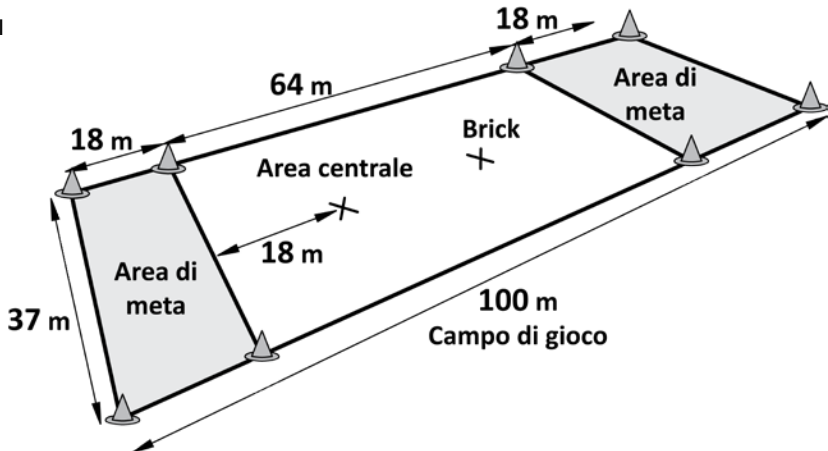
1.12.2. cosa sia più probabilmente accaduto nella giocata,

il disco sarà riconsegnato all'ultimo lanciatore precedente alla discussione.

2. Campo di Gioco

1. Il campo di gioco è rettangolare, le dimensioni ed aree sono riportate in Figura 1 e dovrebbe essere essenzialmente piatto, senza ostacoli e garantire una ragionevole sicurezza per i giocatori.
2. Le linee perimetrali racchiudono il campo e sono costituite da due (2) linee laterali sui lati lunghi e due (2) linee finali sui lati corti.
3. Le linee perimetrali non fanno parte del campo di gioco.
4. Le linee di meta sono quelle linee che separano l'area centrale dalle aree di meta e sono parte dell'area centrale.
5. Il punto del "Brick" è formato dall'intersezione di due (2) linee lunghe un (1) metro ed è situato a diciotto (18) metri da ciascuna area di meta, a metà tra le linee perimetrali.
6. Otto oggetti flessibili e colorati (ad esempio coni di plastica) segnalano gli angoli dell'area centrale e delle aree di meta.
7. Le zone nell'immediato perimetro del campo di gioco devono essere tenute libere da oggetti mobili. Se il gioco viene ostruito da non-giocatori o da oggetti entro tre (3) metri dalla linea perimetrale, il giocatore ostruito o il lanciatore con il possesso del disco può chiamare "Violation" (violazione).

Figura 1



3. Equipaggiamento

- 3.1. Si può usare qualsiasi disco che sia accettato da entrambi i capitani.
- 3.2. La WFDF può avere una lista di dischi approvati di cui consiglia l'uso.
- 3.3. Ogni giocatore deve indossare una divisa che distingua la propria squadra.
- 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.

4. Punto, meta e partita

- 4.1. Una partita consiste in un dato numero di punti. Ogni punto si conclude con una meta.
- 4.2. Una partita è portata a termine e vinta dalla prima squadra che segna quindici (15) mete.
- 4.3. Una partita è suddivisa in due (2) periodi di gioco, denominati "primo e secondo tempo".
L'intervallo fra i due tempi inizia quando una squadra segna per prima otto (8) mete.
- 4.4. Il primo punto di un tempo ha inizio quando inizia il tempo di gioco.
- 4.5. Dopo la realizzazione di una meta, e se la partita non è finita o l'intervallo non è raggiunto:
 - 4.5.1. il punto successivo ha inizio immediatamente;
 - 4.5.2. le due squadre cambiano l'area di meta che dovranno difendere e
 - 4.5.3. la squadra che ha segnato diventa la difesa ed effettua il successivo lancio iniziale.
- 4.6. La struttura base di una partita può essere modificata per adattarsi a competizioni speciali, al numero e all'età dei giocatori o allo spazio disponibile.

5. Squadre

- 5.1. Durante ogni punto ciascuna squadra metterà in campo un massimo di sette (7) giocatori e un minimo di cinque (5) giocatori.
- 5.2. Una squadra può effettuare sostituzioni (illimitate) dopo una meta e prima che la squadra abbia segnalato di essere pronta per il pull.
- 5.3. Ciascuna squadra nominerà un capitano come suo rappresentante.

6. Iniziare la partita

- 6.1. I rappresentanti delle due squadre determinano equamente quale delle due deve per prima:
 - 6.1.1. ricevere o lanciare il lancio iniziale; o
 - 6.1.2. l'area di meta da difendere inizialmente.
- 6.2. All'altra squadra spetta la scelta rimanente.
- 6.3. All'inizio del secondo tempo, queste condizioni iniziali sono invertite.

7. Lancio iniziale

- 7.1. All'inizio della partita, dopo l'intervallo o dopo una meta, il gioco riprende con un lancio, denominato "Pull" (lancio iniziale).
 - 7.1.1. Le squadre si devono preparare per il lancio iniziale senza indugio.
- 7.2. Il lancio può essere effettuato solo dopo che entrambe le squadre hanno segnalato di essere pronte, avendo alzato la mano sopra la propria testa sia il lanciatore sia un giocatore in attacco.
- 7.3. Una volta pronti, e fino al rilascio del lancio iniziale, tutti i giocatori della squadra in attacco devono rimanere con un piede sopra la loro linea di meta, senza cambiare la loro posizione.
- 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.
- 7.5. Se una squadra viola la 7.3 o la 7.4, la squadra avversaria può chiamare la violazione "Offside" (fuorigioco). Tale chiamata deve essere effettuata prima che la squadra in ricezione tocchi il disco ed il lancio iniziale deve essere ripetuto nel più breve tempo possibile.
- 7.6. Appena viene rilasciato il disco, tutti i giocatori possono muoversi in qualsiasi direzione.
- 7.7. Dopo il lancio iniziale, nessun giocatore della squadra in difesa può toccare il disco finché non lo tocchi un giocatore dell'attacco oppure il disco non venga a contatto con il terreno.
- 7.8. Se un attaccante, dentro o fuori il campo, tocca il disco prima che il disco tocchi il terreno o

la squadra in attacco fallisce la presa, è turnover (“dropped pull”).

- 7.9. Se un attaccante afferra il disco al volo, deve stabilire il perno nel punto del campo più vicino a dove ha afferrato il disco, anche se tale punto si trova nell’area di meta da difendere.
- 7.10. Se il disco inizialmente tocca il campo di gioco e non diventa mai fuori campo, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto più vicino a dove il disco si è fermato, anche se tale punto si trova nell’area di meta da difendere.
- 7.11. Se il disco inizialmente tocca il campo di gioco e poi diventa fuori campo senza aver toccato un attaccante, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto più vicino a dove il disco ha incrociato la linea perimetrale o nel punto dell’area centrale più prossimo se tale punto avrebbe dovuto essere nell’area di meta da difendere.
 - 7.11.1. Se il disco tocca un attaccante prima di diventare fuori campo, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto in cui il disco ha incrociato la linea perimetrale, anche se tale punto è nell’area di meta da difendere.
- 7.12. Se il disco tocca l’area fuori dal campo senza prima toccare il campo di gioco o un attaccante, il lanciatore può stabilire il perno o sul segno del Brick (rimessa avanzata) più vicino alla sua area di meta, oppure sul punto dell’area centrale più vicino a dove il disco è uscito dal campo (Sezione 11.7). La scelta del Brick va segnalata prima di raccogliere il disco, da qualsiasi attaccante, alzando completamente un braccio sopra la testa e chiamando “brick”.

8. Stato del disco

- 8.1. Il disco non è in gioco e nessun turnover (perdita di possesso) è possibile:
 - 8.1.1. Dopo l’inizio di un punto, fino al rilascio del lancio iniziale;
 - 8.1.2. Dopo il lancio iniziale o dopo un turnover quando il disco deve essere portato sul punto corretto, finché il lanciatore non stabilisca il perno o
 - 8.1.3. Dopo una chiamata che ferma il gioco o qualsiasi altra interruzione, finché il disco non venga messo in gioco con il Check (riavvio).
- 8.2. Un disco che non è “non in gioco”, è “in gioco”.
- 8.3. Il lanciatore non può trasferire il possesso di un disco non in gioco ad un altro giocatore.
- 8.4. Qualunque giocatore può tentare di fermare un disco che rotola o scivola dopo l’impatto con il terreno.
 - 8.4.1. Se, nel tentativo di fermare tale disco, il giocatore ne altera in modo significativo la posizione, la squadra avversaria può richiedere che il perno venga stabilito sul punto dove il giocatore ha toccato il disco.
- 8.5. Dopo un turnover (perdita di possesso), 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. Conteggio

- 9.1. Il marcatore esegue un conteggio sul lanciatore dicendo “Stalling” (contando) e poi conta

- da uno (1) a dieci (10). L'intervallo tra l'inizio di ogni numero del conteggio deve essere di almeno un (1) secondo.
- 9.2. Il conteggio deve essere chiaramente udibile dal lanciatore.
 - 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)
 - 9.4. Se il marcatore esce dal raggio di tre (3) metri dal lanciatore, o un altro giocatore diventa il marcatore, il conteggio deve ripartire da "Stalling one" (1).
 - 9.5. Quando il gioco si ferma il conteggio riprende con le seguenti modalità:
 - 9.5.1. Dopo una chiamata non contestata dalla difesa, il conteggio riparte da "Stalling one"
 - 9.5.2. Dopo una chiamata non contestata dall'attacco, il conteggio riparte da un massimo di nove (9).
 - 9.5.3. Dopo uno stall-out contestato il conteggio riparte da 'stalling eight' (8).
 - 9.5.4. Dopo ogni altra chiamata, incluso il 'pick', il conteggio riparte da un massimo di sei.
 - 9.6. Per riprendere un conteggio da "un massimo di n", dove "n" è determinato da 9.5.2, o 9.5.4, significa che:
 - 9.6.1. Se 'x' è l'ultimo numero detto interamente prima della chiamata, allora il conteggio riparte da "Stalling (x più uno)" o da "Stalling n" a seconda di quale sia il numero minore.

10. Check (riavvio)

- 10.1. Quando il gioco si ferma durante un punto per un time-out, un fallo, una violazione, un turnover contestato, un turnover specifico, una meta contestata, un'interruzione tecnica, un infortunio o una discussione, il gioco va ripreso appena possibile con un "check" (riavvio). Il "check" può solo essere ritardato per discutere una chiamata.
- 10.2. Posizione dei giocatori dopo una chiamata (tranne che nel caso di un time-out o laddove specificato diversamente):
 - 10.2.1. Se il gioco si ferma prima che il disco venga lanciato, tutti i giocatori devono tornare nella posizione che occupavano al momento della chiamata.
 - 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.
 - 10.2.3. Tutti i giocatori devono rimanere fermi nella posizione fino alla ripresa del gioco.
- 10.3. Qualsiasi giocatore può protrarre brevemente un'interruzione del gioco per mettere a posto l'equipaggiamento (chiamando 'equipment') ma il gioco non può essere fermato per questo motivo.
- 10.4. La persona che dà il Check deve prima verificare con l'avversario più vicino che la squadra avversaria sia pronta.
 - 10.4.1. Se c'è un ritardo ingiustificato nel dare il Check, gli avversari possono chiamare un "Delay of Game" (Ritardo di gioco) e, se il ritardo si protrae, possono dare il check al disco chiamando "Disc in" (in gioco) senza aspettare il consenso degli avversari.
- 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);
- 10.5.2. se il disco è a terra, il difensore più vicino al disco deve chiamare "Disc In".
- 10.6. Se il lanciatore tenta un passaggio prima del Check, oppure viene chiamata una violazione del 10.2, il passaggio, completato o meno, non conta e il possesso ritorna al lanciatore che aveva appena effettuato il lancio.

11. Fuori campo

- 11.1. Tutto il campo di gioco è "in campo". Le linee perimetrali non fanno parte del campo di gioco e sono "fuori campo". Tutti i non-giocatori fanno parte del fuori campo.
- 11.2. Il fuori campo consiste in tutto ciò che non è dentro il campo, inclusa qualunque cosa a contatto con esso. Fanno eccezione i giocatori difensivi che sono sempre considerati "in campo" di modo che abbiano la possibilità di fare la giocata sul disco.
- 11.3. Un attaccante che non è "fuori campo" è "in campo".
 - 11.3.1. Un giocatore in aria mantiene il suo stato di "in campo" o "fuori campo" fino a quando viene a contatto o con il campo di gioco o con il fuori campo.
 - 11.3.2. Un lanciatore con il possesso del disco che tocca il campo di gioco e poi tocca un'area fuori dal campo, è ancora considerato "in campo".
 - 11.3.2.1. Se il lanciatore esce dal campo di gioco, deve stabilire il perno sul punto del campo in cui ha attraversato la linea perimetrale (a meno che non si tratti del 14.2).
 - 11.3.3. Il contatto tra giocatori non conferisce lo stato di essere "in campo" o "fuori campo" dall'uno all'altro.
- 11.4. Un disco è "in campo" appena è in gioco, o quando il gioco inizia o riprende.
- 11.5. Un disco diventa "fuori campo" appena viene a contatto con l'area esterna al campo o un attaccante fuori dal campo. Un disco in possesso di un attaccante acquisisce lo stato di "fuori campo" o "in campo" del giocatore stesso. Se il disco è contemporaneamente in possesso di più di un attaccante, uno dei quali si trova fuori dal campo, il disco è "fuori campo".
- 11.6. Il disco può volare all'esterno di una linea perimetrale e tornare dentro il campo di gioco, e i giocatori possono uscire dal campo per tentare di giocare il disco.
- 11.7. Il luogo dove il disco diventa "fuori campo" è il punto in cui, subito prima di venire a contatto con un'area o un giocatore fuori del campo, il disco era:
 - 11.7.1. parzialmente o interamente sopra il campo di gioco; o
 - 11.7.2. a contatto con un giocatore "in campo".
- 11.8. Se il disco è fuori campo e si trova a più di tre (3) metri dal punto del perno, i non giocatori possono recuperare il disco. Il lanciatore deve portare il disco per gli ultimi tre (3) metri dal campo di gioco.

12. Ricevitori e disposizione

- 12.1. Un giocatore "prende" il disco quando ne dimostra il controllo prolungato senza rotazione.
- 12.2. Se un giocatore perde il controllo del disco a causa di un contatto successivo con il terreno o con un compagno di squadra o un giocatore avversario in posizione legittima, si considera che la presa non sia avvenuta.
- 12.3. È turnover da fuori campo e nessuna presa è avvenuta se:
 - 12.3.1. un ricevitore in attacco è "fuori campo" quando tocca il disco o
 - 12.3.2. dopo aver preso il disco, il primo contatto di un ricevitore in attacco è fuori dal campo mentre è ancora in possesso del disco.
- 12.4. Chi prende il disco diventa il lanciatore.

- 12.5. Se giocatori attaccanti e difensivi prendono il disco contemporaneamente, l'attacco mantiene il possesso del disco.
- 12.6. Un giocatore che abbia già stabilito una posizione ha il diritto di mantenerla e non dovrebbe subire un contatto da un giocatore avversario.
- 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.
- 12.8. Tutti i giocatori devono tentare di evitare il contatto con gli altri giocatori e non esiste nessuna situazione per cui un giocatore possa giustificare l'aver iniziato un contatto.
 - "Volevo prendere il disco" non è una scusa valida per iniziare un contatto con gli altri giocatori.
- 12.9. Mentre due o più giocatori convergono verso un singolo punto simultaneamente, un contatto fortuito, che non influisca sul risultato dell'azione o sulla sicurezza, può aver luogo. Il contatto fortuito deve essere ridotto al minimo ma non è considerato un fallo.
- 12.10. I giocatori non possono usare le proprie braccia o gambe per ostacolare il movimento del giocatore avversario.
- 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. Turnover (perdita di possesso)

- 13.1. Un turnover che trasferisce il possesso del disco da una squadra all'altra avviene quando:
 - 13.1.1. il disco tocca il terreno mentre non è in possesso di un attaccante ("down"/ a terra);
 - 13.1.2. un passaggio è preso da un difensore ("interception"/ "intercetto");
 - 13.1.3. il disco diventa fuori campo ("out-of-bounds"/ "fuori campo") o
 - 13.1.4. sul lancio iniziale, la squadra in ricezione tocca il disco prima che contatti il terreno e fallisce nell'afferrare il disco ("dropped pull" / "ricezione fallita del lancio iniziale")
- 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.
- 13.3. Se un giocatore si rende conto che è avvenuto un turnover deve immediatamente fare la chiamata appropriata. Se gli avversari non concordano, chiamano "Contest" (contesto). Se, dopo la discussione, i giocatori non concordano su quanto accaduto o non è chiaro cosa sia accaduto, il disco deve ritornare all'ultimo lanciatore in possesso del disco prima della chiamata incriminata.
- 13.4. Se un conteggio è talmente veloce che l'attacco non ha modo di chiamare "Fast count"

- (conteggio veloce) prima dello stall-out (tempo scaduto), l'azione viene considerata uno stall-out contestato (9.5.3).
- 13.4.1. Se il lanciatore contesta uno stall-out (tempo scaduto) ma nonostante ciò tenta un passaggio che risulta incompleto, il turnover è valido e il gioco prosegue con un check.
- 13.5. Qualsiasi attaccante può prendere possesso del disco dopo un turnover, eccetto:
- 13.5.1. dopo un turnover per "interception" (intercetto), in questo caso il giocatore che ha intercettato il disco deve mantenerne il possesso; e
- 13.5.2. dopo un fallo offensivo in ricezione, in questo caso deve prendere il possesso del disco il giocatore che ha subito il fallo.
- 13.6. Se il giocatore in possesso del disco dopo il turnover lo fa cadere intenzionalmente, o lo appoggia per terra, il possesso rimane al medesimo giocatore e si riprende con un check.
- 13.7. Se accade un turnover (perdita di possesso), il luogo del turnover è:
- 13.7.1. dove il disco si è fermato o è raccolto da un attaccante o
- 13.7.2. dove si è fermato il giocatore che ha intercettato il disco o
- 13.7.3. dove si trovava il lanciatore nei casi 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 o
- 13.7.4. dove si trovava il giocatore in attacco, nei casi 13.2.6 e 13.2.7. o
- 13.7.5. dove è avvenuto il fallo offensivo in ricezione non contestato.
- 13.8. Se il luogo del turnover è fuori dal campo o il disco ha toccato un'area fuori dal campo dopo che è avvenuto il turnover, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto dell'area centrale più vicino a dove il disco è uscito dal campo (Sezione 11.7). 13.8.1. Se la 13.8 non è applicabile, il perno deve essere situato seguendo la 13.9, 13.10 o la 13.11.
- 13.9. Se il turnover avviene nell'area centrale, il lanciatore deve stabilire il perno in quel punto esatto.
- 13.10. Se il turnover avviene nell'area di meta attaccata dalla squadra in attacco, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto più vicino sulla linea di meta.
- 13.11. Se il turnover avviene nell'area di meta difesa dall'attacco, il lanciatore può scegliere dove stabilire il perno:
- 13.11.1. nel punto del turnover, se rimane sul punto del turnover o se esegue una finta o
- 13.11.2. nel punto più vicino al turnover sulla linea di meta, se si sposta dal punto in cui è avvenuto il turnover.
- 13.11.2.1. Il lanciatore designato, prima di raccogliere il disco, può segnalare di aver scelto la linea di meta alzando un braccio sopra la propria testa.
- 13.11.3. Un movimento repentino, l'immobilità o il segnalare la linea di meta, determina dove andrà stabilito il perno e non può essere rettificato.
- 13.12. Se dopo un turnover il gioco prosegue inconsapevolmente, il gioco deve essere fermato e il disco riportato sul luogo del turnover; i giocatori riprendono le posizioni che avevano al momento del turnover e si riprende con un check.

14. Segnare una meta

- 14.1. Si segna una meta quando un giocatore dentro il campo prende un passaggio regolare e il suo primo punto di contatto dopo la presa (o i primi punti se simultanei) è completamente all'interno dell'area di meta che sta attaccando (vedi 12.1, 12.2).
- 14.1.1. Se un giocatore reputa che sia stata segnata una meta, può chiamare "goal" (meta) ed il gioco si ferma. Se questa è contestata o ritirata, si riprende con un check e si considera che la chiamata sia stata effettuata quando il disco è stato preso.
- 14.2. Se un giocatore in possesso del disco oltrepassa completamente la linea di meta che sta attaccando con il piede perno, senza segnare una meta secondo il 14.1, allora il giocatore stabilisce il perno sul punto più vicino alla linea di meta.
- 14.3. Il momento in cui si segna la meta è quando il disco viene afferrato ed il giocatore in possesso del disco è a contatto con l'area di meta.

15. Chiamare i falli, le infrazioni e le violazioni

- 15.1. Un fallo è una trasgressione delle regole in cui avviene un contatto tra due o più giocatori avversari che non sia fortuito.
- 15.2. Un'infrazione è una trasgressione delle regole che riguardano la Marcatura o i Passi. Le infrazioni non fermano il gioco.
- 15.3. Ogni altra trasgressione delle regole è una violazione.
- 15.4. Solo il giocatore che ha subito il fallo può chiamare il fallo, dicendo "Foul" (fallo).
- 15.5. Solo il lanciatore può chiamare una infrazione sulla marcatura, dicendo il nome specifico dell'infrazione. Tutti i giocatori avversari possono chiamare una infrazione di passi.
- 15.6. Qualunque giocatore avversario può chiamare una violazione, dicendo il nome specifico della violazione oppure "Violation" (violazione), a meno che non sia altrimenti indicato nella regola specifica.
- 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.
- 15.8. Le chiamate vanno effettuate non appena viene riconosciuta una trasgressione alle regole.
- 15.9. Se un giocatore ferma non correttamente il gioco dopo aver frainteso una chiamata o perché 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.
- 15.10. Se il giocatore della squadra contro cui è stato chiamato il fallo, l'infrazione o la violazione non è d'accordo sul fatto che la trasgressione sia avvenuta, può chiamare "Contest" (contesto).
- 15.11. Se il giocatore che ha chiamato "Foul" (fallo), "Violation" (violazione) o "Contest" (contesto) si rende conto che la chiamata non era corretta, può ritirare la chiamata dicendo "Retracted" (ritiro). Il gioco riprende con un check (riavvio).

16. Proseguire dopo una chiamata di fallo o di violazione

- 16.1. Ogniqualvolta viene fatta una chiamata di fallo o di violazione, il gioco si ferma immediatamente e nessun turnover è possibile (a meno di trovarsi nelle situazioni specificate nella 15.9, 16.2 e 16.3).
- 16.2. Se il fallo o la violazione:
 - 16.2.1. è chiamato contro il lanciatore e il lanciatore successivamente tenta un passaggio, o
 - 16.2.2. è chiamato mentre il lanciatore è nell'atto di lanciare, o
 - 16.2.3. è chiamato o avviene quando il disco è in aria, allora il gioco prosegue finché non venga determinato il possesso del disco.
 - 16.2.4. Una volta che il possesso è stato determinato:
 - 16.2.4.1. Se la squadra che ha chiamato il fallo o la violazione mantiene o ottiene, come esito del passaggio, il possesso del disco, il gioco continua senza fermarsi. I giocatori che riconoscono questa situazione possono chiamare immediatamente "Play on" (gioco continua) per indicare che questa regola è stata invocata.
 - 16.2.4.2. Se la squadra che ha chiamato il fallo o la violazione non mantiene né ottiene, come esito del passaggio, il possesso del disco, il gioco si ferma.
 - 16.2.4.2.1. Se la squadra che ha chiamato il fallo o la violazione crede che il possesso sia stato influenzato dal fallo o dalla violazione, il disco torna al lanciatore per un check (a meno di regole precise a riguardo).
- 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. Falli

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 come 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.

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.

17.3. Fallo di Spinta Fuori:

17.3.1. È un "Fallo di Spinta Fuori" se un ricevitore in aria prende il disco e prima di atterrare subisce un fallo, e se questo contatto costringe il ricevitore ad atterrare:

17.3.1.1. fuori dal campo anziché dentro il campo; o

17.3.1.2. nell'area centrale invece che nell'area di meta che sta attaccando.

17.3.2. Se il ricevitore sarebbe atterrato dentro l'area di meta che sta attaccando, è meta.

17.3.3. Se il fallo di spinta fuori è contestato, il disco torna al lanciatore se il ricevitore è atterrato fuori dal campo; altrimenti il ricevitore mantiene il possesso del disco.

17.4. Falli Difensivi sul Lanciatore (Falli del Marcatore):

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).

17.5. Falli di Strip (scippo):

17.5.1. Si ha "Fallo di Strip" (scippo) quando un fallo difensivo costringe il ricevitore o il lanciatore a perdere il disco dopo che ne ha ottenuto il possesso.

17.5.2. Se la situazione era tale da concludersi con una meta, e il fallo non è contestato, è meta.

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.
- 17.6.3. Se il passaggio è completo e il fallo è contestato, il disco torna al lanciatore.
- 17.7. Falli Offensivi del Lanciatore:
- 17.7.1. Un "Fallo Offensivo del Lanciatore" avviene quando il lanciatore inizia un contatto con un difensore che si trova in una posizione legittima.
- 17.7.2. Il contatto fortuito che avviene durante il movimento a seguire del lanciatore non è motivo sufficiente per un fallo, ma dovrebbe essere evitato.
- 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.
- 17.9. Falli Indiretti:
- 17.9.1. Un "Fallo Indiretto" avviene quando c'è un contatto tra un ricevitore e un difensore che non influisce in modo diretto sul tentativo di giocare il disco.
- 17.9.2. Se il fallo non è contestato, il giocatore che lo ha subito può recuperare qualsiasi svantaggio di posizione causato dal fallo.
- 17.10. Falli Contemporanei (offsetting fouls):
- 17.10.1. Se attaccanti e difensori chiamano fallo nella stessa azione, il disco torna al lanciatore.
- 17.10.2. Se avviene un contatto non accidentale tra due o più giocatori avversari che si muovono simultaneamente verso uno stesso punto, è un fallo contemporaneo.

18. Infrazioni e violazioni

- 18.1. Infrazioni del Marcatore:
- 18.1.1. Le infrazioni del marcatore comprendono:
- 18.1.1.1. "Fast Count" (conteggio veloce) - il marcatore:
- 18.1.1.1.1. inizia il conteggio prima che il disco sia "in gioco",
- 18.1.1.1.2. non inizia, o non ricomincia il conteggio con la parola "Stalling" (contando),
- 18.1.1.1.3. conta in intervalli minori di un secondo,
- 18.1.1.1.4. non riduce o azzerà il conteggio quando necessario, o
- 18.1.1.1.5. non inizia il conteggio dal numero giusto.
- 18.1.1.2. "Straddle" (accavallare) - la linea che unisce i piedi di un difensore contiene il punto del perno del lanciatore.
- 18.1.1.3. "Disc Space" (spazio minimo) - qualsiasi parte di un difensore è ad una distanza inferiore al diametro di un disco dal torso del lanciatore, tuttavia, se è causata solo dal movimento del lanciatore, non è un'infrazione.
- 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".
- 18.1.1.6. "Vision" (visione) - un difensore usa qualsiasi parte del proprio corpo

- per ostruire volutamente la visione del lanciatore.
- 18.1.1.7. "Contact" (contatto) - un difensore causa un contatto con il lanciatore prima che il lanciatore rilasci il disco e non durante il movimento di lancio. Tuttavia, se questo contatto è causato soltanto dal movimento del lanciatore, non è un'infrazione.
 - 18.1.2. Un'infrazione del marcatore può essere contestata dalla difesa; in tal caso il gioco si ferma.
 - 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 infrazione esagerata 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. Infrazione di "Travel" (passi):
 - 18.2.1. Il lanciatore può tentare un passaggio in qualsiasi momento a patto che sia "in campo" o che abbia stabilito un perno dentro il campo.
 - 18.2.1.1. Ad ogni modo un giocatore "in campo" che riceve un passaggio mentre è in aria può tentare un passaggio prima di venire a contatto con il terreno.
 - 18.2.2. Dopo aver preso il disco ed essere atterrato dentro il campo, il lanciatore deve arrestarsi il più velocemente possibile, senza cambiare direzione, per stabilire il "punto del perno".
 - 18.2.2.1. Il lanciatore può rilasciare il disco mentre riduce la velocità a patto che resti a contatto con il campo di gioco durante il movimento di lancio.
 - 18.2.3. Il lanciatore può cambiare direzione (fare "perno") solo dopo aver stabilito un "punto del perno"; cioè una parte del proprio corpo deve rimanere a contatto costante con un punto del campo di gioco, denominato il "punto del perno".
 - 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.
 - 18.2.5. Un'infrazione di travel (passi) avviene se:
 - 18.2.5.1. il lanciatore stabilisce il proprio punto di perno su un punto sbagliato del campo di gioco;
 - 18.2.5.2. il lanciatore cambia direzione prima di stabilire un punto di perno o di rilasciare il disco;
 - 18.2.5.3. dopo una presa, il lanciatore non riduce la propria velocità prima possibile;
 - 18.2.5.4. il lanciatore non mantiene il perno stabilito fino al rilascio del disco;
 - 18.2.5.5. il lanciatore non mantiene contatto con il campo di gioco per la durata del movimento di lancio o
 - 18.2.5.6. un giocatore, per muoversi in qualsiasi direzione, tocca a più riprese, "smanaccia", o devia intenzionalmente il disco per se stesso.

- 18.2.6. Dopo un'infrazione di passi non contestata, il gioco non si ferma.
 - 18.2.6.1. Il lanciatore stabilisce il perno sul punto corretto, come indicato dal giocatore che ha chiamato passi. Tutto ciò deve avvenire senza indugi da parte di entrambi i giocatori coinvolti.
 - 18.2.6.2. Qualsiasi conteggio si blocca, e il lanciatore non può lanciare il disco, finché non ha stabilito il perno sul punto corretto.
 - 18.2.6.3. Il marcatore deve dire "Stalling" (*contando*) prima di riprendere il conteggio.
- 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.
- 18.2.8. Se, dopo un'infrazione di passi, il lanciatore esegue un passaggio incompleto, il gioco prosegue.
- 18.2.9. Dopo un'infrazione di passi contestata in cui il lanciatore non ha ancora rilasciato il disco, il gioco si ferma.
- 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. Interruzioni

- 19.1. Interruzione per Infortunio
 - 19.1.1. Un'interruzione per infortunio può essere chiamata da un giocatore infortunato, o da qualsiasi suo compagno di squadra.
 - 19.1.2. Un'interruzione per infortunio deve essere chiamata se un giocatore ha una ferita sanguinante e quel giocatore dovrà immediatamente essere sostituito e non potrà rientrare finché la ferita non sia stata medicata.
 - 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.

- 19.2. Interruzione Tecnica
 - 19.2.1. Qualunque giocatore che riconosca una condizione di pericolo per gli altri giocatori, può chiamare "Technical" (problema tecnico) per fermare il gioco. Il gioco deve fermarsi immediatamente.
 - 19.2.2. Il lanciatore può chiamare un'interruzione tecnica durante il gioco per sostituire un disco notevolmente danneggiato.
 - 19.2.3. Dopo una chiamata di interruzione tecnica:
 - 19.2.3.1. Se la chiamata o il problema non ha influenzato l'azione, il lancio completo o il turnover è valido, e il gioco riprende da quel punto;
 - 19.2.3.2. Se la chiamata o il problema ha influenzato l'azione, il disco torna al lanciatore.
- 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.
 - 19.3.1. Il giocatore che entra in sostituzione acquista in pieno lo status (posizione, possesso, conteggio ecc) del giocatore che ha sostituito.

20. Time-Outs (pause tecniche)

- 20.1. Il giocatore che chiama un time-out deve formare una "T" con le mani, o con una mano e il disco, e chiamare "time-out" ad alta voce in modo da farsi sentire dagli avversari.
- 20.2. Ogni squadra può utilizzare due (2) time-out per tempo.
- 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).

– Fine –

Glossario

Area centrale	La parte centrale del campo di gioco, linee di meta comprese. Sono escluse le aree di meta e le linee perimetrali.
Area di meta	Una delle due aree alle estremità del campo di gioco all'interno delle quali, se ricevono un disco, le squadre possono segnare una meta.
Area di meta che si attacca	L'area di meta dove la squadra in questione sta tentando di segnare
Area di meta che si difende	L'area di meta dove la squadra in questione sta tentando di impedire alla squadra avversaria di segnare.
Attaccante	Un giocatore la cui squadra ha il possesso del disco.
Atto di lanciare	Vedi movimento di lancio.
Brick (Rimessa avanzata)	Un lancio iniziale che atterra fuori dal campo, senza che venga toccato dalla squadra in ricezione.
Campo di gioco	L'area che comprende l'area centrale e le aree di meta, escluse le linee perimetrali.
Check (Riavvio)	Azione di un difensore che tocca il disco per riprendere il gioco.
Chiamata	Un richiamo chiaramente udibile che un fallo, un'infrazione, una violazione o un infortunio è accaduto. I seguenti termini possono essere usati: Foul (fallo), Travel (passi), il nome specifico dell'infrazione del marcatore, Violation (o il nome specifico della violazione), Stall-out, Technical e Injury (infortunio).
Contatto con il terreno	Si riferisce a qualsiasi contatto dei giocatori con il terreno, strettamente legato ad un evento specifico o un movimento, compreso l'atterraggio o il recupero della perdita d'equilibrio (es. dopo un salto, un tuffo, una caduta o uno sbilanciamento).
Contatto fortuito	Qualsiasi contatto che non sia di natura pericolosa e che non influisca sull'azione.
Difensore	Qualunque giocatore la cui squadra non ha il possesso del disco.
Dove il disco si ferma	Si riferisce al luogo dove il disco è preso, si ferma da solo, o viene arrestato mentre rotola o scivola.
Marcare attivamente	Un difensore sta marcando attivamente un attaccante quando si trova entro tre (3) metri da quell'attaccante e sta reagendo alle sue azioni.
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.
Fuori campo (OB)	Tutto ciò che non fa parte del campo di gioco, comprese le linee perimetrali.
Giocatore	Una delle (al massimo) quattordici (14) persone che partecipano al punto in corso.
Gioco	Ciò che intercorre tra il rilascio del lancio iniziale e la realizzazione di una meta. Il gioco può fermarsi per via di una chiamata e in tal caso è ripreso con un check.
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.
Iniziare il contatto	Qualsiasi movimento verso un avversario correttamente posizionato (sia che si tratti di posizione statica sia della posizione prevista basata sulla velocità e direzione stabilita) che generi un inevitabile contatto non accidentale.
Intercetto	Quando un giocatore della squadra in difesa prende un lancio di un giocatore della squadra in attacco.
Interruzione di gioco	Qualsiasi sospensione del gioco per via di un fallo, una violazione, una discussione, un infortunio o un time-out che richieda un check per riprendere il gioco.

Lanciatore	L'attaccante che ha il possesso del disco o, prima di determinare il risultato del lancio, il giocatore che ha appena rilasciato il disco.
Lancio	Un disco in volo successivo a qualsiasi azione di lancio, tentativo di finta o disco volutamente lasciato cadere, che risulta in una perdita di contatto tra il lanciatore e il disco. Un passaggio è l'equivalente di un lancio.
Lancio iniziale (Pull)	Il lancio eseguito da una squadra all'altra che fa partire il gioco all'inizio di un intervallo o dopo una meta. Il pull non è da considerarsi un passaggio legale.
Linea	Un limite che definisce le aree di gioco. Nel caso di un campo senza linee, il limite è definito da una linea immaginaria che unisce i due oggetti segnaletici (es. coni) e che ha lo spessore di tali oggetti. Le linee non continuano oltre gli oggetti segnaletici.
Linea di meta	La linea che separa l'area centrale dalle aree di meta.
Linee perimetrali	Le linee che separano l'area centrale o le aree di meta dall'area fuori campo. Non fanno parte del campo di gioco.
Marcatore	Il difensore che può eseguire il conteggio sul lanciatore.
Miglior prospettiva	Il punto di vista di un giocatore con la miglior visibilità delle posizioni relative del disco, dei giocatori, del terreno, delle linee e dei coni implicati nell'azione.
Movimento di lancio	Il movimento di lancio è l'azione del lanciatore che trasferisce la quantità di moto dal giocatore al disco e risulta in un lancio. Utilizzare il perno ed eseguire il caricamento non sono considerati parte del movimento di lancio.
Non-giocatore	Qualunque persona, compreso un compagno di squadra, che non è attualmente un giocatore.
Perno	Muoversi in qualsiasi direzione mantenendo una parte del corpo in contatto con un singolo punto del campo di gioco, chiamato 'punto del perno'
Posizione legittima	La posizione stazionaria stabilita dal corpo di un giocatore, escluse le gambe e le braccia estese, che può essere evitata da tutti i giocatori avversari quando si prendono in considerazione il tempo e lo spazio.
Possesso del disco	Il contatto sostenuto ed il controllo di un disco senza rotazione. Prendere un passaggio equivale a stabilire il possesso di quel passaggio. Se un giocatore perde il possesso del disco dopo un contatto con il terreno relativo alla ricezione di un passaggio, il possesso avuto fino a quel momento viene revocato. Un disco in possesso di un giocatore è considerato una parte di quel giocatore. La squadra il cui giocatore ha il possesso del disco o i cui giocatori possono raccogliere il disco è considerata la squadra in possesso.
Punto del perno	Il punto sul campo di gioco dove il lanciatore deve stabilire il perno dopo un turnover, dopo il pull, dopo un time-out, dopo aver lasciato l'area centrale, o dove un perno è già stato stabilito. Un lanciatore può non stabilire un perno se non si è fermato e non ha fatto perno.
Ricevitori	Tutti gli attaccanti escluso il lanciatore.
Terreno	Il terreno comprende tutti gli oggetti solidi, inclusa l'erba, i coni, l'equipaggiamento, l'acqua, gli alberi, le recinzioni, i muri ed i non-giocatori, esclusi tutti i giocatori e il loro abbigliamento indossato, le particelle trasportate dall'aria e qualunque tipo di precipitazione.
Turnover	Qualsiasi evento che provoca il cambio di possesso da una squadra all'altra. Un turnover non è una violazione.
Utilizzare il perno	Muoversi in qualsiasi direzione mentre si mantiene una parte del corpo a contatto con un singolo punto sul campo di gioco, detto punto del perno.

- FINE -

Licenza Legale

L'Opera ("WFDF Rules of Ultimate 2017", in questa traduzione "WFDF Regole del Gioco dell'Ultimate 2017") è messa a disposizione sulla base dei termini della licenza Creative Commons Public License, Attribuzione 2.5. Il Licenziante e l'Autore Originario dell'Opera è la World Flying Disc Federation, un ente senza fini di lucro registrato nello Stato di Colorado, USA. Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (per consultare la licenza integrale, vedi Appendice C della versione originale).

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- di modificare quest'opera
- di usare quest'opera per fini commerciali

Alle seguenti condizioni:

- Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.
- Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare con il titolare dei diritti (WFDF) utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

L' utilizzo consentito dalla legge sul diritto d'autore non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Note:

L'inglese è la lingua internazionalmente riconosciuta dell'Ultimate e dovrebbe essere utilizzato nella comunicazione tra le squadre durante il gioco. La versione italiana del regolamento ha mantenuto in inglese alcuni termini indispensabili per la pratica dello sport.

Al fine di una migliore comprensione delle regole si consiglia vivamente la lettura dell'appendice e delle interpretazioni.

Per esigenze di impaginazione si è reso necessario adattare la traduzione, cercando tuttavia di rimanere il più possibile fedeli all'originale inglese, a volte a discapito di una agevole lettura.

Per chiarire dubbi sul regolamento stesso, revisione di parti della traduzione o altri suggerimenti potete scrivere a:

regolamento@fifd.it

mentre per lo Spirito del Gioco e' attivo l'indirizzo di posta elettronica:

spirit@fifd.it