

WFDF Regole dell'Ultimate 2021-2024

Riepilogo dei Cambiamenti

Il WFDF Ultimate Rules Sub-Committee ha introdotto una serie di cambiamenti alle regole per il 2021, con lo scopo di migliorare il flusso del gioco, ottenere risultati più corretti, allinearsi alle regole USAU, migliorare l'efficacia dell'auto-arbitraggio.

Questo riepilogo è necessariamente breve ed incompleto, per informazioni sulla totalità dei cambiamenti, siete pregati di fare riferimento alle Regole dell'Ultimate 2021-2024 (tradotte in italiano) ed ai track changes.

Cambiamenti fondamentali

I giocatori dovranno imparare questi cambiamenti prima di giocare seguendo le nuove regole. Questa sezione può costituire un veloce riassunto per i giocatori o capitani prima di adottare le nuove regole.

| Cambiamento | Sezione | Motivo del cambiamento |
|--|-----------------------|--|
| Aggiunta una nuova regola per permettere ai capitani di gestire deliberate o eccessive violazioni delle regole | 1.2.1 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile. |
| Cambiato cosa succede dopo un offside | 7.5 | Risultati più corretti. Allineamento all'USAU. |
| Cambiato da "contatto incidentale" a "contatto minore" | 15.1, Glossario | Chiarimento |
| Cambiato che ogni attaccante può chiamare "Double Team" | 15.5.1 | Risultati più corretti |
| Cambiato che, per applicare automaticamente la "continuation rule", per chiamate che non coinvolgono il lanciare, il disco debba essere in aria (invece che il lanciatore sia nell'atto di lanciare) | 16.2 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile. Risultati più corretti. |
| Ampliamento della "continuation rule" ad ogni chiamata ed evento, se il gioco non è stato influenzato, | 16.3 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile. Risultati più corretti. |
| Cambiati i falli in ricezione e quelli di "offsetting" riguardanti i contatti dopo il blocco. | 17.2.1, 17.9.2 | Corrispondenza col gioco attuale. Allineamento all'USAU. |
| Incrementato del diametro di un disco lo spazio tra il lanciatore ed il marcatore per lo "straddle" ed il "wrapping". | 18.1.1.2, 18.1.1.4 | Allineamento all'USAU |
| Cambiata la regola del "travel" per permettere giocate di 'dai e vai' senza dover rallentare. | 18.2.2 | Allineamento all'USAU |

Cambiamenti minori

I seguenti sono cambiamenti che non avranno impatto sulle tue possibilità di giocare fin da subito con le nuove regole, ma dovresti impararle per tempo.

| Change | Section | Reason for change |
|---|-------------------------|--|
| Aggiunti esempi di buono e cattivo Spirito e su come gestire lo Spirito | 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile |
| Cambiato cosicché dopo un intercetto in campo il conteggio possa ripartire solo dopo che è stato stabilito il pivot | 9.3.1 | Allineamento all'USAU |
| Sostituito "non contestato" con "accettato" | 9.5 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile |
| Chiarito come risolvere le chiamate multiple, incluso come comportarsi col conteggio | 9.5.4.1, | Rendere l'auto-arbitraggio efficace |
| Chiarito quando può essere chiamata una violazione riguardante il check | 10.7 | Rendere l'auto-arbitraggio il più efficiente possibile |
| Chiarite le definizioni di "presa" e "possesso", identificandoli come due atti separati | 12.1, Glossario | Chiarimento Corrispondenza col gioco attuale. |
| Chiarimenti sulla posizione dei giocatori e sull'iniziare un contatto | 12.5, 12.6, 12.7 | Chiarimento |
| Chiarito come risolvere le chiamate di "stall out" | 13.4 | Chiarimento |
| Chiarito che l'iniziare intenzionalmente un contatto minore è una violazione | 15.1.1 | Chiarimento |
| Cambiato che si debba chiamare "Play on" affinché il gioco prosegua senza uno stop. | 16.2.4.1 | Allineamento all'USAU |
| Clarified the wording around "Strip Fouls" | 17.3 | Chiarimento. Corrispondenza col gioco |
| Cambiato "Force-out Fouls" affinché non siano applicati solo ai giocatori in aria | 17.5 | Risultati più corretti |
| Chiarito cosa succeda dopo un'infrazione del marcatore contestata | 18.1.2.1 | Allineamento all'USAU |
| Chiarito che il lanciatore non possa prendere la rincorsa per eseguire un passaggio dopo un turnover, il pull o essere uscito dal campo | 18.2.5.3 | Chiarimento Corrispondenza col gioco attuale. |
| Cambiato che il marcatore non debba dire "Stalling" dopo un travel accettato, se il lanciatore ha ancora il disco | 18.2.6.3 | Allineamento all'USAU |
| Cambiato che ferite aperte o sanguinanti vadano trattate come un "Technical Stoppage", e specificato come gestirle. | 19.2.1 | Sicurezza del giocatore. Allineamento all'USAU. |
| Cambiato che ogni giocatore, allenatore o funzionario designato possa avvisare i giocatori di qualunque situazione che li metta in pericolo | 19.2.1.1 | Sicurezza del giocatore. |
| Precisate le definizioni di "Pivot" e "Pivot Location" | Glossario | Chiarimento |