World Flying Disc Federation

Regolamento dell'Ultimate 2021 - 2024

Traduzione conforme al *WFDF Rules of Ultimate 2021-2024*

Annotazioni ufficiali

Traduzione conforme al *WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - Official Annotations*

Versione ufficiale in vigore dal 1 Gennaio 2021

Regolamento ….....2
Introduzione 2
1. Spirit of the Game (Spirito del Gioco) 2
2. Campo da gioco 3
3. Equipaggiamento 4
4. Punto, meta e partita 4
5. Squadre 4
6. Iniziare la partita 4
7. Lancio iniziale 5
8. Stato del disco.....6
9. Conteggio 6
10. Check (Riavvio) 7
11. Fuori campo 8
12. Ricevitori e disposizione in campo 8
13. Turnover (Perdita di Possesso) 9
14. Segnare una meta 11
15. Chiamare i falli, le infrazioni e le violazioni 11
16. Proseguire dopo una chiamata 12
17. Falli 13
18. Infrazioni e violazioni 14
19. Interruzioni per la sicurezza.....16
20. Time-Outs (Pause Tecniche) 17
Glossario 18
Annotazioni.....21
Introduzione.....21
Principi.....21
1. Spirito del Gioco.....22
2. Campo di gioco.....24
3. Equipaggiamento.....24
4. Punto, meta, partita.....24
5. Squadre.....25
6. Iniziare la partita.....25
7. Lancio iniziale.....25
8. Stato del gioco.....27
9. Conteggio.....29
10. Il Check.....30
11. Fuori campo.....32
12. Ricevitori e disposizione in campo.....34
13. Turnovers.....38
14. Segnare una meta.....41
15. Chiamare falli, infrazioni e violazioni.....42
16. Proseguire dopo una chiamata.....44
17. Falli.....46
18. Infrazioni e violazioni.....50
19. Interruzioni per la sicurezza.....54
20. Time Outs.....55
Licenza legale.....56

Regolamento

Introduzione

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

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. Si consulti la voce pertinente dell'Appendice per ulteriori regole che si applicano a eventi specifici della World Flying Disc Federation (WFDF).

1. Spirito del Gioco

1.1 L'Ultimate è uno sport autogestito 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.

1.2 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.

- 1.2.1 Qualora vi fosse una trasgressione volontaria o eclatante delle regole o dello spirito del gioco, i capitani dovrebbero discuterne e decidere quale sia l'esito più appropriato, anche se ciò non fosse in accordo con una regola specifica.

1.3 I giocatori devono essere consapevoli che agiscono in veste di arbitri in ogni discussione fra le squadre. I giocatori devono:

- 1.3.1 conoscere le regole;
- 1.3.2 essere obiettivi e corretti;
- 1.3.3 essere onesti;
- 1.3.4 spiegare il proprio punto di vista chiaramente e brevemente;
- 1.3.5 dare all'avversario la possibilità di parlare;
- 1.3.6 considerare il punto di vista dell'avversario;
- 1.3.7 usare parole e linguaggio del corpo rispettosi considerando le eventuali differenze culturali;
- 1.3.8 risolvere le dispute il più velocemente possibile;
- 1.3.9 effettuare le chiamate in maniera coerente durante la partita;
- 1.3.10 effettuare una chiamata solo quando la trasgressione ad una regola è sufficientemente significativa da causare una differenza nel risultato dell'azione.

1.4 Il gioco altamente competitivo è incoraggiato, ma mai a spese del rispetto reciproco, dell'adesione alle regole convenute, dell'incolumità dei giocatori o della basilare gioia di giocare.

1.5 Le seguenti azioni sono esempi di buono Spirito:

- 1.5.1 ritirare una chiamata in caso non la si consideri più corretta;
- 1.5.2 dopo una situazione controversa discuterne con l'avversario sulla sideline;

1.5.3 complimentarsi con un avversario per una buona giocata o per un buono Spirito;
1.5.4 presentarsi all'avversario;
1.5.5 reagire con calma ad un dissenso o ad una provocazione.

1.6 Le seguenti azioni sono chiare violazioni dello Spirito del Gioco e devono essere evitate:
1.6.1 il gioco pericoloso e il comportamento aggressivo;
1.6.2 i falli intenzionali o altre trasgressioni intenzionali delle regole;
1.6.3 deridere o intimidire giocatori avversari;
1.6.4 celebrare irrispettosamente dopo aver fatto meta;
1.6.5 effettuare una chiamata come ritorsione alla chiamata di un avversario;
1.6.6 chiamare un giocatore avversario per farsi dare un passaggio e
1.6.7 altri comportamenti dettati dal voler vincere ad ogni costo.

1.7 Le squadre sono le custodi dello Spirito del Gioco e pertanto devono:
1.7.1 prendersi la responsabilità dell'insegnamento delle regole e del buono Spirito ai propri giocatori;
1.7.2 educare i compagni di squadra che dimostrano cattivo Spirito;
1.7.3 fornire riscontri costruttivi alle altre squadre riguardo ciò che fanno bene e/o come rispettare maggiormente lo Spirito del gioco;
1.7.4 Se necessario, chiamare lo Spirit time-out per affrontare problematiche sullo Spirito.

1.8 Nel caso un principiante sia coinvolto in una trasgressione alle regole e non le conosca, i giocatori esperti dovrebbero assisterlo chiarendo la situazione.

1.9 Un giocatore esperto può supervisionare partite con giocatori giovani o principianti, offrire consiglio sulle regole e guidare l'arbitraggio dei giocatori sul campo.

1.10 Le chiamate dovrebbero essere discusse dai giocatori direttamente coinvolti nell'azione e dai giocatori con la miglior prospettiva sulla giocata.
1.10.1 Se un giocatore non direttamente coinvolto crede che un compagno abbia fatto una chiamata sbagliata o causato un fallo o una violazione, dovrebbe informarlo.
1.10.2 I non-giocatori, a parte i capitani, dovrebbero evitare di farsi coinvolgere. Ciononostante i giocatori possono richiedere il punto di vista di altre persone per chiarire le regole e per farsi assistere nell'effettuare la chiamata corretta.

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

1.12 Se dopo averne discusso i giocatori non concordano, o non è chiaro ed evidente:
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 prima della chiamata incriminata.

2 Campo di Gioco

2.1 Il campo di gioco è rettangolare, le dimensioni ed aree sono riportate in Figura1 e dovrebbe essere essenzialmente piatto, senza ostacoli e garantire una ragionevole sicurezza per i giocatori.

2.2 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.

2.3 Le linee perimetrali non fanno parte del campo di gioco.

2.4 Le linee di meta sono quelle linee che separano l'area centrale dalle aree di meta e sono parte dell'area centrale.

2.5 I punti dei "Brick" sono formati dall'intersezione di due (2) linee lunghe un (1) metro e sono situati a una distanza pari alla profondità della meta, a metà tra le linee perimetrali.

2.6 Otto oggetti flessibili e colorati (ad esempio coni di plastica) segnalano i vertici dell'area centrale e delle aree di meta.

2.7 Gli immediati dintorni del campo devono restare liberi 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).

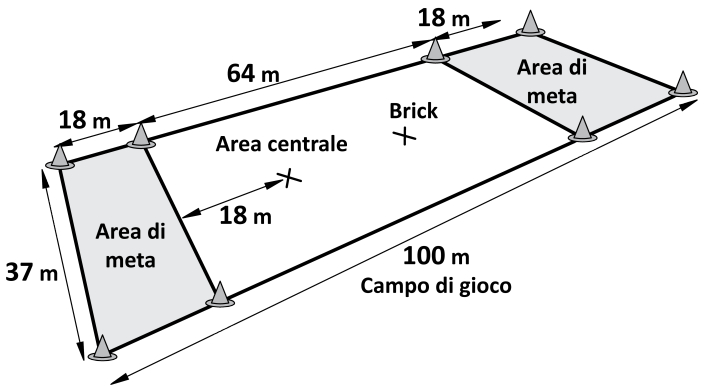

Figura 1

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 possono indossare nulla che sia pericoloso per sé o per gli altri giocatori, o che impedisca la capacità 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 comincia 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;
  4.5.3 la squadra che ha segnato, diventa la difesa ed effettua il successivo lancio iniziale.

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 Ciascuna squadra dovrà nominare un capitano e un capitano dello Spirito come rappresentanti.
5.3 Una squadra può effettuare sostituzioni illimitate dopo una meta e prima che la propria squadra abbia segnalato di essere pronta per il pull.

6 **Iniziare la partita**

6.1 I rappresentanti delle due squadre determinano equamente quale delle due deve per prima:
6.1.1 ricevere o eseguire 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 della squadra in difesa, 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 linea di meta.
7.5 Se una squadra vìola la 7.3 o la 7.4, gli avversari possono chiamare "Offside". Tale violazione deve essere chiamata prima che la squadra in attacco tocchi il disco (è applicabile la 7.8).
7.5.1 Se la difesa chiama offside, il lanciatore deve stabilire il perno secondo le regole 7.9, 7.10, 7.11 o 7.12, successivamente il gioco riprende il prima possibile come se fosse stato chiamato un time-out in quel punto.
7.5.2 Se l'attacco chiama offiside, deve lasciar cadere il disco a terra senza toccarlo e riprendere il gioco come se fosse stato chiamato brick (non serve il check).
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 colpisca il terreno.
7.8 Se un attaccante, dentro o fuori il campo, tocca il disco prima che il disco tocchi il terreno e la squadra in attacco successivamente fallisce nello stabilire il possesso, è turnover ("dropped pull").
7.9 Se un attaccante afferra il pull e successivamente stabilisce il possesso, deve stabilire il perno nel punto del campo più vicino a dove è stato stabilito il possesso, anche se tale punto si trova nell'area di meta da difendere.
7.10 Se il disco tocca il campo e non diventa mai fuori campo, il lanciatore deve stabilire il perno nel punto in cui il disco si è fermato, anche se tale punto si trova nell'area di meta da difendere.
7.11 Se il disco tocca il campo e poi diventa fuori campo senza aver toccato un attaccante, il lanciatore deve stabilire il perno dove il disco ha incrociato la linea perimetrale o, se tale punto avrebbe dovuto essere nell'area di meta da difendere, nel punto più vicino dell'area centrale.
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 11.8). La scelta del brick va segnalata da un attaccante qualsiasi prima di raccogliere il disco, alzando completamente un braccio sopra la testa e chiamando "brick".

8 **Stato del Gioco**

8.1 Il gioco è fermo e nessun turnover (perdita di possesso) è possibile:
- 8.1.1 Dopo l'inizio di un punto, fino al rilascio del Pull;
- 8.1.2 Quando il disco deve essere portato sul punto del perno, dopo il Pull o un turnover, finché non viene stabilito il perno;
- 8.1.3 Dopo una chiamata che ferma il gioco o qualsiasi altra interruzione, finché il disco non venga rimesso in gioco con il check (riavvio) o
- 8.1.4 Dopo che il disco colpisce il terreno, finché la squadra designata non stabilisce il possesso.
- 8.1.5 Ai giocatori è permesso muoversi mentre il gioco è fermo, salvo diversa specifica.

8.2 Il gioco che non è fermo è attivo.

8.3 Il lanciatore non può trasferire il possesso del disco ad un altro giocatore se il gioco è fermo.

8.4 Ogni giocatore può tentare di fermare un disco che rotola o scivola dopo l'impatto col 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 e dopo il pull, un attaccante deve muoversi a passo d'uomo o più velocemente per recuperare il disco e stabilire il perno.
- 8.5.1 In aggiunta alla 8.5, dopo un turnover, se il disco non è fuori campo, l'attacco deve metterlo in gioco entro i seguenti limiti di tempo, a seconda della sua posizione:
  - 8.5.1.1 nell'area centrale – entro 10 secondi dall'arresto del disco.
  - 8.5.1.2 in un'area di meta – entro 20 secondi dall'arresto del disco.
- 8.5.2 Se l'attacco vìola la 8.5 o la 8.5.1, la difesa può segnalarlo dando un avvertimento verbale ('Delay of Game') o contando alla rovescia (pre-stall), o chiamando una Violazione.
  - 8.5.2.1 Se, dopo l'avvertimento, l'attacco continua a violare la 8.5. o la 8.5.1, allora non si applica la 9.3.1 ed il marcatore può iniziare il conteggio.

9 **Conteggio**

9.1 Il marcatore esegue un conteggio sul lanciatore dicendo "Stalling" 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 comunicato al lanciatore.

9.3 Il marcatore può iniziare e continuare un conteggio solo quando:
- 9.3.1 il gioco è attivo, o fino a quando il perno non viene stabilito dopo un turnover.
- 9.3.2 si trova entro tre (3) metri dal perno del lanciatore, o dal punto del perno se il lanciatore non si trova in quel punto.
- 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 accettata dalla difesa, il conteggio riparte da "Stalling one" (1).
- 9.5.2 Dopo una chiamata accettata 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 (6). Però:

9.5.4.1 Se c'è una chiamata che coinvolge il lanciatore, e una distinta chiamata in ricezione, e il disco ritorna al lanciatore, il conteggio riprende basandosi sul risultato della chiamata che coinvolge il lanciatore.

9.5.4.2 Se c'è una violazione riguardante il check (Sezione 10), il conteggio riprende dallo stesso numero che era stato determinato prima di tale violazione.

9.6 Per riprendere un conteggio da "un massimo di n", dove "n" è determinato da 9.5.2, 9.5.4 o 20.3.6 significa che:

9.6.1 Se si concorda che "x" sia l'ultimo numero interamente pronunciato prima della chiamata, allora il conteggio riparte da "Stalling (x più uno)" o da "Stalling n" a seconda di quale sia il minore.

10 **Check (riavvio)**

10.1 Quando il gioco si ferma durante un punto per fallo, violazione, turnover specifico o contestato, meta contestata, interruzione, discussione o alla fine di un time-out, il gioco va ripreso appena possibile con un "check". Il "check" può essere ritardato solamente per discutere una chiamata.

10.2 Posizione dei giocatori dopo una chiamata (tranne che per time-out o diversa specifica):

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 tenuta al rilascio del disco o della chiamata, a seconda di quale sia avvenuto prima.

10.2.2.2 Se il risultato della giocata è valido, tutti i giocatori devono tornare alla posizione che avevano o quando è stato stabilito il possesso o quando il disco ha colpito il terreno.

10.2.2.3 Se un giocatore diverso dal lanciatore ottiene possesso a seguito di una chiamata accettata, tutti i giocatori devono riprendere la posizione che avevano quando è avvenuta la trasgressione.

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 sistemare l'equipaggiamento (chiamando "equipment") ma il gioco attivo non può essere fermato per questo motivo.

10.4 Prima del check, la persona che deve mettere il disco in gioco e l'avversario più vicino devono verificare che i propri compagni siano pronti e posizionati secondo la 10.2.

10.5 Se c'è un ritardo ingiustificato nel dare il check, gli avversari possono dare un avvertimento verbale ("Delay of Game"). Se il ritardo si protrae, la squadra che ha dato l'avvertimento può mettere il disco in gioco chiamando "disc in", senza aspettare il consenso degli avversari, ma solo se la squadra che dà il check è ferma e posizionata secondo la 10.2.

10.6 Per riprendere il gioco con un check:

10.6.1 quando il lanciatore ha il disco:

10.6.1.1 se c'è un difensore a portata, egli deve toccare il disco.

10.6.1.2 se non c'è un difensore vicino, il lanciatore deve toccare il terreno col disco e può chiamare "Disc In" (in gioco);

10.6.2 se il disco è a terra, il difensore più vicino al disco deve chiamare "Disc In".

10.7 Un giocatore può chiamare una violazione riguardante il check se un avversario:
10.7.1 tenta un passaggio senza l'appropriato check, secondo la 10.6 o
10.7.2 riprende il gioco senza la conferma dell'avversario più vicino o
10.7.3 si muove appena prima del check o
10.7.4 non si trovava nella posizione corretta.
10.7.5 Dopo tale violazione nessun passaggio è valido a prescindere che sia completato o meno, e il possesso ritorna al lanciatore (a meno che non si applichi la 16.3).

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 L'area del fuori campo consiste nel terreno che non è dentro il campo, inclusa qualunque cosa a contatto con esso, fanno eccezione i giocatori in difesa che sono sempre considerati "in campo".
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 giocatore che prende il disco, tocca il campo di gioco e poi tocca un'area fuori dal campo, è ancora considerato "in campo", a patto che mantenga la presa fino a che ne stabilisca il possesso.
11.3.2.1 Se 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 14.3).
11.3.3 Un lanciatore che viene a contatto con l'area fuori campo è considerato in campo finché non esegue un passaggio.
11.3.4 Il contatto tra giocatori non conferisce lo stato di essere "in campo" o "fuori campo" dall'uno all'altro.
11.4 I seguenti sono turnover per fuori campo, e si considera che nessuna presa sia avvenuta se:
11.4.1 qualsiasi parte di un ricevitore attaccante è fuori campo quando tocca il disco o
11.4.2 un ricevitore attaccante, ancora in aria dopo aver preso il disco, ha come primo contatto l'area di fuori campo mentre è ancora in contatto col disco.
11.5 Un disco è "in campo" quando il gioco è attivo, o quando il gioco inizia o riprende.
11.6 Un disco diventa "fuori campo" appena viene a contatto con l'area esterna al campo o un attaccante fuori dal campo. Un disco preso da un attaccante acquisisce lo stato di "fuori campo" o "in campo" del giocatore stesso. Se il disco viene preso contemporaneamente da più di un attaccante, uno dei quali si trova fuori dal campo, il disco è "fuori campo".
11.7 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.
11.8 Il luogo dove il disco esce "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:
11.8.1 parzialmente o interamente sopra il campo di gioco o
11.8.2 a contatto con un giocatore "in campo".
11.9 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 Una presa avviene quando un giocatore ha un disco senza rotazione bloccato fra almeno due parti del corpo. Una presa permette al giocatore di stabilire il possesso del

disco.

12.1.1 Il possesso non si considera avvenuto se il giocatore fallisce nel mantenere la presa a causa di un successivo contatto, connesso alla presa, con il suolo, o un compagno di squadra o un giocatore avversario in posizione legittima.

12.2 Il giocatore che stabilisce il possesso diventa il lanciatore.

12.3 Se giocatori in attacco e in difesa prendono il disco contemporaneamente, l'attacco mantiene il possesso del disco.

12.4 Un giocatore che abbia già stabilito una posizione ha il diritto di mantenerla e non deve subire un contatto da un giocatore avversario.

12.5 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, e non si stia muovendo in modo irresponsabile o pericolosamente aggressivo.

12.5.1 Ad ogni modo, quando il disco è in aria, un giocatore non può muoversi col solo obiettivo di impedire all'avversario di seguire una traiettoria libera per fare una giocata sul disco.

12.6 Tutti i giocatori devono tentare di evitare il contatto con gli altri giocatori e non esiste alcuna situazione per cui un giocatore possa giustificare l'aver iniziato un contatto. Questo include evitare di iniziare un contatto con un avversario fermo, o con la prevista posizione dell'avversario basandosi sulla sua velocità e direzione. "Fare una giocata per il disco" non è una scusa valida per iniziare il contatto con altri giocatori.

12.6.1 Se un giocatore non è abbastanza certo di riuscire a fare una giocata corretta sul disco prima dell'avversario, che si sta muovendo in modo corretto, deve correggere i propri movimenti per evitare di iniziare un contatto. Se tale correzione viene fatta, il risultato della giocata è valido.

12.7 Il giocatore che origina il contatto si considera essere colui che:

12.7.1 arriva al punto di contatto dopo che l'avversario ha già stabilito una posizione legittima in quel punto (con l'avversario fermo o in movimento) o

12.7.2 corregge il proprio movimento in modo da creare un contatto inevitabile con un avversario che si muove in maniera corretta, considerando posizione, velocità e direzione di tutti i giocatori.

12.8 Può avvenire un contatto minore mentre due o più giocatori convergono verso un singolo punto simultaneamente. Il contatto minore deve essere ridotto al minimo ma non è considerato fallo.

12.9 I giocatori non possono usare le proprie braccia o gambe per ostacolare i movimenti dei giocatori avversari.

12.10 Nessun giocatore può aiutarne fisicamente un altro per favorirne il movimento, né utilizzare un articolo dell'equipaggiamento o un oggetto 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);

13.1.1.1 però non è down se il ricevitore prende il passaggio prima che il disco tocchi il terreno, e mantiene la presa mentre il disco è a contatto col terreno.

13.1.2 un difensore stabilisce il possesso di un passaggio ("interception"/ intercetto);

13.1.3 il disco diventa fuori campo ("out-of-bounds o out" / fuoricampo o fuori) o

13.1.4 sul lancio iniziale, l'attacco tocca il disco prima che colpisca il terreno e fallisce nello stabilirne il possesso ("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 accettato;
- 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 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 ("self-catch"/ auto-presa);
- 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 o un oggetto 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, possono chiamare "contest" (contesto) e il gioco deve fermarsi. Se, dopo la discussione, i giocatori non concordano o non è chiaro cosa sia accaduto, il disco deve tornare all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata.

13.4 Dopo una chiamata di "stall-out":
- 13.4.1 Se il lanciatore è ancora in possesso del disco ma sostiene che il conteggio è stato talmente veloce da non aver avuto modo di chiamare "fast count" (conteggio veloce) prima dello stall-out, l'azione viene considerata una chiamata accettata dalla difesa (9.5.1) o uno stall-out contestato (9.5.3).
- 13.4.2 Se il lanciatore ha eseguito un passaggio completo, può contestare se crede che non sia stato uno stall-out o che ci sia stato un fast count appena prima dello stall-out.
- 13.4.3 Se il lanciatore contesta uno stall-out 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, o dopo un pull che ha già colpito il terreno, lo fa cadere intenzionalmente, lo appoggia a terra o trasferisce il possesso del disco, deve ristabilirne il possesso e si riprende con un check.

13.7 Dopo un turnover, il luogo del turnover è dove:
- 13.7.1 il disco si è fermato o è raccolto da un attaccante o
- 13.7.2 si è fermato il giocatore che ha intercettato il disco o
- 13.7.3 si trovava il lanciatore al momento della chiamata, nei casi 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 o
- 13.7.4 si trovava il giocatore in attacco, nei casi 13.2.6 e 13.2.7 o
- 13.7.5 è avvenuto il fallo offensivo in ricezione accettato.

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 11.8).
- 13.8.1 Se la 13.8 non è applicabile, il perno deve essere fissato 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, stazionare nel punto del turn-over, fare una finta, o segnalare la linea di meta, determina dove andrà stabilito il perno e non può essere rettificato.

13.12 Se dopo un turnover accettato 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

14.1.1 ogni suo contatto col suolo è interamente nell'area di meta che sta attaccando o, per un giocatore in aria, i suoi primi simultanei contatti col terreno dopo la presa, sono interamente dentro l'area di meta che sta attaccando, e

14.1.2 successivamente stabilisce il possesso del disco e mantiene la presa durante il contatto col suolo relativo alla presa (vedi 12.1, 12.1.1).

14.2 Se un giocatore crede che sia stata segnata una meta, può chiamare "goal" (meta) ed il gioco si ferma. Dopo una chiamata di meta contestata o ritirata, il gioco deve riprendere con un check e si considera che la chiamata sia stata fatta quando il giocatore ha stabilito il possesso

14.3 Se un giocatore in possesso del disco finisce col proprio perno oltre alla linea di meta dell'area che sta attaccando senza segnare una meta secondo la 14.1, il giocatore deve stabilire il perno nel punto più vicino sulla linea di meta.

14.4 Il momento in cui si considera che la meta sia avvenuta è quando il giocatore ha stabilito il possesso.

15 **Chiamare i falli, le infrazioni e le violazioni**

15.1 Un fallo è una trasgressione delle regole in cui avviene un contatto che non sia minore tra due o più giocatori avversari.

15.1.1 Un contatto minore iniziato intenzionalmente da un giocatore, è comunque una trasgressione delle regole, ma va trattata come una violazione e non come un fallo.

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".

15.5 In generale, solo il lanciatore può chiamare un'infrazione, dicendo il nome specifico dell'infrazione.

15.5.1 Tuttavia qualunque attaccante può chiamare 'double team', e qualunque difensore può chiamare un'infrazione di passi.

15.6 Qualunque giocatore avversario può chiamare una violazione, dicendo il nome specifico della violazione oppure "Violation", 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 che 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, a meno che non si applichi la 16.3. Il conteggio riprende come se fosse avvenuta una chiamata accettata causata dal giocatore che ha fermato non correttamente il gioco.

15.10 Se il giocatore contro cui è stato chiamato il fallo, l'infrazione o la violazione non è d'accordo sul fatto che la trasgressione sia avvenuta o la chiamata sia corretta, può chiamare "Contest" (contesto).

15.11 Se il giocatore che ha fatto una qualsiasi chiamata, successivamente ritiene che non sia corretta, può ritirarla dicendo "Retracted" (ritiro). Il conteggio riprende come se fosse avvenuta una chiamata accettata causata dal medesimo giocatore.

15.12 Se più trasgressioni avvengono durante la stessa giocata o prima che il gioco si fermi, il risultato va ottenuto risolvendo le trasgressioni in sequenza inversa (l'ultima trasgressione per prima, la prima per ultima).

15.13 I giocatori sono incoraggiati ad usare gli hand signal (segnali) della WFDF per comunicare tutte le chiamate.

16 **Proseguire dopo una chiamata**

16.1 Ogniqualvolta viene fatta una chiamata di fallo o di violazione, o un giocatore tenta di fermare il gioco in qualunque modo, 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 un fallo o una violazione:

16.2.1 è chiamato contro il lanciatore e il lanciatore successivamente tenta un passaggio, o

16.2.2 è chiamato dal lanciatore mentre 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, la giocata è valida. Il gioco può proseguire senza stop se il giocatore che ha fatto la chiamata di fallo o violazione chiama 'play on' il prima possibile.

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 che la regola non indichi diversamente).

16.3 Indipendentemente da quando avvenga qualsiasi chiamata, se i giocatori coinvolti di entrambe le squadre concordano sul fatto che l'evento o la chiamata non abbia influenzato il risultato, 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 dall'evento o dalla chiamata e ricominciare con un check.

17 **Falli**

17.1 Dangerous Play (Gioco pericoloso):

17.1.1 Azioni che dimostrano imprudenza e noncuranza per la sicurezza dei giocatori, o che creano un significativo rischio di infortunio, o altri comportamenti pericolosamente aggressivi, sono considerati "dangerous play" e devono essere trattati come un fallo, a prescindere da quando o se il contatto sia avvenuto.
Nessun'altra regola sui falli ha la precedenza su questa. Se la chiamata è accettata, deve essere trattata come il fallo più pertinente della Sezione 17.

17.2 Falli in Ricezione:

17.2.1 Un Fallo in Ricezione avviene quando un giocatore inizia un contatto non minore con un avversario, prima, durante o subito dopo che uno dei due abbia fatto una giocata sul disco.

17.2.1.1 Il contatto con braccia o mani dell'avversario, avvenuto dopo la presa, o dopo che l'avversario non può più fare una giocata sul disco, non è presupposto sufficiente per un fallo, ma dovrebbe essere evitato (escludendo contatti relativi alle Sezioni 17.1 e 17.3).

17.2.2 Dopo un fallo in ricezione accettato, il giocatore che l'ha subito ottiene il possesso nel punto in cui è avvenuto il fallo, anche se quel punto è all'interno dell'area di meta, ed il gioco riprende con un check. Se, dopo il check, la 14.3 è applicabile, il conteggio non può iniziare finché il perno non è stabilito nel punto più vicino sulla linea di meta. Se il fallo è contestato, il disco torna al lanciatore.

17.3 Falli di Strip (scippo):

17.3.1 Si ha Fallo di Strip quando un avversario fa un fallo su un giocatore e ciò causa la caduta del disco preso o la perdita di possesso del disco.

17.3.2 Se la situazione era tale da concludersi con una meta e il fallo è accettato, la meta è valida.

17.4 Falli di Ostruzione:

17.4.1 Un Fallo di Ostruzione avviene quando un giocatore si posiziona in modo da non poter essere evitato da un avversario che si stia muovendo in modo corretto, prendendo in considerazione la posizione prevista dell'avversario basandosi sulla sua velocità e direzione e risulti un contatto non minore. Ciò va trattato come un fallo in ricezione o un fallo indiretto, a seconda di quale sia applicabile.

17.5 Fallo di Spinta Fuori:

17.5.1 Un Fallo di Spinta Fuori avviene quando un ricevitore sta stabilendo possesso del disco, e subisce fallo da parte di un difensore prima di avere stabilito il possesso, e questo contatto costringe il ricevitore a:

17.5.1.1 diventare fuori campo anziché in campo o

17.5.1.2 prendere il disco nell'area centrale invece che nell'area di meta che sta attaccando.

17.5.2 Se il ricevitore avrebbe preso il disco nell'area di meta che sta attaccando, è

meta.

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

17.6 Falli Difensivi (del marcatore) sul Lanciatore:

17.6.1 Un Fallo Difensivo sul Lanciatore avviene quando:

17.6.1.1 Un difensore si trova in una posizione illegittima (Sezione 18.1), e avviene un contatto non minore tra il difensore posizionato non correttamente e il lanciatore o

17.6.1.2 Un difensore inizia un contatto non minore col lanciatore, o c'è un contatto non minore tra lanciatore e difensore nel tentativo di posizionarsi nel medesimo spazio ancora libero, prima del rilascio del disco.

17.6.1.3 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 un'infrazione di contatto non contestata, il gioco non si ferma ed il marcatore deve riprendere il conteggio da uno (1).

17.7 Falli Offensivi (del lanciatore):

17.7.1 Un Fallo Offensivo avviene quando il lanciatore è il solo responsabile dell'inizio di un contatto non minore con un difensore che è in una posizione corretta.

17.7.2 Un contatto avvenuto durante la conclusione del movimento del lanciatore non è una base sufficiente per un fallo, ma andrebbe evitato.

17.8 Falli Indiretti:

17.8.1 Un Fallo Indiretto avviene quando c'è un contatto non minore tra un ricevitore e un difensore che non influisce direttamente sul tentativo di fare una giocata sul disco.

17.8.2 Se il fallo è accettato, il giocatore che lo ha subito può recuperare qualsiasi svantaggio di posizione causato dal fallo.

17.9 Falli Contemporanei (offsetting fouls):

17.9.1 Se dei falli accettati vengono chiamati sia da attaccanti sia da difensori nella stessa giocata, questi sono falli contemporanei, e il disco deve tornare all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata.

17.9.2 Se avviene un contatto non minore causato da due o più giocatori avversari che si muovono simultaneamente verso uno stesso punto, questo deve essere trattato come un fallo contemporaneo.

17.9.2.1 Tuttavia se ciò avviene dopo che il disco è stato preso, o dopo che i giocatori maggiormente coinvolti non possono più fare una giocata sul disco, questo va trattato come un fallo indiretto. (Ad esclusione di un contatto relativo alla Sezione 17.1)

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 o continua il conteggio non correttamente,

18.1.1.1.2 non inizia, o non ricomincia il conteggio con la parola "Stalling",

18.1.1.1.3 conta in intervalli minori di un secondo,

18.1.1.1.4 non riduce o non azzera 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 del difensore si trova a una distanza inferiore del diametro di un disco dal 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 si trova a una distanza inferiore del diametro di un disco dal torso del lanciatore, o qualsiasi parte del difensore si trova sopra il piede perno del lanciatore. Ad ogni modo, se la situazione è solo originata dal movimento del lanciatore, non si tratta di un'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.

18.1.2 Un'infrazione del marcatore può essere contestata dalla difesa; in tal caso il gioco si ferma.

18.1.2.1 Se il passaggio è stato completato, un'infrazione del marcatore contestata o ritirata va trattata come una violazione dell'attacco, e il disco deve tornare al lanciatore.

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 un'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 un'infrazione esagerata del marcatore o

18.1.5.4 c'è un modello ripetitivo delle infrazioni del marcatore.

18.1.6 Se viene chiamata un'infrazione (o una violazione) del marcatore e il lanciatore tenta un passaggio prima, durante o dopo la chiamata, la chiamata non ha conseguenze (a meno che non si applichi la 18.1.2.1) e se il passaggio è incompleto, il turnover è valido.

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, il lanciatore deve ridurre la velocità il più velocemente possibile, senza cambiare direzione, finché non ha stabilito un perno.

18.2.2.1 Tuttavia se un giocatore prende il disco mentre sta correndo o saltando, può eseguire un passaggio senza tentare di ridurre la velocità e senza stabilire un perno, a patto che:

18.2.2.1.1 non cambi direzione o aumenti velocità finché non esegue un passaggio e

18.2.2.1.2 vengano fatti al massimo 2 contatti in più con il suolo dopo la presa e prima di aver effettuato un passaggio.

18.2.3 Il lanciatore può muoversi in qualsiasi direzione solo dopo aver stabilito un

"punto del perno", che è uno specifico punto sul terreno con cui una parte del proprio corpo resta a contatto costante fino a che non viene lanciato il disco.

18.2.4 Un lanciatore che non è in piedi può usare qualunque parte del proprio corpo come perno.

18.2.4.1 Se si alza in piedi non si ha travel, ma solo se il perno viene stabilito in quel punto.

18.2.5 Un'infrazione di travel avviene se:

18.2.5.1 il lanciatore stabilisce il perno su un punto sbagliato, incluso se non riduce la velocità il prima possibile dopo una presa, o cambia direzione dopo una presa;

18.2.5.2 il lanciatore esegue un passaggio trasgredendo la 18.2.2.1;

18.2.5.3 il lanciatore non stabilisce il perno prima di una finta o prima che inizi l'azione di lancio nel caso si debba spostare verso un punto specifico;

18.2.5.4 il lanciatore non mantiene il perno stabilito fino al rilascio del disco;

18.2.5.5 un giocatore tocca a più riprese, "smanaccia", o devìa intenzionalmente il disco per se stesso col solo scopo di muoversi in una specifica direzione.

18.2.6 Dopo un'infrazione di passi accettata, 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 Non è necessario che il marcatore dica "Stalling" 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" (blocco):

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". 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, i giocatori avversari possono accordarsi per aggiustare un po' la propria posizione di modo da evitare potenziali pick.

19 **Interruzioni per la sicurezza**

19.1 Interruzione per infortunio

19.1.1 Un'interruzione per infortunio ("injury") può essere chiamata da un giocatore

infortunato, o da qualsiasi suo compagno di squadra.

19.1.2 Se l'infortunio non è stato causato da un avversario, il giocatore deve scegliere se essere sostituito o se utilizzare un Time-Out a disposizione della propria squadra.

19.1.3 Se l'infortunio è stato causato da un avversario, il giocatore può decidere di restare in campo o di venire sostituito.

19.1.4 Se il giocatore infortunato aveva stabilito possesso del disco, e lo ha poi perso a causa dell'infortunio, quel giocatore mantiene il possesso del disco.

19.1.5 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 venga chiamata l'interruzione.

19.1.6 Se il disco era in volo quando è stata chiamata l'interruzione per infortunio, il gioco prosegue fino a quando un giocatore ne stabilisce il possesso o cade a terra. Se l'infortunio non è dovuto ad un fallo di un avversario, 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, incluso se un giocatore ha una ferita aperta o sanguinante, dovrebbe chiamare un'interruzione tecnica dicendo "Technical" (problema tecnico) o "Stop". Il gioco deve fermarsi immediatamente.

19.2.1.1 Un compagno, allenatore o funzionario designato dovrebbe avvisare attivamente i giocatori per qualunque condizione che li metta in pericolo.

19.2.1.2 Un giocatore che ha un problema con una ferita aperta o sanguinante ha settanta (70) secondi per risolverlo. Se ha bisogno di più tempo, deve scegliere se essere sostituito o utilizzare un time-out a disposizione della propria squadra.

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 mentre il disco è in aria, o se il gioco è continuato inconsapevolmente:

19.2.3.1 Se la chiamata o il problema non ha influenzato l'azione, allora risulta valido il lancio completato o il turnover, 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 a causa di equipaggiamento illegale o guasto, anche la squadra avversaria può scegliere di 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 e può fare una chiamata in sua vece.

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" comunicandolo agli avversari.

20.2 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.

20.3 Dopo il pull, solo il lanciatore in possesso del disco 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:

20.3.1 Non sono ammesse sostituzioni, se non per infortunio.

20.3.2 Il gioco riprende nel punto del piede perno.
20.3.3 Deve rimanere a lanciare il medesimo giocatore.
20.3.4 Tutti gli altri giocatori in attacco devono stabilire una posizione statica in qualsiasi punto del campo.
20.3.5 Una volta che i giocatori in attacco si sono schierati, i giocatori in difesa devono stabilire una posizione statica in qualsiasi punto del campo.
20.3.6 Il conteggio riprende da un massimo di 9. Tuttavia, se il marcatore è cambiato, il conteggio riprende da "stalling one (1)".

20.4 Se il lanciatore prova a chiamare un time-out durante il gioco attivo e 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".

Glossario

Area centrale	L'area del campo di gioco che include le linee di meta, ma esclude 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 lancio	Vedi movimento di lancio.
Campo di gioco	L'area che comprende l'area centrale e le aree di meta, escluse le linee perimetrali.
Chiamata	Una chiara comunicazione che è avvenuto un fallo, un'infrazione, una violazione, un turnover o un infortunio. I seguenti termini possono essere usati: Foul (fallo), Travel (passi), il nome specifico dell'infrazione del marcatore, Violation (o il nome specifico della violazione), il nome specifico del turnover, Technical e Injury (infortunio).
Contatto col 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 minore	Un contatto che implichi una minima forza fisica e che non alteri il movimento o la posizione di un altro giocatore. Non è considerato contatto minore il contatto con braccia o mani estese di un avversario appena prima o durante il contatto col disco, nè il contatto con la mano del lanciatore durante il movimento di lancio.
Difensore	Qualunque giocatore la cui squadra non ha il possesso del disco.
Dove il disco si ferma	Si riferisce al luogo dove un giocatore stabilisce possesso o il disco si ferma o viene arrestato mentre rotola o scivola.

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	Tutto ciò che non fa parte del campo di gioco, comprese le linee perimetrali.
Giocatore	Le persone che stanno effettivamente partecipando al punto in corso.
Gioco	Il tempo 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.
Intercetto	Quando un giocatore della squadra in difesa stabilisce possesso del lancio di un giocatore della squadra in attacco.
Interruzione di gioco	Qualsiasi sospensione del gioco per via di un fallo, violazione, discussione, chiamata contestata, infortunio o 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 dalla difesa per l'attacco 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. Non è parte dell'area 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.
Marcare	Un difensore sta marcando un attaccante quando si trova entro tre (3) metri da quell'attaccante e sta reagendo alle sue azioni.
Marcatore	Il difensore che può eseguire il conteggio sul lanciatore.
Miglior prospettiva	Il punto di vista più completo possibile a disposizione di un

	giocatore, includendo le 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 che trasferisce la quantità di moto dal lanciatore al disco nella direzione di volo 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 membro della squadra, che non è attualmente un giocatore.
Perno	Quando il lanciatore si muove in qualsiasi direzione mantenendo una parte del corpo in costante contatto con un punto specifico sul terreno chiamato 'punto del perno'. Un giocatore stabilisce il perno posizionando o mantenendo una determinata parte del corpo in un punto specifico, che intende usare come punto del perno. Se il lanciatore ha più opzioni per il punto del perno, esso non è determinato finché non esegue un perno.
Posizione legittima	La posizione statica o in movimento stabilita da un giocatore senza che trasgredisca alcuna regola.
Possesso del disco	Un giocatore stabilisce il possesso di un passaggio quando: - Prende un passaggio e mantiene la presa per più di un istante evidente e - mantiene la presa dopo un contatto col suolo relativo alla presa, o finché non lancia il disco. Un giocatore può stabilire possesso anche quando il disco ha già colpito il terreno e viene raccolto, o gli viene consegnato dopo un turnover, pull o interruzione. Una volta che il giocatore ha stabilito possesso può cambiare la presa sul disco e ciò non influisce il possesso, purché mantenga contatto col disco. Un disco in possesso di un giocatore, o preso da 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.
Pre-conteggio	Un avviso riguardante i limiti di tempo per riprendere il gioco, comunicato dando avvertimenti a venti (20), dieci (10) e cinque (5) secondi (a seconda della situazione).
Presa	Un disco senza rotazione bloccato fra almeno due parti del corpo. Se un giocatore inizialmente prende un passaggio e poi, prima di stabilire il possesso, non mantiene la presa ('mantenere la presa' significa continuare ad avere un disco senza rotazione bloccato fra almeno due parti del corpo), quel tentativo di presa si considera fallita.
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.

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.

Annotazioni ufficiali

Introduzione

Queste Annotazioni Ufficiali completano le Regole dell'Ultimate 2021-2024. Le Regole dell'Ultimate WFDF sono il documento principale riguardo alle modalità di gioco dell'Ultimate. I giocatori possono comunque utilizzare queste annotazioni come aiuto per stabilire la corretta modalità di applicazione delle regole e per risolvere le chiamate in campo.

Le regole sono state scritte per essere il più possibile accurate, semplici, chiare e comprensibili. Non è comunque sempre facile per il giocatore medio capire come applicare le regole in ogni situazione, perciò queste annotazioni mostrano qualche esempio su come applicarle.

In uno sport arbitrato, gli arbitri o i giudici decidono se l'infrazione abbia un effetto sostanziale sul risultato dell'azione. Poiché l'ultimate è uno sport autogestito, queste annotazioni intendono stabilire una visione condivisa su quali trasgressioni siano da considerare sostanziali.

Sebbene le Annotazioni Ufficiali non facciano parte delle "regole del gioco", sono convenzioni che dovrebbero essere seguite al fine di stabilire una modalità condivisa di gioco, e se un esempio riprodotto in questo documento avviene sul campo da gioco, dovrebbe essere seguita l'Annotazione Ufficiale qui riportata.

Nel caso ci sia una discrepanza tra l'Appendice alle Regole dell' Ultimate e queste Annotazioni Ufficiali, ha precedenza l'Appendice.

Principi

Le Regole dell'Ultimate si basano su principi che spiegano come bisogna giocare e come risolvere le chiamate. Quando ci si imbatte in una situazione che non è esplicitamente descritta nelle regole, i seguenti principi sono una buona guida per aiutare a risolvere tale situazione:

- Si presuppone che nessun giocatore infranga intenzionalmente le regole, quindi non esistono sanzioni severe per trasgressioni involontarie bensì un metodo per la ripresa del gioco che simuli quello che sarebbe più probabilmente avvenuto se non ci fosse stata la trasgressione.
- Una squadra non dovrebbe essere svantaggiata da un errore o da una trasgressione commessa dagli avversari.
- Le chiamate dovrebbero avvenire solo quando una trasgressione abbia avuto un impatto significativo sul gioco. I giocatori dovrebbero dimostrare una certa tolleranza nel caso di piccole trasgressioni generate da discrepanze sulle distanze e sui tempi.
- Non tutti vedono gli eventi nella stessa maniera: due giocatori con un'ottima visuale possono tuttavia vedere lo stesso evento in maniera differente. La percezione umana non è perfetta. I giocatori dovrebbero tenerne conto mentre cercano di risolvere le chiamate.
- Se una chiamata non è risolvibile, il disco deve tornare nell'ultimo punto in cui il possesso non era contestato e da lì riprendere.

Nota: Alcune di queste annotazioni sono state prese dal 'Regolamento Ufficiale dell'Ultimate di USA Ultimate 2020-2021' con il permesso di USA Ultimate. Queste vengono indicate con il simbolo †.

1 Spirito del Gioco

1.1 Deliberata o eclatante trasgressione delle Regole (1.2.1)

Nota Perchè una trasgressione sia considerata eclatante deve essere un tipo di trasgressione che non ti aspetteresti in una normale partita di Ultimate, o una per cui non ci sia una valida giustificazione all'interno delle regole.

Esempio Un difensore commette un'eclatante giocata pericolosa risultante in un fallo contro un ricevitore che stava cercando di ottenere il possesso del disco nell'area di meta che stava attaccando.

Risultato I Capitani possono scegliere di consentire al ricevitore di reclamare la meta, anziché far ottenere il possesso al ricevitore e farlo spostare sulla linea di meta.

Esempio Un lanciatore compie deliberatamente un'infrazione di passi per oltrepassare il marcatore e guadagnare metri in un turnover.

Risultato I Capitani possono scegliere di trattare il luogo del turnover come punto in cui il disco è stato lanciato.

Esempio Un difensore raddoppia intenzionalmente la marcatura sul lanciatore, senza prestare attenzione a nessun altro attaccante, e blocca il disco.

Risultato I Capitani possono scegliere di riconsegnare il disco al lanciatore.

1.2 Fornire prove per giustificare una chiamata (1.3.4)

Cosa E' da considerarsi una componente essenziale di buono spirito il fatto che un giocatore, su richiesta, sia pronto a spiegare in maniera concisa la prova oggettiva che l'ha portato ad effettuare o contestare una chiamata.

Esempio Dopo una chiamata di 'travel', se richiesto, il difensore potrebbe spiegare "ho visto che alzavi il piede perno mentre avevi ancora il disco in mano".

Perché La prova oggettiva è una prova che può essere testata per essere considerata valida. Chiarisce che la chiamata non è avvenuta su base emotiva o su ciò che il giocatore voleva o si aspettava che accadesse, ma su ciò che ha realmente visto. Se un giocatore non è ragionevolmente sicuro della prova oggettiva, non dovrebbe effettuare la chiamata.

Extra I giocatori dovrebbero essere consci e comprendere le problematiche linguistiche in caso di partite internazionali, in ogni caso dovrebbero riuscire a spiegare quanto visto, anche coi gesti. I capitani ed i compagni dovrebbero intervenire se pensano che i propri compagni stiano sbagliando o stiano agendo in maniera scorretta.

1.3 Effettuare le chiamate in maniera coerente durante la partita (1.3.9)

Cosa I giocatori dovrebbero effettuare le chiamate indipendentemente dal contesto del gioco. Ciò significa che i giocatori non devono iniziare ad aumentare il numero di chiamate solo perché la partita sta per finire ed il risultato è incerto.

Esempio Se all'inizio del gioco le infrazioni di 'travel' di piccola entità non venivano chiamate, allora non dovrebbero essere chiamate neanche successivamente.

1.4 Chiamare solo trasgressioni significative (1.3.10)

Cosa I giocatori dovrebbero dimostrare una certa tolleranza nel caso di piccole trasgressioni generate da discrepanze sulle distanze e sui tempi.

Esempio Se il lanciatore stabilisce il perno ad un centimetro dal punto corretto, allora la chiamata di 'travel' non dovrebbe avvenire.

1.5 Intimidazione (1.6.3)

Cosa Si considera che un giocatore stia tenendo un comportamento intimidatorio quando, per esempio, grida verso un avversario che sta per effettuare una presa con lo scopo di distrarlo. Il semplice svolgersi di una normale azione come tuffarsi davanti a qualcuno, non dovrebbe essere considerata come un'intimidazione.

1.6 Esultanza irrispettosa dopo aver segnato un punto (1.6.4)

Cosa Ciò include fare uno 'spike' (gettare il disco) verso un avversario o schernire l'avversario mostrandogli il disco. Queste azioni devono essere evitate.

Risultato I capitani e I capitani dello spirito di entrambe le squadre dovrebbero chiarire qualsiasi violazione dello spirito e risolverle.

1.7 Chiedere il punto di vista dei non giocatori (1.10)

Nota E' sempre compito dei giocatori coinvolti decidere l'esito della chiamata. I non giocatori non devono dare suggerimenti a meno che non siano richiesti da un giocatore coinvolto.

Se il gioco si è fermato, e un giocatore non è in grado di fare una chiamata, per esempio a causa di un infortunio o di barriere linguistiche, allora un compagno può fare la chiamata al suo posto.

Le squadre possono anche usare un non giocatore come traduttore che assista la comunicazione durante un'interruzione.

1.8 Uso della tecnologia (1.10)

Nota I giocatori possono prendere visione di materiale foto o video di una chiamata se disponibile. Tuttavia il gioco non può essere ritardato eccessivamente per questo motivo. Si veda l'Appendice per maggiori dettagli.

Extra Per esempio, i replay istantanei in uno stadio possono essere usati dai giocatori per risolvere una chiamata di fallo contestata. I giocatori non possono però richiedere che una particolare giocata venga visualizzata nuovamente sullo schermo. Se, dopo aver visto una volta il video, i giocatori non sono d'accordo, non dovrebbero ritardare il gioco per riguardare la giocata più volte; invece la giocata dovrebbe essere trattata come un normale fallo contestato. †

1.9 Chiamate dei capitani (1.11)

Nota Un capitano non dovrebbe fare una chiamata che ferma il gioco se non è direttamente coinvolto nell'azione. Tuttavia un capitano può venire coinvolto nella discussione di qualunque chiamata una volta che il gioco è già fermo.

1.10 Discussioni su quanto avvenuto in un'azione (1.12)

Nota Se i giocatori non concordano sulla chiamata, prima che il disco torni al lanciatore i giocatori dovrebbero discutere su quanto avvenuto nell'azione. Entrambi i giocatori coinvolti dovrebbero tentare di spiegare chiaramente cosa pensano sia accaduto ed ascoltare il punto di vista dell'avversario, o degli altri giocatori che avevano una buona prospettiva di gioco.

Se la discussione è resa difficile da barriere linguistiche, la gestualità o la ricostruzione della giocata possono essere utilizzate per spiegare quanto avvenuto. (es.: colpendo il retro della propria mano per mostrare che la propria mano è stata colpita mentre stavi prendendo il disco). Le squadre possono anche usare un non

giocatore come traduttore che assista la comunicazione durante un'interruzione.

A volte capita che non sia possibile essere ragionevolmente certi di cosa sia avvenuto (es.: nessuno ha una buona prospettiva, o è avvenuto troppo in fretta). A volte è pure difficile determinare se qualcosa abbia 'influenzato la giocata'. In questi casi il disco dovrebbe ritornare all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata.

Le discussioni dovrebbero avvenire più rapidamente possibile e preferendo esiti di chiamata ritirata o accettata come risultati ottimali. Tuttavia, una volta chiarito che non è possibile risolvere la discussione, il disco deve tornare all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata. La lunghezza massima suggerita per una situazione di gioco fermo dovuta ad una discussione è di quarantacinque (45) secondi. Si veda l'Appendice per ulteriori regole sulle tempistiche.

2 Campo da Gioco

2.1 Dimensioni del Campo da Gioco (2.1)

Nota Il campo da gioco è lungo cento (100) metri e largo trentasette (37) metri.

Il campo da gioco è costituito da un'area centrale di sessantaquattro (64) metri di lunghezza e da due aree di meta di diciotto (18) metri l'una di profondità, poste ad ogni capo dell'area centrale.

Tutte le linee hanno una larghezza che può variare tra i settantacinque (75) ed i centoventi (120) millimetri e sono costituite da materiale ignifugo.

Se lo spazio disponibile non è sufficiente per allestire un campo regolare, bisognerebbe accorciare le aree di meta prima di ridurre l'area centrale. Riferirsi all'Appendice per maggiori dettagli.

Se non ci sono le linee del campo e i coni per segnare una linea laterale non sono dritti, la linea perimetrale si considera essere la linea compresa fra i due coni entro cui si trova il giocatore. Per esempio, se un giocatore è vicino a una linea perimetrale nell'area centrale, si prenderanno in considerazione i coni posti lungo quella linea appoggiati su ciascuna linea di meta. Se un giocatore è vicino alla linea perimetrale in un'area di meta, si prenderanno in considerazione i coni posti su quella linea all'inizio ed alla fine della meta.

3 Equipaggiamento

3.1 Non andrebbe utilizzato equipaggiamento pericoloso (3.4)

Nota Ciò include orologi da polso, braccialetti, fermagli e gioielli sporgenti. Sulle scarpe non sono permessi tacchetti totalmente metallici o lunghi o con bordi affilati.

3.2 Equipaggiamento che ostacola la capacità di giocare (3.4)

Nota Ciò include articoli sovradimensionati, lunghi pezzi di tessuto ecc. I guanti comunemente indossati dai giocatori di Ultimate sono permessi, ma non devono danneggiare in alcun modo o lasciare dei residui sul disco.

4 Punto, Meta e Partita

4.1 Tempistiche delle partite (4.2)

Nota Le partite possono essere giocate anche con un Time Cap.

Si veda l'Appendice per maggiori dettagli.

4.2 Half time (4.3)

Nota L'Half time dura generalmente 7 minuti in partite con un Time Cap di 100 minuti. Si veda l'Appendice per maggiori dettagli riguardanti l'Half time.

5 Squadre

5.1 Partite Mixed (5.1)

Nota Nelle partite mixed, dove maschi e femmine giocano nella stessa squadra, entrambe le squadre dovrebbero avere la stessa proporzione di genere in campo per ogni punto. Gli eventi dovrebbero utilizzare una delle opzioni presenti nell' Appendice WFDF alle Regole dell'Ultimate per stabilire la proporzione di genere di ogni punto.

5.2 Ruolo di capitani e capitani dello spirito (5.2)

Nota Il capitano è un membro della squadra, idoneo a partecipare alla partita, ed è stato scelto per rappresentare la squadra nei processi decisionali a nome della squadra prima, durante e dopo una partita.

Il capitano dello spirito è un membro della squadra, idoneo a partecipare alla partita, ed è stato scelto per affrontare, discutere e risolvere problemi sullo spirito in qualunque momento durante la competizione con avversari, compagni, allenatori e funzionari di gioco e dell'evento.

6 Iniziare una Partita

6.1 Rappresentanti di squadra (6.1)

Nota I rappresentanti di squadra dovrebbero assicurarsi di avere il consenso dei compagni di squadra per prendere le decisioni elencate in questa sezione.

6.2 Correttezza delle scelte (6.1)

Nota Si raccomanda che i rappresentanti di squadra utilizzino le modalità descritte nell' Appendice WFDF alle Regole dell'Ultimate per effettuare correttamente le scelte.

7 Il Lancio Iniziale (Pull)

7.1 Ragionevole ritardo prima del lancio iniziale (7.1.1)

Nota Le seguenti motivazioni, prima del lancio iniziale, sono da considerarsi ragionevoli:

- Celebrare un punto
- Stabilire chi gioca il prossimo punto
- Stabilire le tattiche di squadra per il punto, es.:
    - chi marca chi
    - ruoli d'attacco
    - che tipologie di difesa/attacco verranno usate

Come riferimento, il lancio iniziale dovrebbe essere rilasciato entro 75 secondi dall'inizio del punto (che comincia all'inizio di ognuno dei due tempi o quando viene marcato il punto precedente). Si veda l'Appendice per maggiori dettagli applicabili ad alcuni eventi.

7.2 Il lanciatore del pull (7.2)

Nota Il lanciatore del pull è il difensore che si assume il compito di eseguire il lancio iniziale.

La squadra che esegue il pull può scegliere un nuovo lanciatore in qualunque momento prima del lancio iniziale. †

7.3 Segnalare di essere pronti (7.3, 7.4)

Nota La squadra in attacco dovrebbe essere correttamente posizionata e tutti i non

giocatori della medesima squadra dovrebbero essere fuori dal campo di gioco prima che l'attacco possa segnalare di essere pronto. †

Tutti i non giocatori della squadra in difesa dovrebbero essere fuori dal campo di gioco prima che il lancio iniziale venga eseguito.

7.4 Chiamare Fuorigioco (7.5)

Nota Si raccomanda che la squadra avversaria avvisi il capitano della squadra che sta commettendo tale violazione prima che venga chiamata. Le squadre devono considerare che le chiamate dovrebbero essere fatte unicamente se l'infrazione alla regola è sufficientemente significativa da alterare il risultato dell'azione.

Il fuorigioco può solo essere chiamato da giocatori in campo, le chiamate fatte da non giocatori non hanno valore. Ad ogni modo i non giocatori possono dare una mano nel monitorare il fuorigioco e dare suggerimenti basandosi sul proprio punto di vista.

Una chiamata di fuorigioco contestata ha come risultato uno stop del gioco e la ripetizione del pull.

Per contestare una chiamata di fuorigioco, un giocatore della squadra che contesta deve avere una prospettiva buona quanto quella della persona che fa la chiamata. Se la chiamata viene fatta con l'aiuto di un non giocatore, verrà considerata come prospettiva uguale o migliore solo quella di una persona situata in una posizione simile.

7.5 Riprendere il gioco dopo una chiamata di fuorigioco (7.5)

Nota Non c'è differenza se una squadra abbia ricevuto una o più violazioni di fuorigioco, il risultato è lo stesso.

A prescindere da quale squadra chiami il fuorigioco, è comunque turnover per ricezione fallita del lancio iniziale (dropped pull) se l'attacco tocca il disco prima che cada a terra e successivamente fallisce a stabilirne il possesso.

Se entrambe le squadre chiamano fuorigioco durante lo stesso lancio iniziale, entrambi i risultati indicati nelle regole 7.5.1 e 7.5.2 verranno applicati.

Cosa La difesa è in fuorigioco e l'attacco chiama fuorigioco dopo aver afferrato il disco.
Risultato La chiamata di fuorigioco non ha rilevanza e il gioco continua come se non ci fosse stata la chiamata.

Cosa La difesa è in fuorigioco, l'attacco chiama fuorigioco e poi prende il disco.
Risultato La chiamata di fuorigioco non ha rilevanza e il gioco continua come se non ci fosse stata la chiamata.

Cosa La difesa è in fuorigioco, l'attacco chiama fuorigioco e poi il disco cade a terra e si ferma nell'area di meta difesa dall'attacco.
Risultato L'attacco può raccogliere il disco e riprendere il gioco dal punto del brick più vicino all'area di meta che sta difendendo. Non è richiesto il check.

Cosa L'attacco è in fuorigioco e la difesa chiama fuorigioco dopo che l'attacco ha preso il disco.
Risultato La chiamata di fuorigioco non ha rilevanza e il gioco continua come se non ci fosse stata la chiamata.

Cosa L'attacco è in fuorigioco e la difesa chiama fuorigioco mentre il disco è in aria e successivamente atterra fuoricampo.

Risultato L'attacco può ancora chiamare brick. Il lanciatore stabilisce il perno nel punto del brick più vicino all'area di meta che sta difendendo e tutti gli altri attaccanti stabiliscono una posizione statica. Dopodichè la difesa stabilisce una posizione statica e il disco viene rimesso in gioco con un check.

Extra Se un giocatore fa una chiamata sbagliata di fuorigioco (es.: chiamandolo dopo che il disco è stato toccato, o l'attacco chiama offside e poi prende il pull) e il gioco si è fermato per discutere la chiamata, i giocatori devono tornare nel punto in cui erano quando la chiamata è stata fatta e riprendere il gioco con un check.

7.6 Nel lancio iniziale la difesa arresta il disco mentre rotola (7.7)

Cosa Il disco tocca il terreno ed inizia a rotolare verso l'area di meta difesa dalla squadra che ha effettuato il lancio, allora un difensore ferma il disco ancora prima che un attaccante l'abbia toccato.

Risultato Ciò è permesso (Regola 8.4). Se il difensore calcia il disco verso l'area di meta difesa dall'attacco, il disco può essere posizionato dall'attacco laddove è stato calciato. (Regola 8.4.1).

Extra Se il lancio iniziale è ancora in aria senza che sia stato toccato dall'attacco, nessun difensore può toccarlo, anche se il disco volasse indietro verso la propria area di meta (es.: a causa del vento). Se un giocatore lo tocca, l'attacco può chiedere che venga ripetuto il lancio iniziale.

Se il lancio iniziale atterra nell'area di meta attaccata dalla squadra in attacco (es.: un lancio veramente corto), l'attacco deve portarlo sulla linea di meta.

Qualsiasi giocatore in attacco può fermare il disco mentre rotola. Quel giocatore non è obbligato a raccogliere il disco dopo averlo fermato.

7.7 Chiamata di Brick (7.12)

Nota Se un giocatore in attacco segnala e chiama 'brick', un giocatore differente può prendere il disco.

Extra Se i giocatori con una buona prospettiva sull'azione non concordano se il pull sia atterrato dentro o fuoricampo, dovrebbe essere utilizzato come punto per il perno un punto sulla linea perimetrale a metà fra i due luoghi proposti.

8 Stato del gioco

8.1 Effettuare la chiamata sbagliata (8.1.3)

Cosa Un giocatore si accorge di un fallo o una violazione e grida "stop" o usa una parola sbagliata per la chiamata.

Risultato La chiamata dovrebbe essere considerata come se il giocatore avesse usato la terminologia corretta.

Perché E' chiaro che il giocatore ha visto una trasgressione delle regole. Ciò ha la precedenza sulla conoscenza corretta della terminologia.

Extra Il giocatore che ha usato la parola sbagliata dovrebbe cogliere l'occasione per imparare la terminologia corretta (regola 1.3.1) e i giocatori con più esperienza dovrebbero suggerirgliela (regola 1.8).

8.2 Il disco cade a terra (8.1.4)

Nota Si considera che un disco sia caduto a terra quando tocca il terreno prima che

qualche giocatore lo abbia afferrato, o se dopo una presa, il giocatore perde il controllo del disco che successivamente tocca il terreno.

Extra Dopo un pull o un turnover in cui il disco cade a terra dentro al campo, se l'attacco tenta di raccogliere il disco dentro il campo ma fallisce e lo fa cadere a terra, questo non è un nuovo turnover a meno che l'attacco abbia pieno controllo del disco prima di farlo cadere accidentalmente.

8.3 Muoversi a gioco fermo (8.1.5)

Nota Se il lanciatore, dopo un turnover per fuori campo, sta portando il disco nel campo di gioco, tutti gli altri giocatori hanno il permesso di muoversi.

8.4 Alterare significativamente la posizione del disco (8.4)

Cosa Nel tentativo di fermare il disco mentre rotola, un giocatore lo spinge verso la meta che sta attaccando.

Risultato Gli avversari possono chiedere che il perno venga stabilito nel punto in cui il disco è stato toccato, tramite richiesta verbale o segnalando il punto della corretta posizione. Il gioco non si ferma e non è necessario il "check" per ricominciare (è simile ad una infrazione di passi accettata (regola 18.2.6))

Se la squadra in attacco è quella che ha significativamente alterato la posizione del disco, non dovrebbe stabilire il perno nel punto in cui il disco è stato toccato, a meno che la squadra avversaria non lo richieda.

8.5 Rimanere fermi vicino al disco dopo un turnover (8.5)

Cosa Si è verificato un turnover ed il lanciatore si trova sopra al disco, in attesa che la sua squadra si schieri.

Risultato La difesa dovrebbe ricordare al lanciatore che deve mettere il disco in gioco.

Il ritardo intenzionale va contro lo spirito del gioco ed i capitani dovrebbero discuterne quanto prima.

Perché La Regola 8.5 stabilisce che il lanciatore non deve tergiversare nel mettere il disco in gioco.

Extra Se altri giocatori si stanno muovendo in direzione del disco (situazione tipica dopo un turnover), il giocatore più vicino può decidere di non raccogliere il disco, questa di per sé non è una trasgressione delle regole. Se nessun giocatore in attacco si è messo a camminare verso il disco da quando è avvenuto il turnover, si ha una trasgressione delle regole.

Si raccomanda che la squadra in difesa avvisi quella in attacco e verifichi che sia a conoscenza della regola prima di far rispettare i limiti di tempo.

8.6 Limiti di tempo dopo un turnover (8.5.1)

Nota Per far rispettare i limiti di tempo di 10 e 20 secondi la difesa dovrebbe usare un pre-conteggio eseguendo ad alta voce un conto alla rovescia con intervalli di 5 secondi. Il pre-conteggio dovrebbe essere percepibile dal giocatore in attacco più vicino al disco. Il giocatore che conteggia i limiti di tempo non deve necessariamente essere il marcatore.

Se il disco atterra fuori campo e poi rotola indietro e si ferma nel campo di gioco, i limiti di tempo nella 8.5.2 non si applicano. (a meno che le partite non adottino l'Appendice alle Regole dell'Ultimate).

Extra Per gli eventi in cui si utilizza l'Appendice alle Regole dell'Ultimate, i limiti di tempo si applicano anche a dischi fuori campo e per il pull.
Si raccomanda che la squadra avvisi quella avversaria e si assicuri che sia a conoscenza della regola prima di far rispettare i limiti di tempo.
Se l'attacco ritiene che i limiti di tempo siano stati contati troppo velocemente, può chiamare un fast count.
La difesa deve permettere che ci sia un percorso libero di modo che l'attacco possa raggiungere il disco ed il punto del perno.
Se il disco attera fuori dal campo e poi rotola dentro fermandosi nel campo di gioco, il limite di tempo della 8.5.2 non si applica.

8.7 Iniziare il conteggio dopo un ritardo nel gioco (8.5.2.1)

Nota Dopo una chiamata di 'delay of game' l'attacco dovrebbe dare due (2) secondi per rimediare prima di iniziare il conteggio.

9 Conteggio

9.1 Comunicare chiaramente il conteggio (9.2)

Nota Il conteggio sarà solitamente comunicato verbalmente. Le squadre possono concordare altri metodi per adattarsi a circostanze particolari

9.2 Quando iniziare il conteggio (9.3)

Cosa Il marcatore può iniziare il conteggio non appena il lanciatore raccoglie il disco (escluso dopo un intercetto)

Risultato Anche se il lanciatore deve ancora fermarsi, alzarsi dopo un tuffo o addirittura rientrare in campo, il marcatore può iniziare il conteggio.

Extra Se l'attaccante ha bisogno di un po' di tempo perché ha dovuto evitare un ostacolo esterno al campo (per questioni di sicurezza non dovrebbero essercene, ma nella realtà ciò può avvenire), il marcatore dovrebbe aspettare un attimo prima di iniziare il conteggio.
Se il lanciatore ottiene di nuovo il possesso di un disco perso accidentalmente prima del contatto col terreno senza che un altro giocatore abbia toccato il disco, si considera il possesso come continuo. Se il lanciatore ottiene di nuovo il possesso di un disco perso accidentalmente prima del contatto col terreno e dopo che un altro giocatore ha toccato il disco, si considera come un nuovo possesso.
Se il lanciatore riceve un passaggio nell'area centrale, ma lo slancio lo porta fuori dal campo, il marcatore può iniziare/continuare il conteggio se è entro 3 metri dal punto del perno, anche se non è entro 3 metri dal lanciatore.

Nota Dopo un intercetto da parte della Squadra A, il marcatore della squadra B non può iniziare il conteggio finchè il lanciatore della Squadra A non stabilisce il perno, indipendemente dal fatto che il lanciatore sia dentro o fuori il campo dopo l'intercetto.
Se il giocatore che ha eseguito l'intercetto prende il disco mentre è in corsa, il marcatore deve aspettare che si fermi e stabilisca il perno prima di iniziare il conteggio.

9.3 Altre chiamate (9.5.4)

Nota Tutte le altre chiamate includono:

- Fallo contestato
- Meta contestata

- Turnover contestato (escluso lo "stall-out")
- Violazione per ostruzione della linea (2.7)
- Infortunio
- Interruzione tecnica

9.4 Chiamata che riguarda trasgressioni del lanciatore e ricevitore (9.5.4.1)

Cosa Uno stall-out contestato viene chiamato contro il lanciatore dopo che il disco è stato lanciato. Viene contestato un fallo in ricezione sul risultante passaggio.

Risultato Il disco torna al lanciatore e, secondo la regola 9.5.4.1, il conteggio riprende da "Stalling 8".

Cosa Un fallo della marcatura accettato viene chiamato dal lanciatore mentre il disco viene lanciato. Viene contestato un fallo in ricezione sul risultante passaggio.

Risultato Il disco torna al lanciatore e, secondo la regola 9.5.4.1, il conteggio riprende da "Stalling 1"

9.5 Conteggio dopo una violazione sul check (9.5.4.2)

Cosa Il gioco si è fermato a causa di un fallo del lanciatore accettato. Il conteggio verrà ripreso da "stalling 8". La difesa si muove prima del check e viene chiamata una violazione da parte dell'attacco.

Risultato Anche se questa è una trasgressione della difesa, la regola 9.5.4.2 implica che il conteggio dovrà comunque ripartire da "stalling 8"

9.6 Conteggio (9.6)

Cosa Se, dopo una chiamata, il conteggio deve ripartire da un massimo di 6 e:

1. il conteggio si era fermato a 4, allora riparte da "stalling 5"
2. il conteggio si era fermato ad 8, allora riparte da "stalling 6"

Extra Non ci deve essere una pausa tra "stalling" ed il numero del conteggio.

Nota Se non ci si accorda sul conteggio da cui si debba ripartire, si userà il numero a metà fra i due proposti, arrotondando per difetto.

10 Il Check

10.1 Quando il "check" non è richiesto (10.1)

Nota Il "check" non è necessario dopo un pull o un turnover, anche se il lanciatore deve camminare fino all'esatto punto in cui deve stabilire il perno. Il lanciatore può effettuare un passaggio, ed il marcatore può iniziare il conteggio, non appena il perno è stato stabilito nel punto corretto.

Se il perno non è stato stabilito nel punto corretto, si tratta di infrazione di passi.

Se il marcatore inizia il conteggio prima che il perno venga stabilito, si tratta di un'infrazione di conteggio veloce.

Per assicurarsi che il gioco non venga interrotto, si raccomanda che o il lanciatore o il marcatore indichino il punto in cui vada posizionato il perno, prima che venga stabilito.

Il lanciatore non può iniziare il caricamento o altre parti del movimento di lancio finchè non abbia stabilito il piede perno. (vedasi 18.2.5.3).

Extra 'Turnover specifico' si riferisce a quelli elencati nella 13.2

10.2 Posizionarsi dopo una chiamata (10.2.2.1)

Nota Se viene eseguito un passaggio lungo e c'è un fallo contestato in ricezione, i

giocatori torneranno nel punto in cui erano al momento del lancio (invece di rimanere a fondo campo dopo aver rincorso il disco). †

10.3 Equipaggiamento difettoso (10.3)

Nota Con equipaggiamento difettoso si intende, per esempio, lacci slacciati, disco piegato, una scarpa persa. In ogni caso è responsabilità del giocatore ridurre al minimo questi problemi, verificando che il proprio equipaggiamento sia a posto.

10.4 "Delay of Game" per un "check" (10.5)

Cosa Un ritardo non necessario include la discussione riguardante la tattica di squadra (chi marca chi, chi deve tentare di prendere il passaggio successivo).
Un ritardo non necessario include stare fermi lontani dal disco, vagare intorno per guadagnare tempo ecc. Fingere di non temporeggiare mentre si ritarda è comunque un "delay of game". †
Una discussione per chiarire una chiamata non è da considerarsi un ritardo non necessario.

Risultato Dopo che il ritardo persiste nonostante sia stato chiamato un "delay of game" contro la difesa, il lanciatore può chiamare "Disc In" ed effettuare immediatamente il passaggio.

Extra Il giocatore che chiama "Disc In" deve sincerarsi che tutti i giocatori siano fermi ed in posizione legittima prima di riprendere il gioco.

Nota Si raccomanda che la squadra avversaria, prima di utilizzare tale regola, allerti l'altra squadra e verifichi che sia a conoscenza della regola.

10.5 Sequenza preferibile per il check del disco (10.6)

Nota Si raccomanda che venga eseguita la sequenza sottostante prima del check del disco:

- "L'attacco è pronto?"
- "La difesa è pronta?"
- "Il conteggio parte da X"
- "Disc In, in 3….2….1"
- Toccare il disco, toccare il terreno col disco, dire 'disc in', secondo la modalità opportuna

Extra Se il difensore deve toccare il disco per effettuare il check, la difesa deve attivamente scegliere di toccare il disco – il lanciatore non può effettuare il check toccando col disco il difensore.

10.6 Perdere il possesso nel check a terra (10.6.1.2)

Nota Se il lanciatore perde il possesso come conseguenza del check a terra, può riottenere il possesso.

10.7 Chiamare una violazione per un movimento prima del check o posizionamento scorretto (10.7)

Nota Un giocatore non può chiamare una violazione come da regola 10.7 se un giocatore della propria squadra (incluso se stesso) è nella posizione sbagliata o si sta muovendo prima del check.

11 Fuori campo

11.1 Greatest", La "Miglior Giocata al Mondo" (11.3.1)

Cosa Un giocatore in attacco si rende conto che non può prendere il disco in campo e salta da una posizione dentro al campo, prende il disco e lo lancia prima di atterrare

fuori dal campo.

Risultato E' un passaggio valido.

Perché La Regola 11.3.1 dice che un giocatore "in volo" che salta da dentro al campo è da considerarsi in campo. Ciò dura fino a quando il giocatore non atterra fuori dal campo e in quel momento ha già rilasciato il disco. Quindi il disco non è considerato "fuori".

Un giocatore può lanciare un disco mentre si trova in volo, come da regola 18.2.1.1

Extra Un giocatore non può afferrare il proprio "greatest", a meno che non venga toccato da un altro giocatore prima che il lanciatore lo afferri nuovamente, come da regola 13.2.5.

Se c'è una chiamata contestata riguardo alla presa dopo un "greatest", il giocatore che ha lanciato il "greatest" dovrebbe essere considerato come l'ultimo lanciatore. Dovrebbe stabilire il perno nel punto del campo più vicino a dove ha rilasciato il disco (o sulla linea di meta se il punto più vicino sarebbe stato dentro l'area di meta da attaccare).

11.2 Cosa chiamare in caso di dentro o fuori (11.4)

Nota Se un avversario reputa che un attaccante abbia preso il disco fuori campo, dovrebbe fare una chiamata immediatamente dicendo "Fuori campo" (o "Fuori" per abbreviare).

"Check feet" ('controlla i piedi') non è una chiamata e non ferma il gioco.

Il giocatore che fa la chiamata di "Fuori" deve essere ragionevolmente certo che il giocatore sia fuori, altrimenti non dovrebbe fare la chiamata.

Se non è chiaro che il giocatore fosse fuori campo, il gioco si ferma e i giocatori con la miglior prospettiva discutono la chiamata. I giocatori possono chiedere la prospettiva di altre persone sulla linea perimetrale, tuttavia spetta ai giocatori coinvolti fare la chiamata finale.

Se la chiamata è contestata il disco deve tornare al precedente lanciatore.

Extra Per partite giocate su campi senza linee, al ricevitore andrebbe dato il beneficio del dubbio per chiamate al limite di fuori campo.

11.3 Presa vicino alla sideline (11.4)

Cosa Un giocatore prende un passaggio molto vicino alla sideline e successivamente esce dal campo e stabilisce il possesso.

Risultato Viene considerata come ricezione dentro al campo fintanto che il giocatore prende il passaggio (avendo il disco bloccato almeno tra due parti del corpo) mentre è anche in contatto con l'area in campo (e non essendo in contatto con l'area fuori campo).

Perché La regola 11.3.2 afferma che, quando un giocatore ha afferrato il disco, può uscire dal campo se mantiene la presa fino a stabilire il possesso.

Extra Se il giocatore che prende il disco in campo contatta il fuori campo e poi smanaccia il disco prima di stabilirne il possesso, si tratta di un turnover per fuori campo, indipendentemente dal fatto che ne riottenga o meno il possesso prima che il disco tocchi il terreno.)

11.4 Ricevitore che tocca il fuori campo (11.4.1)

Nota Se i piedi del ricevitore sono in campo ma i suoi capelli o vestiario toccano il terreno fuori dal campo, è da considerare fuori campo.

11.5 Lasciare il campo da gioco (11.7)

Nota I giocatori possono lasciare il campo da gioco per fare una giocata sul disco e possono rientrare in campo da ogni punto.
E' però turnover se un giocatore in attacco salta da fuori campo e tocca il disco prima che egli stesso abbia toccato il campo da gioco (Regola 11.3.1 / 11.6 / 13.1.3).

Extra E' considerato cattivo spirito uscire dal campo e utilizzare giocatori o oggetti sulla linea laterale per nascondere la propria posizione.

11.6 Il disco esce dal campo (11.8)

Cosa Un lancio lungo effettuato dalla linea laterale non torna in campo. Dove va posizionato il perno e da dove si gioca?

Risultato Un difensore è sempre considerato in campo quando effettua una giocata sul disco (11.2). Ciò significa che se il giocatore in difesa tocca il disco mentre questo si trova fuori dal campo, il disco deve essere giocato dal punto più vicino sull'area centrale (11.8.2). Nota: Se un difensore colpisce il disco ed il vento lo fa volare dentro al campo, il disco è ancora attivo (in gioco).
I giocatori in attacco possono diventare "fuori campo" (11.6) Ciò significa che nella situazione precedente, se l'attacco tocca il disco per primo, si tratta di turnover ed il disco deve tornare nel punto in cui ha attraversato la linea laterale. (Cioè nell'ultimo punto in cui era in campo). (11.8.1).
Se un giocatore in attacco salta da dentro al campo e tocca il disco prima di atterrare, allora ciò stabilisce il punto in cui il disco è da considerarsi in campo. Se come risultato si ha un turnover senza che il ricevitore abbia ottenuto possesso del disco, il disco dovrà essere giocato sul punto più vicino a dove l'aveva toccato il giocatore in attacco. Se il ricevitore prende il disco e lo lancia mentre è in aria ed il disco atterra dentro al campo, ciò stabilisce che il disco è rientrato in campo.

Nota Se i giocatori con una buona prospettiva sulla giocata non concordano sul punto in cui il disco è uscito dal campo, si prende come valido il punto mediano tra i due proposti.

Extra Se un difensore salta, intercetta un passaggio e poi atterra fuori campo, non è un doppio turnover, il difensore mantiene il possesso.

11.7 Un non giocatore recupera un disco uscito dal campo (11.9)

Cosa Un non giocatore recupera un disco uscito dal campo e lo consegna al lanciatore che è fermo sulla linea laterale.

Risultato La regola 11.9 permette il recupero del disco da parte di non giocatori, ma il lanciatore deve trasportare il disco per gli ultimi 3 metri. Quindi il lanciatore deve uscire dal campo per 3 metri e rientrare, poi deve stabilire il perno nel punto corretto e continuare a giocare.

Extra Se il lanciatore riprende a giocare senza uscire per i 3 metri, gli avversari possono chiamare una violazione ed il gioco ricomincia con un check.
In ogni caso se gli avversari non si ritengono svantaggiati dalla situazione, possono permettere che il gioco prosegua.
I non giocatori possono anche fermare un disco che sta rotolando fuori dal campo se è a più di 3 metri dal punto del perno.
La squadra in possesso del disco può decidere di sostituirlo se è fuori dal campo e si guadagna tempo nel sostituirlo. Il lanciatore deve comunque portare indietro il disco per gli ultimi 3 metri dal campo. Il lanciatore deve avvisare il difensore più vicino se ha intenzione di sostituire il disco.

Nota I non giocatori non dovrebbero toccare intenzionalmente il disco fino a che non è considerato fuori campo.

12 Ricevitori e Disposizione

12.1 Prendere il disco (12.1)

Nota Le regole sono state aggiornate rispetto al 2017 per specificare che 'presa' e 'possesso' non significano più la stessa cosa. Una presa (catch) si ha quando il ricevitore ha controllo del disco. Una volta che il giocatore ha preso il disco, il giocatore può uscire dal campo o avere il disco che tocca il terreno, e ciò non comporta un turnover, fintanto che mantiene la presa mentre è fuori dal campo o mentre il disco sta toccando il terreno e conseguentemente stabilisce il possesso.

Un giocatore stabilisce il possesso del passaggio quando:

prende il passaggio e poi mantiene la presa per più di un evidente istante,

e

mantiene la presa durante tutto il contatto del terreno relativo alla presa, o fino a quando lancia il disco.

Extra Affinché un disco venga considerato 'bloccato', deve essere tenuto con fermezza tra almeno due parti del corpo ed essere immobile rispetto ad esse.

Se un giocatore prende inizialmente un passaggio e poi, prima di stabilirne il possesso, non mantiene la presa, ('mantenere la presa' significa continuare ad avere un disco privo di rotazione bloccato tra almeno due parti del corpo), quel tentativo di presa si considera fallita.

Un giocatore può variare le parti del corpo usate per bloccare il disco, a patto che il disco continui a rimanere bloccato tra almeno due parti del corpo durante tale variazione, e la si considera come medesima presa. (per esempio se un giocatore blocca il disco tra il torace e la mano destra, può afferrare il disco dal bordo con la sua mano sinistra ed allontanare il disco dal torace e, finché toglie la mano destra dal disco una volta che la sinistra ha afferrato il disco, va considerata come la medesima presa).

12.2 Connesso alla presa (12.1.1)

Nota Il contatto col terreno o con un altro giocatore può venire considerato come 'connesso alla presa' se avviene direttamente dopo che sia avvenuta la presa, se è conseguenza dell'atterraggio dopo un tuffo per prendere il disco, o se avviene quando il giocatore è sbilanciato dopo aver preso il disco. Se, per esempio, un giocatore effettua una presa in corsa nell'area di meta e poi continua a correre come parte della celebrazione ed inciampa, qualsiasi perdita di possesso avvenuta come conseguenza della celebrazione, non deve essere considerata come 'connessa alla presa'. Un modo per capire se il contatto è connesso alla presa è: se il giocatore avrebbe potuto scegliere di non muoversi e star fermo e in controllo dei suoi movimenti, tutte le successive azioni non sono connesse alla presa, anche se avesse deciso di non fermarsi.

12.3 Muoversi in modo irresponsabile (12.5)

Nota Ciò può includere il correre senza guardare dove si stia andando per un esteso periodo di tempo o tuffarsi in maniera tale da non aver la possibilità di adeguarsi a qualsiasi cambiamento nel movimento che possa eseguire un avversario

12.4 Posizione dei giocatori (12.5)

Cosa Al Giocatore A, che sta facendo una giocata sul disco, è permesso di rallentare e di ostacolare il movimento che l'avversario sta eseguendo per fare una giocata sul disco. Però il Giocatore A non deve muoversi in maniera tale che l'avversario non

possa ragionevolmente evitarlo, ciò sarebbe un fallo di "ostruzione" (17.4).
In questa situazione può avvenire qualche contatto minore ma un contatto minore non è fallo.

Extra Se il Giocatore A non sta giocando il disco ma invece sta permettendo ad un compagno di fare una giocata sul disco, non può ostacolare il movimento di un avversario. Ad ogni modo se il Giocatore A è immobile o non intende ostacolare, non si tratta di violazione, anche se di fatto ostacola l'avversario.

Nota La parola chiave in questa regola è 'solo'. Lo scopo del movimento del giocatore può essere parzialmente giustificato dal voler evitare che un avversario prenda una direzione non occupata verso il disco, come anche uno sforzo generico per fare una giocata sul disco.
Se il giocatore che insegue finisce contro un giocatore di fronte a lui, è quasi sempre fallo del giocatore che insegue.
Dopo un turnover e/o ogni qualvolta un lanciatore non sia nel punto del perno, la difesa deve consentire all'attacco un percorso libero verso il disco e/o verso il punto del perno.

12.5 Fare una giocata sul disco (12.6)

Nota Si ritiene che un giocatore stia "facendo una giocata sul disco" (12.6) quando il disco è in aria e sta cercando di toccarlo in qualsiasi modo, per esempio per prenderlo o intercettarlo.
Mentre stanno facendo una giocata sul disco, i giocatori devono assicurarsi di non causare contatti non minori con altri giocatori (sia che questi siano immobili, sia in base alla posizione prevista rispetto alla loro direzione e velocità), prima, durante e dopo il tentativo di giocata sul disco.
Un contatto minore è un qualsiasi contatto che implichi una forza fisica minima e che non alteri il movimento o la posizione di un altro giocatore.

Se avviene un contatto non minore, il risultato della giocata non è valido se la trasgressione delle regole ha influenzato la giocata.
Una trasgressione delle regole influenza il gioco se è ragionevole supporre che il risultato di una giocata sarebbe stato considerevolmente diverso se non fosse avvenuta tale trasgressione, per esempio se il giocatore non sarebbe stato in grado di intercettare il passaggio senza aver originato un contatto significativo con l'avversario o se l'avversario sarebbe stato in grado di fare la giocata sul disco se il giocatore non avesse originato il contatto.
L'abilità, altezza e/o la prestanza atletica dei giocatori coinvolti non dovrebbero essere prese in considerazione nel valutare se quanto accaduto abbia o meno influenzato la giocata.

12.6 Appoggiare la mano sull'avversario (12.6)

Cosa Un difensore appoggia la mano sulla schiena dell'avversario per per sapere dove sia, anche se non lo sta guardando.

Risultato Questa è una violazione.

Perché Non è necessariamente un fallo, ma una violazione, come da regola 15.1.1 in cui si dice che 'un giocatore che inizia intenzionalmente un contatto minore è sempre una trasgressione delle regole ma deve essere trattato come violazione e non come fallo'.

12.7 Posizione del giocatore quando il disco è in aria (12.6 – 12.9)

Cosa	Il Giocatore A sta inseguendo il disco e rallenta per assicurarsi di rimanere tra il Giocatore B ed il disco. Il Giocatore B finisce contro la schiena del Giocatore A ed entrambi inciampano.
Risultato	Il Giocatore B ha commesso fallo sul Giocatore A
Perché	Al Giocatore A è permesso di rallentare per fare una giocata sul disco. Il Giocatore B avrebbe potuto evitare il Giocatore A ed invece ha iniziato il contatto.

Cosa	Il Giocatore A sta inseguendo il disco, si ferma di colpo e corre immediatamente all'indietro verso il proprio marcatore che sta sopraggiungendo. Il Giocatore B finisce contro la schiena del Giocatore A.
Risultato	Il Giocatore A ha commesso fallo sul Giocatore B.
Perché	Il Giocatore B non avrebbe potuto ragionevolmente evitare il Giocatore A, quindi il Giocatore A ha iniziato il contatto.

Cosa	Il Giocatore A sta inseguendo il disco e per impedire al Giocatore B di fare una giocata sul disco, rallenta e si muove lateralmente così da impedire l'avvicinarsi del Giocatore B (es.: boxing out/tagliar fuori). Il Giocatore B finisce contro la schiena del Giocatore A. Il Giocatore A prende il disco.
Risultato	Il Giocatore B ha commesso fallo sul Giocatore A. Il Giocatore A ha ottenuto il possesso e non necessita di effettuare alcuna chiamata, o dovrebbe chiamare "play on" nel caso in cui abbia chiamato il fallo.
Perché	Al Giocatore A è permesso di rallentare e di impedire il movimento di un altro giocatore per fare la giocata sul disco. Il Giocatore B avrebbe potuto evitare il Giocatore A mentre invece ha iniziato il contatto.
Extra	"Impedire il movimento di un giocatore" è diverso da "iniziare il contatto". Alcuni contatti minori possono capitare in tali circostanze, ma i contatti minori non sono falli.

Cosa	I giocatori A e B sono compagni di squadra e stanno inseguendo il disco. Il Giocatore B rallenta e si muove lateralmente per impedire all'avversario, Giocatore C, di avvicinarsi e fare una giocata sul disco. Il Giocatore A prende il disco.
Risultato	Il Giocatore C può chiamare una violazione contro il Giocatore B.
Perché	Il Giocatore B non sta facendo la giocata il disco. Il Giocatore C sta giocando il disco e quindi il Giocatore B non può impedire intenzionalmente i suoi movimenti.
Extra	Se il Giocatore B è fermo, può rimanere lì, anche se ciò impedisse il tentativo da parte del Giocatore C di fare una giocata sul disco. Però se il Giocatore B allarga le braccia per ostacolare il Giocatore C, ciò è considerato una violazione perché impedisce i movimenti del Giocatore C.

Cosa	Il Giocatore A è fermo ed aspetta il disco. Il Giocatore B sta correndo verso il Giocatore A, salta, intercetta il passaggio e poi si scontra contro il Giocatore A.
Risultato	Il Giocatore B ha commesso fallo sul Giocatore A.
Perché	La regola 12.6 specifica che effettuare una giocata non è una scusa valida per iniziare un contatto con altri giocatori.
Extra	Mentre fanno una giocata sul disco, i giocatori devono assicurarsi di non causare un'inevitabile collisione con altri giocatori, sia che siano fermi, sia in base alla direzione e velocità, prima, durante o dopo il tentativo di prendere il disco.

Cosa	Il Giocatore A è fermo e sta aspettando di prendere il disco. Il Giocatore B sta

correndo e poi salta in modo tale da evitare il Giocatore A ed intercetta il passaggio. Il Giocatore A si muove verso la direzione del Giocatore B mentre questo è in aria. C'è un contatto tra i giocatori A e B.

Risultato Il Giocatore A ha commesso fallo sul Giocatore B.

Perché Il Giocatore A ha iniziato il contatto muovendosi verso una posizione che l'altro giocatore non avrebbe potuto evitare, si tratta quindi di fallo di ostruzione.

12.8 Muoversi simultaneamente verso lo stesso punto (12.8)

Cosa Due giocatori avversari si muovono verso lo stesso punto per fare una giocata sul disco. Sono consapevoli della presenza dell'avversario e che può esserci qualche contatto minore. Avviene un contatto minore.

Risultato Anche se c'è stato un contatto, non è necessariamente fallo.

Perché Nella situazione in cui un giocatore inizi chiaramente il contatto con un altro, la persona che ha iniziato il contatto è quella che commette il fallo (es.: un giocatore è fermo e l'altro gli finisce addosso, o un giocatore ha chiaramente diritto ad un certo spazio e l'avversario cambia direzione e ostruisce quello spazio in maniera inevitabile).

Tuttavia ci sono volte in cui entrambi i giocatori hanno diritto ad un certo spazio e nessuno dei due è colpevole di aver iniziato il contatto. In tali circostanze, se avviene un contatto minore (es.: i giocatori si urtano con le spalle o con le anche), non è da considerarsi fallo, perché entrambi sono responsabili di aver causato il contatto ed entrambi sono consapevoli che sarebbe potuto succedere.

Scenario I:

Entrambi i giocatori causano il contatto ma si tratta di contatto minore.

Risultato:

Il risultato della giocata dovrebbe restare valido.

Scenario 2:

Entrambi i giocatori causano il contatto ma tale contatto non è minore (es.: causa la caduta di un giocatore).

Risultato:

Si tratta di fallo di entrambi giocatori e va trattato come un fallo "contemporaneo" (17.9.2).

Il disco deve tornare al lanciatore.

Scenario 3:

Entrambi i giocatori causano il contatto ma si tratta di contatto minore.

Tuttavia un giocatore colpisce il braccio dell'avversario mentre sta giocando il disco.

Risultato:

Sebbene entrambi i giocatori abbiano causato il contatto, quello che ha colpito il braccio dell'altro ha commesso fallo poiché si tratta di un contatto non minore.

Extra Questi scenari vanno presi come riferimento solo quando entrambi i giocatori hanno causato simultaneamente il contatto. Se un giocatore ha chiaramente iniziato il contatto, quel giocatore ha causato fallo.

Se un giocatore non si rende conto che avverrà un contatto, il giocatore che ne è consapevole dovrebbe evitare il contatto e, se appropriato, chiamare "gioco pericoloso".

Come per la regola 17.9.2.1, se tale contatto avviene dopo che il disco è stato preso, o dopo che il/i giocatore/i principalmente coinvolti non possono più fare la giocata sul disco, deve essere trattato come un Fallo Indiretto (con esclusione dei contatti relativi alla Sezione 17.1).

I giocatori coinvolti in tali contatti dovrebbero essere consapevoli che spesso non

hanno la prospettiva migliore su chi abbia iniziato il contatto e dovrebbero chiedere aiuto ai giocatori vicini.

12.9 Agevolare il movimento di giocatori o usare l'equipaggiamento (12.10)

Nota Se un giocatore in attacco aiuta fisicamente il movimento di un altro, o usa un articolo dell'equipaggiamento per aiutarsi a toccare il disco, si ha un turnover – vedi regole 13.2.6. e 13.2.7.

Se un difensore aiuta fisicamente il movimento di un compagno di squadra, o usa un articolo dell'equipaggiamento per aiutarsi a toccare il disco (es.: lanciando il cappello in direzione del disco), si tratta di una violazione. Il ricevitore previsto dovrebbe ottenere il possesso.

13 Turnovers

13.1 Disco a terra mentre non è in possesso di un giocatore in attacco (13.1.1)

Nota Non è un turnover se un giocatore, nel tentativo di impossessarsi del disco dopo un turnover o dopo un pull che abbia già toccato il terreno, lo smanaccia prima di averne definitivamente ottenuto il possesso (vedi regola 8.1.4).

13.2 Disco che tocca il terreno mentre è in controllo di un giocatore in attacco (13.1.1.1)

Nota Se un ricevitore si tuffa per ricevere un passaggio e prende il disco prima che colpisca il terreno, il disco può successivamente toccare il terreno, restando ancora 'su', fintanto che il giocatore mantenga la presa mentre il disco sta toccando il terreno. Il ricevitore può variare le parti del corpo che stanno bloccando il disco e, fintanto che il disco continua ad essere bloccato da almeno un set di tali parti del corpo durante la variazione, viene considerata la medesima presa. Se il ricevitore ha pinzato il disco tra le dita ed il contatto del disco col terreno fa sì che il disco si sposti e non sia più pinzato nello stesso punto, non si tratta di 'presa mantenuta' e si ha un turnover.

Se, dopo aver preso un disco che ha poi toccato il terreno, il ricevitore ne perde successivamente il controllo mentre il disco non sta più toccando il terreno, la presa precedente non viene annullata – il disco può ancora essere preso da qualsiasi giocatore.

13.3 Turnover per intercetto (13.1.2)

Nota Se un difensore della Squadra A intercetta un passaggio mentre egli è in volo e lancia il disco prima di contattare il terreno, ed il passaggio è incompleto, si tratta di un turnover della Squadra A e la Squadra B diventerà la squadra in possesso.

Extra Un difensore può intenzionalmente colpire un passaggio per spingerlo verso la propria zona di meta ma, se poi tocca il disco prima che contatti il terreno, si tratta di travel secondo la regola 18.2.5.5.

13.4 Ricezione fallita del Pull contestata (13.1.4)

Nota Se una "ricezione fallita del pull" viene contestata, la squadra che ha lanciato il pull può scegliere se ripeterlo o ritirare la chiamata.

13.5 Turnover per "auto-presa" (self catch) (13.2.5)

Cosa Il lanciatore rilascia accidentalmente il disco mentre ruota sul piede perno e lo afferra nuovamente, senza che nessun altro giocatore abbia toccato il disco.

Risultato Questo non è un turnover per "auto-presa". Il marcatore può continuare il

conteggio. Si può chiamare infrazione di passi se il lanciatore ha mosso il piede perno.

Perché Un turnover per "auto-presa" può solo avvenire dopo che il lanciatore ha tentato un passaggio. Si definisce passaggio (vedasi "Lancio") "un disco in volo a seguito di qualsiasi movimento di lancio, compreso il tentativo di finta ed un disco fatto cadere intenzionalmente, che ha come risultato una perdita di contatto tra il lanciatore ed il disco". Poiché il disco non era in volo dopo il movimento di lancio o il tentativo di finta, la 13.2.5 non viene applicata.

Extra Se il disco viene accidentalmente rilasciato durante il movimento di lancio parte di un tentativo di finta, il lanciatore non può afferrare nuovamente il disco a meno che non sia stato toccato da un altro giocatore.

Il lanciatore può toccare un disco che ha lanciato, per esempio per impedire che un avversario lo afferri o per allungarlo ad un compagno di squadra.

Se il lanciatore afferra un proprio lancio, il turnover avviene nel punto in cui si trovava il lanciatore quando ha afferrato il disco.

13.6 Assistere intenzionalmente i movimenti di un compagno (13.2.6)

Nota Ai giocatori è vietato darsi intenzionalmente una spinta su un compagno per saltare più alto. †

13.7 Contestare un turnover per 'stall-out' (13.4)

Nota Un turnover per stall out dovrebbe in linea di massima essere contestato solo dal lanciatore.

Se il conteggio era veloce da 1 a 5 ma poi la velocità era corretta per il resto del conteggio, il lanciatore non può contestare lo stall-out basandosi sul fatto che ci sia stato un fast count.

13.8 Riprendere il gioco dopo uno 'stall out' accettato (13.4)

Nota Il marcatore della Squadra A che ha chiamato lo stall out prende possesso del disco dove è avvenuto lo stall out e può:

1. appoggiare il disco a terra. Dopo la conferma da parte della Squadra A, il precedente lanciatore della Squadra B dice ad alta voce 'disc in' o
2. tenere il disco e lasciare che il lanciatore precedente della Squadra B riprenda il gioco con un 'check'

Extra Un marcatore non dovrebbe automaticamente chiamare "stall-out" perchè ha raggiunto il conteggio di dieci. Dovrebbe essere certo che il disco non fosse ancora stato rilasciato e che il suo conteggio non fosse veloce. †

13.9 Intercetto caduto a causa del contatto col terreno (13.5.1)

Nota Se, nel tentativo di intercettare un passaggio, un difensore della Squadra A perde il controllo del disco a causa del contatto col terreno o gli cade accidentalmente, allora il possesso è da considerare come non confermato e qualsiasi giocatore della Squadra A può prendere possesso del disco.

13.10 Disco lasciato cadere intenzionalmente (13.6)

Cosa Il Giocatore A intercetta un passaggio e poi fa cadere intenzionalmente il disco o lo appoggia per terra per permettere ad altri compagni di lanciarlo.

Il Giocatore A raccoglie un disco che è fuori dal campo e lo fa cadere intenzionalmente nel punto corretto del pivot per permettere ad altri compagni di

lanciarlo.

Risultato Questo non è un "doppio turnover". Gli avversari possono chiamare una Violazione, ed in questo caso il gioco si ferma ed il Giocatore A deve prendere possesso del disco. Il gioco va ripreso con un check.

Extra Ad ogni modo se il Giocatore A tenta un passaggio subito dopo l'intercetto ed il passaggio è incompleto, è turnover.

Nota Al giocatore si concede il beneficio del dubbio se non si è sicuri che la perdita di possesso sia avvenuta a causa del passaggio non riuscito nel tentativo di passare il disco ad un compagno affinché diventi il lanciatore o se si sia trattato di un vero e proprio passaggio incompleto.

13.11 Dove posizionare il piede perno – disco fuori dal campo (13.8)

Nota Il punto corretto è da situarsi vicino alla linea (poiché la linea non è parte del campo di gioco), ma è accettabile mettere il piede perno sulla linea. Poiché le linee perimetrali sono larghe solo pochi centimetri, l'errore è insignificante. Sebbene le regole stabiliscano che il perno vada posizionato in campo, la regola 11.3.3 indica anche che non è un problema se il piede perno tocca un'area fuori dal campo.

Extra Se il disco vola fuori dal lato dell'area di meta, c'è un cono sul punto in cui andrebbe posizionato il perno. La regola 2.6 stabilisce che il bordo dell'area centrale debba essere segnalato da quel cono, perciò il giocatore non dovrebbe spostarlo. Quindi il perno andrebbe stabilito sulla linea di meta vicino al cono. I giocatori non dovrebbero spostarlo. Da sottolineare che il giocatore deve avere spazio sufficiente per ruotare sul perno (altrimenti potrebbero verificarsi situazioni pericolose durante la rotazione sul perno).

13.12 Dove posizionare il piede perno - disco in campo (13.9)

Cosa Il disco cambia di possesso ed il perno va stabilito nell'area centrale.

Risultato Il lanciatore dovrebbe prendere il disco e stabilire il perno nel punto in cui si trovava il disco.

Perché La Regola 13.9 dice che il lanciatore deve stabilire il perno nel punto in cui è avvenuto il turnover.

Extra Il perno va stabilito il più vicino possibile alla posizione del disco. I giocatori non dovrebbero stabilire il proprio piede destro sul punto del turnover ed usare il sinistro come perno (o viceversa se mancini). Questa è una infrazione di passi (18.2.5.1).

13.13 Usare gli handsignals dopo un turnover avvenuto nell'area di meta che si difende (13.11.2.1)

Nota Indicare la linea di meta può essere utile per comunicare a tutti i giocatori che si è scelto di iniziare a giocare dalla linea di meta. Se così viene segnalato, il lanciatore deve muoversi verso la linea di meta. Si tratta comunque di un segnale facoltativo. Il lanciatore designato può stabilire il perno sulla linea di meta anche se non l'ha segnalato.

La difesa può chiedere al lanciatore designato se ha intenzione di lanciare dalla linea di meta ed è buono spirito rispondere (usando gli handsignals), anche se non è obbligatorio.

Extra Se un giocatore sceglie di stabilire il perno sulla linea di meta, deve portare il disco ad una velocità costante o variabile e deve farlo camminando o muovendosi più velocemente. †

Il giocatore deve mettere il disco in gioco o nel punto in cui si trova il disco o sulla linea di meta, non tra i due punti. †

13.14 Stabilire il perno dopo un turnover all'interno dell'area di meta che si difende (13.11.3)

Nota Se il lanciatore infrange la regola 13.11.3, ciò andrebbe trattato come una infrazione di passi. Il gioco non si ferma ma il lanciatore deve posizionarsi sul punto corretto del perno.
Il giocatore non può raccogliere il disco, guardare se ci sono giocatori cui passarlo, e poi spostarsi sulla linea di meta.

14 Segnare una meta

14.1 Mete "Callahan" (14.1)

Cosa L'attacco lancia il disco ma un difensore intercetta il passaggio nell'area di meta difesa dall'attacco (che corrisponde all'area di meta attaccata dalla difesa).

Risultato La difesa segna una meta

Perché La Regola 14.1 dice che la meta è valida quando un giocatore prende un passaggio valido ed il primo contatto col terreno avviene all'interno dell'area di meta che sta attaccando. Non è specificato da nessuna parte che il passaggio debba essere di un compagno di squadra.

Extra Il termine "Callahan" è un nome non ufficiale per questo tipo di meta.

14.2 Lanciare il disco dopo una meta (14.1)

Cosa Un giocatore prende il disco nell'area di meta che attacca ma non se ne rende conto e lancia il disco.

Risultato Si tratta di una meta segnata, a prescindere dal risultato del passaggio successivo.

Perché La Regola 14.1 non dice che un giocatore deve essere consapevole di aver segnato una meta.
Perciò se qualcuno ha una visuale chiara e dichiara che si tratta di una meta, è una meta. Il disco non può essere lanciato via dopo un punto segnato, quindi tale azione è ininfluente.

Nota Se non è chiaro se il giocatore abbia segnato una meta (es.: non c'è accordo su chi abbia la miglior prospettiva e ci sono punti di vista diversi sulla giocata) il risultato della giocata successiva è valido.

Extra I giocatori possono interpellare le persone sulla linea laterale per determinare se il passaggio sia stato ricevuto nell'area di meta, ad ogni modo la chiamata definitiva deve essere fatta dai giocatori coinvolti.
Se il giocatore, dopo aver preso il disco nell'area di meta, ma prima di aver toccato il terreno, esegue un passaggio incompleto, si ha un turnover.
Chiunque può muoversi mentre il lanciatore, trovandosi nell'area di meta, si muove verso la linea di meta dopo non aver segnato.

14.3 Segnare una meta (14.1)

Nota Se un giocatore nell'area di meta blocca il disco tra le mani, ne ottiene il controllo per un solo istante e poi ne perde il controllo ed il disco colpisce il terreno, ciò viene definito un "clap spike". Un clap spike non è una meta poiché il giocatore non ha mantenuto la presa per più di un istante visibile e quindi, come da definizione, non ha stabilito il possesso del passaggio.

Extra Se un giocatore prende un passaggio nell'area di meta mentre corre e mantiene la

presa per più di un istante evidente senza perderla durante i contatti col terreno relativi alla presa, può deliberatamente rilasciare il disco mentre continua a correre.

14.4 Segnare una meta vicino alla linea laterale (14.1)

Cosa Un giocatore prende un passaggio nell'area di meta e molto vicino alla linea laterale, poi esce dal campo e ne stabilisce il possesso.

Risultato Finché il giocatore prende il passaggio (avendo un disco non in rotazione bloccato tra almeno due parti del corpo) mentre è anche a contatto con l'area di meta (e non essendo a contatto con l'area fuori campo) si ha una meta.

Extra Se il giocatore che ha preso il disco nell'area di meta tocca l'area fuori campo e poi smanaccia il disco prima di stabilirne il possesso, si ha un turnover per fuori campo, a prescindere che ne ottenga di nuovo il possesso o meno prima che il disco tocchi il terreno.

14.5 Toccare l'area di meta (14.1.1)

Nota Se un giocatore atterra chiaramente sulle punte dei piedi e poi prosegue fino ai talloni, le punte dei piedi sono il primo contatto col terreno. Se un giocatore atterra praticamente con tutto il piede e non è possibile capire quale parte del piede sia atterrata per prima, l'intero piede è il primo punto di contatto col terreno. †
Si ricorda che la linea di meta non è parte dell'area di meta. †

14.6 Meta contestata (14.2)

Nota Dopo una chiamata di meta contestata o ritirata in cui il ricevitore mantiene il possesso del disco, tutti i giocatori dovrebbero tornare nel punto in cui si trovavano quando il giocatore ne aveva stabilito il possesso.

Extra Se un giocatore reputa di aver segnato una meta e agisce come se l'avesse segnata (per esempio festeggiando l'avvenuta meta), ciò andrebbe trattato come una chiamata di meta. Questa chiamata di meta è uno stop del gioco ed il risultato di qualsiasi giocata successiva non ha valore.

14.7 Chiamata di meta e time cap (14.4)

Nota Riguardo alle regole sul 'time cap', se c'è una discussione riguardo ad una meta e dopo tale discussione la meta è confermata, si calcola che il punto sia terminato nel momento in cui il giocatore ha ottenuto il possesso ed era a contatto dell'area di meta. Ad ogni modo il conteggio dei limiti di tempo tra i punti non riprenderà fino a quando la discussione non sia terminata.

15 Chiamare falli, Infrazioni e Violazioni

15.1 Chiamare una trasgressione alle regole o un turnover (15)

Nota Un giocatore che fa una chiamata di fallo, violazione, infrazione o turnover deve avere motivi fondati per reputare che sia avvenuta tale trasgressione o turnover, ma non è necessario che ne sia certo.
Se un giocatore ritiene di avere motivi fondati per pensare che possa essere avvenuta la trasgressione o turnover, deve chiamare uno stop (senza fare una chiamata specifica) per permettere ai giocatori di discutere la situazione, determinare cosa sia avvenuto e il risultato appropriato.

15.2 Contatti accidentali (15.1)

Nota Un contatto non minore che avviene accidentalmente è da considerarsi comunque

fallo – non deve essere per forza intenzionale. Di fatto non ci dovrebbero essere contatti intenzionali nell'Ultimate.

15.3 Infrazioni che fermano il gioco (15.2)

Nota Il gioco non si ferma per una chiamata di infrazione. Tuttavia le infrazioni di travel e marcatura possono portare a uno stop se, per esempio, dopo un'infrazione di travel è stato lanciato un passaggio completato, dopo una esagerata infrazione della marcatura o dopo una chiamata di infrazione contestata.

15.4 Informare l'avversario di una trasgressione al regolamento (15.4)

Nota Se viene commessa ma non chiamata una trasgressione alle regole, il giocatore che la sta commettendo dovrebbe avvisare il proprio avversario o la squadra avversaria. Ad ogni modo il gioco non deve essere fermato per fare ciò.

15.5 Effettuare Chiamate di Violazione (15.5)

Nota Solo il lanciatore può chiamare le infrazioni sulla marcatura, ad eccezione del double team. Per infrazioni sulla marcatura con esclusione del double team, se altri giocatori si accorgono dell'infrazione sulla marcatura, dovrebbero avvisare il lanciatore, ad ogni modo questa chiamata non ha effetto. Il lanciatore deve successivamente fare la chiamata da sè, cui gli avversari devono reagire correttamente.

Qualsiasi giocatore in attacco può effettuare una chiamata di double team, tuttavia se la chiamata non è fatta dal lanciatore, dovrebbe essere a voce sufficientemente alta da essere udita dal lanciatore e dal marcatore. Se il lanciatore ripete una chiamata fatta da un proprio compagno, dovrebbe essere trattata come la stessa chiamata di double team iniziale (il conteggio deve essere ridotto solo una volta).

Tutti gli avversari possono effettuare una chiamata di passi, però se la chiamata non è fatta dal marcatore, deve essere a voce sufficientemente alta da essere sentita da marcatore e lanciatore.

15.6 Effettuare una chiamata immediatamente (15.8)

Nota Se un giocatore si accorge di una trasgressione alle regole ma non può fare la chiamata, per esempio il ricevitore nel caso di straddle, la trasgressione può essere chiamata una volta che se ne rende conto il giocatore che ha diritto di farla, in questo esempio il lanciatore. Tuttavia se, per esempio, il marcatore si rende conto che il lanciatore ha stabilito il perno nel punto sbagliato, non può aspettare che il conteggio superi il 6 per fare la chiamata di travel.

In aggiunta, se un giocatore ha la ragionevole opportunità di riconoscere che una trasgressione sia avvenuta, ma continua a giocare come se non fosse accaduto nulla, successivamente non dovrebbe effettuare la chiamata. Per esempio se il lanciatore stabilisce il perno nel punto sbagliato ed il marcatore inizia il conteggio, una volta raggiunto il conteggio di 6, il marcatore non dovrebbe chiamare travel per la posizione sbagliata del perno, anche se l'avesse notato solo quando ha raggiunto il 6 nel conteggio.

Se il gioco è stato fermato per una discussione, un giocatore può ancora effettuare una chiamata come parte della discussione.

15.7 Fermare il gioco in modo scorretto (15.9)

Nota Per esempio, se un difensore dice ad un ricevitore di fermare il gioco, ma il gioco non si sarebbe dovuto fermare ed il passaggio per il ricevitore dà come risultato un turnover, il disco torna al lanciatore ed il conteggio riprende da "stalling 1" come da

regola 9.5.1.

Extra Se non c'è accordo su chi abbia iniziato in modo scorretto uno stop, allora il disco dovrebbe tornare all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata.

15.8 Contestare una chiamata (15.10)

Nota Se, per esempio, il giocatore contro cui è stata chiamata la trasgressione crede che non sia sufficientemente significativa da fare una differenza sul risultato dell'azione, può contestare la chiamata.

15.9 Ritirare una chiamata (15.11)

Nota Se, per esempio, il marcatore chiama un fallo contro il lanciatore e dopo la discussione il marcatore ritira la chiamata, il conteggio deve riprendere da "Stalling 1" come da regola 9.5.1.

15.10 Risolvere chiamate multiple (15.12)

Nota Per esempio, il marcatore chiama un fallo offensivo del lanciatore durante il lancio, successivamente un ricevitore chiama un fallo difensivo del difensore durante la ricezione su un passaggio incompleto. I falli vanno risolti in sequenza inversa. Prima va risolto il fallo in ricezione (qua si assume come accettato), garantendo il possesso all'attaccante in ricezione, poi va risolto il fallo del lanciatore (qua si assume come accettato), restituendo il disco al lanciatore. L'infrazione iniziale (il fallo offensivo del lanciatore) ha precedenza su quella successiva (il fallo difensivo sul ricevitore), col risultato che il disco torna al lanciatore. †

Se il disco torna al lanciatore, il conteggio va corretto seguendo la regola 9.5.4.1.

16 Proseguire dopo una chiamata

16.1 Cosa succede dopo che la giocata continua nelle seguenti situazioni (16.2)

Cosa Il marcatore chiama un fallo contro il lanciatore che successivamente tenta un passaggio. Il passaggio è incompleto.

Risultato Il turnover è valido. Non c'è bisogno che il gioco si fermi.

Perché Regola 16.2.4.1. – la squadra che ha chiamato il fallo ha ottenuto il possesso del disco quindi il gioco prosegue.

Cosa Il lanciatore chiama un fallo contro il marcatore durante l'atto di lanciare. Il lancio riesce bene e arriva direttamente al bersaglio designato – un compagno di squadra non marcato. Sebbene la presa sia facile, al ricevitore cade il disco.

Risultato Il turnover è valido. Il gioco riprende con un check.

Perché Regola 16.3. – la squadra che ha chiamato il fallo ha perso il possesso, ma il fallo non ha realmente condizionato il turnover – che è stato causato dal ricevitore che ha mancato una presa facile.

Extra Se il fallo ha realmente determinato un cambio di direzione del lancio o ne è uscito un disco traballante, allora il fallo ha condizionato la giocata. Quindi il disco dovrebbe tornare al lanciatore, come da regola 16.2.4.2.1.

Cosa Avviene un Pick nello stack sulla sinistra del campo e contemporaneamente il disco viene lanciato verso la destra del campo – il disco è in aria al momento della chiamata. Un giocatore in attacco afferra il disco.

Risultato Il lancio è valido ed il giocatore che ha chiamato Pick deve posizionarsi laddove reputa che si sarebbe dovuto trovare.

Perché Regola 16.3. - Il Pick non ha condizionato il possesso del disco.

Extra Se al giocatore in attacco cade il disco, ci deve essere un turnover (16.2.4.1)

Se il Pick è stato chiamato prima del lancio e né il Pick né la chiamata di Pick hanno condizionato la giocata – il turnover è valido (16.3).

16.2 Chiamata che condiziona il gioco (16.2, 16.3)

Risultato Un evento (incluso un fallo, una violazione, un infortunio) o una chiamata, condiziona la giocata se questa sarebbe stata decisamente diversa senza che il fallo fosse avvenuto. Per esempio una chiamata condiziona la giocata se il ricevitore si rende conto della chiamata prima del lancio e per tale motivo rallenta, non riuscendo quindi a completare il passaggio.

Durante uno stop per discutere tali situazioni è ragionevole che un giocatore chieda all'avversario se reputa che l'evento o la chiamata abbia condizionato la giocata. Se gli avversari reputano che sia stata condizionata, dovrebbero apportare qualche giustificazione a sostegno.

16.3 Fallo del marcatore prima del lancio (16.2)

Nota Se il lanciatore chiama un fallo prima dell'atto di lancio, il gioco deve fermarsi. Se il lanciatore, erroneamente, continua a giocare, il disco deve tornare al lanciatore a meno che sia applicabile la 16.3 – che si applica sia in caso di passaggio completato sia in caso di turnover.

Extra Se il lanciatore subisce fallo prima del lancio, ma il fallo prosegue durante il lancio, allora si applica la 16.2.

Se il fallo accade prima del lancio ma il lanciatore aspetta a chiamare il fallo durante l'atto di lancio, si applica la 15.9.

16.4 Pick/Fallo che non coinvolge il lanciatore chiamato durante l'atto di lancio (16.2)

Nota A differenza della versione precedente delle regole, la 'continuazione' non si applica a chiamate (in cui non è coinvolto il lanciatore) durante l'atto di lancio.

Quindi se un fallo è chiamato dal ricevitore del 'dump' mentre il lanciatore è nell'atto di lancio, il gioco dovrebbe fermarsi immediatamente. Se il lanciatore prosegue nel lancio, senza conseguenze per la chiamata di fallo, il risultato del passaggio può essere valido, come da regola 16.3.

Tuttavia se il lanciatore ha sentito la chiamata di fallo mentre stava lanciando, e ciò ha avuto impatto sul suo lancio ed il passaggio non è stato completato, la 16.3 non dovrebbe essere applicata e quindi il disco dovrebbe tornare al lanciatore.

Inoltre se viene chiamato un pick mentre il lanciatore è nell'atto di lancio, ed il lanciatore prova a fermare il lancio come risultato della chiamata di pick, ed il passaggio è incompleto, il disco dovrebbe tornare al lanciatore.

16.5 Play on chiamato prima che venga stabilito il possesso (16.2.4.1)

Nota Se "play on" viene chiamato prima che venga stabilito il possesso e successivamente la squadra che ha chiamato la trasgressione alle regole non ha ottenuto/mantenuto il possesso, la chiamata di "play on" non dovrebbe essere presa in considerazione ed il gioco dovrebbe fermarsi. I giocatori coinvolti devono determinare se la trasgressione alle regole abbia effettivamente influenzato il gioco, prima di stabilire se la giocata sia valida.

16.6 Play on non chiamato (16.2.4.1)

Nota Qualsiasi giocatore che si renda conto che il gioco dovrebbe continuare senza alcuno stop, dovrebbe dire "play on". †

Se il giocatore che ha chiamato la trasgressione non dice "play on" e la squadra avversaria non ha chiaro se il gioco debba proseguire, la squadra avversaria ha la possibilità di fermare il gioco chiamando "violazione". †

16.7 La squadra che ottiene/mantiene il possesso può decidere di fermare il gioco (16.2.4.1)

Nota Se la squadra che ha chiamato il fallo ottiene o mantiene il possesso, ma il fallo ha avuto conseguenze sulla capacità di proseguire il gioco, può fare una chiamata di "fallo indiretto" una volta ottenuto il possesso. Ciò ferma il gioco e permette alla squadra di recuperare ogni svantaggio di posizione originato dal fallo.

16.8 Fallo chiamato prima che venga stabilito il possesso (16.3)

Nota Se un ricevitore in attacco chiama un fallo per un contatto avvenuto prima che venga stabilito il possesso, può continuare a fare la giocata sul disco. Se il difensore si ferma per discutere o contestare la chiamata di fallo, il gioco non si ferma fino a quando venga stabilito il possesso. Dopo che viene stabilito il possesso, il gioco dovrebbe fermarsi ma in base alla 16.2.4.1 se il ricevitore prende il passaggio, la presa è valida.

16.9 Più di un passaggio (16.3)

Nota Non c'è un limite specifico sul numero di passaggi effettuabili prima che la 16.3 non sia più applicabile. Ad ogni modo, una volta che più di un passaggio è stato completato, diventa sempre più probabile che l'evento o la chiamata abbia ripercussioni sul risultato della giocata.

17 Falli

17.1 Contatto minore riguardante mani/braccia (17)

Nota Il contatto con le mani o braccia estese di un avversario che sono in contatto o stanno per toccare il disco, non è da considerare come contatto minore.

Il contatto con le mani del lanciatore durante il movimento di lancio non è da considerarsi come contatto minore.

17.2 Giocata pericolosa (17.1)

Nota I falli di gioco pericoloso possono essere chiamati prima che accada il fatto per evitare una potenziale collisione (es. un difensore corre/si tuffa in modo tale che se l'attaccante proseguisse ci sarebbe uno scontro).

Quando ciò accade è corretto non fare la giocata sul disco e chiamare un fallo di "Gioco Pericoloso".

I giocatori che chiamano un fallo per "Gioco Pericoloso" prima di una potenziale collisione devono avere basi valide per farlo. Dovrebbero essere capaci di vedere con certezza l'arrivo del giocatore ed avere qualche motivazione per credere che tale giocatore non eviterà il contatto – ciò può includere episodi precedenti in cui il giocatore non ha evitato il contatto.

Extra Non puoi chiamare 'gioco pericoloso' se pensi che avresti potuto fare la giocata sul disco, ma avrebbe comportato l'iniziare un contatto da parte tua. In questo caso dovresti semplicemente evitare di fare la giocata.

Extra I seguenti sono esempi non esaustivi di gioco pericoloso: †

- scontrarsi pesantemente contro un avversario praticamente fermo,
- saltare su di un gruppo di avversari praticamente fermi,
- tuffarsi attorno o su di un giocatore avendo come risultato il contatto con le gambe o la schiena del giocatore,
- correre senza guardare se ci sia la probabilità che altri giocatori occupino lo spazio in cui ci si sta muovendo,
- saltare o comunque lasciare il terreno laddove è probabile che avvenga una collisione,
- movimenti di lancio esagerati o incontrollati,
- iniziare il contatto con la testa di un giocatore,
- iniziare il contatto con la parte inferiore del corpo di un giocatore in volo, impedendogli di atterrare sui propri piedi e
- saltare esattamente di fronte ad un giocatore che sta scattando in maniera tale che il contatto sia inevitabile.

17.3 Un compagno di squadra causa un fallo (17.2)

Nota Se il Giocatore A inizia un contatto con un avversario (Giocatore B) e ciò determina che il Giocatore B causi un contatto con un compagno di squadra del Giocatore A (Giocatore C), allora il Giocatore C non può chiamare fallo sul Giocatore B poiché non è lui ad aver iniziato il contatto.

17.4 Falli in ricezione quando non è chiaro se il disco fosse prendibile (17.2)

Cosa Un giocatore in attacco sta inseguendo un lancio lungo ed inciampa, mentre corre, per colpa della difesa. Non è certo se l'attaccante avrebbe preso il disco se non ci fosse stato il fallo.

Risultato Se il giocatore in attacco reputa che la difesa abbia iniziato un contatto non minore, allora può chiamare fallo.

Se il difensore ammette di aver fatto fallo sull'avversario, ma non crede che l'attaccante abbia avuto una ragionevole possibilità di prendere il disco, può invocare la regola 16.3 e cercare di accordarsi sul fatto che il risultato della giocata dovrebbe essere valido. Se I giocatori non riescono ad accordarsi su cosa sarebbe più probabilmente accaduto nella giocata, il disco deve essere restituito al lanciatore ed i giocatori si posizionano nel punto in cui si trovavano al momento del rilascio del disco (regola 1.12 e 10.2.2).

Extra Se è palese agli altri giocatori che il giocatore in attacco non aveva alcuna possibilità di afferrare il disco anche se non ci fosse stato il fallo, dovrebbero incoraggiarlo ad accettare il turnover.

Se il fallo è accettato è c'è accordo sul fatto che abbia influito sulla giocata, il giocatore in attacco ottiene il possesso laddove è avvenuto il fallo, non dove avrebbe preso il passaggio.

17.5 Falli in ricezione (17.2)

Nota Si può ritenere che sia avvenuto un fallo in ricezione se qualsiasi giocatore coinvolto nel fallo stia tentando di prendere contatto col disco in qualsiasi modo, per esempio afferrandolo o intercettandolo.

Un contatto non minore che avviene subito dopo il tentativo di prendere il disco (es. un difensore afferra il disco e poi si scontra contro l'avversario) va considerato come un fallo in ricezione. Però un contatto con le braccia dell'avversario dopo che avviene un blocco non è base sufficiente per un fallo, come da regola 17.2.1.1.

Se il disco è in aria ma i giocatori coinvolti nel fallo stavano correndo per ricevere o difendere il passaggio successivo dopo che il possesso era stato stabilito, questo dovrebbe essere trattato come un fallo indiretto (regola 17.8)

Un fallo dell'attacco accettato è un turnover (regola 17.2.2); però un fallo indiretto dell'attacco accettato non lo è (regola 17.8.2).

Extra Se i giocatori si sono tuffati per fare la giocata sul disco, il disco viene toccato ma non preso, e poi uno dei giocatori fa un secondo tentativo ma è ostruito dal giocatore che si è tuffato a terra, non si tratta di fallo del giocatore che ha ostruito, a meno che si sia deliberatamente mosso per ostacolare il secondo tentativo (in questo caso potrebbe essere una violazione della regola 12.5.1 anche se non avvenisse alcun contatto).

17.6 Possesso nell'area di meta dopo un fallo in ricezione della difesa accettato (17.2.2)

Nota Dopo un fallo in ricezione della difesa accettato nell'area di meta attaccata dalla squadra in attacco, il ricevitore prende possesso del disco nell'area di meta. Lì va fatto il check del disco, e deve poi camminare verso il punto più vicino della linea di meta, secondo la 14.2. Qualsiasi giocatore si può muovere una volta che è stato fatto il check del disco, ed il marcatore può iniziare il conteggio solo una volta che è stato stabilito il perno sulla linea di meta.

Extra Se al ricevitore cade il disco a terra mentre cammina verso la linea di meta, si tratta di turnover poichè il gioco è attivo.

17.7 Falli di Strip (scippo) (17.3)

Nota Un giocatore non può fare una chiamata di strip se ha solo momentaneamente avuto contatto o perso il controllo del disco prima che l'avversario abbia preso contatto col disco.

Extra Se un difensore colpisce il disco in aria prima che venga preso dal ricevitore, e questo contatto col disco fa sì che il ricevitore non prenda il passaggio, non si tratta di strip. Al difensore è permesso colpire il disco in volo, può essere trattato come un fallo di strip quando il difensore colpisce un disco che è stato preso dal ricevitore.

17.8 Fallo di strip sul tentativo di Callahan (17.3.2)

Nota Se avviene un fallo di strip accettato in cui l'attacco ha fatto cadere alla difesa un passaggio che quest'ultima ha intercettato nell'area di meta attaccata dalla difesa, questo deve essere trattato come una meta per la difesa.

17.9 Falli di ostruzione (17.4)

Nota Tutti i giocatori hanno diritto allo spazio nella direzione del loro movimento. La dimensione di questo spazio dipende da molti fattori (velocità, visuale, tipo di terreno, ecc) ed è grande quanto la risposta alla domanda "se un albero si materializzasse all'improvviso in questo spazio, il giocatore sarebbe in grado di evitare il contatto (senza una manovra che mini l'integrità delle sue articolazioni)?" Muoversi in maniera tale che questo spazio diventi irragionevolmente grande (esempio estremo: correre alla massima velocità con gli occhi chiusi senza verificare frequentemente la direzione) è considerato imprudente.

Se due giocatori hanno a disposizione lo stesso spazio nel medesimo lasso di tempo, ed avviene un contatto, chiunque abbia originato il contatto è il responsabile del fallo.

I giocatori sono liberi di muoversi ovunque vogliano a patto che ciò non causi una collisione inevitabile.

Una collisione è evitabile per un giocatore se questo avrebbe potuto reagire in tempo ed evitarla, tenendo conto di velocità e visuale

17.10 Fallo di spinta fuori (17.5)

Nota I falli di spinta fuori non si applicano solo ai giocatori in volo. Se, per esempio, un ricevitore prende un passaggio nell'area di meta ma subisce fallo prima che possa prendere possesso del disco, ed il fallo implica che ne perda il controllo ma riesce a stabilirne il possesso nell'area centrale, si tratta di un fallo di spinta fuori e ne risulterebbe una meta.

17.11 Contatto nel rilascio del disco (fallo dell'attacco o della difesa) (17.6, 17.7)

Nota E' fallo del lanciatore se si scontra con un marcatore immobile che è posizionato correttamente. Esempio: se il lanciatore iniziando il movimento di lancio entra in uno spazio già occupato dal marcatore nel momento in cui aveva iniziato il movimento di lancio ed il marcatore non è in violazione di "straddle, disc space, wrapping".

Extra Se il lanciatore cerca intenzionalmente il contatto con un marcatore posizionato correttamente, si tratta di un fallo dell'attacco ed è anche la violazione di una delle principali regole – lo Spirito del Gioco.

Se il marcatore è legalmente posizionato e sta muovendo le braccia addirittura lontano dal lanciatore, ed il lanciatore inizia un contatto con le braccia del marcatore, si ha un fallo dell'attacco.

17.12 Falli della marcatura e double team (17.6.1.1)

Nota Se un difensore sta marcando correttamente il lanciatore e un secondo difensore commette un double team, è il secondo difensore ad essere posizionato scorrettamente. Perciò soltanto nel caso di un contatto non minore tra il lanciatore ed il secondo difensore si avrebbe automaticamente un fallo difensivo sul lanciatore.

17.13 Effettuare una chiamata di 'contact' (17.6.1.3)

Cosa Un giocatore in difesa inizia un contatto non minore col lanciatore prima dell'atto di lancio, ma il lanciatore non intende fermare il gioco.

Risultato Il lanciatore può chiamare una infrazione di 'contact' come da regola 17.6.1.3. Se accettata, il gioco non si ferma ma il conteggio deve tornare a uno (1)

Extra Il lanciatore può anche decidere di chiamare un fallo per questo contatto (Regola 17.6), in tal caso il gioco si ferma.

Se il lanciatore chiama accidentalmente 'contact' quando il contatto è avvenuto durante il movimento di lancio, dovrebbe venire trattato come un fallo secondo la regola 17.6.

Il 'contact' dovrebbe solo venire chiamato quando il contatto è non minore, esempio: influenza la capacità del lanciatore di ruotare liberamente il perno, fintare, o preparare il lancio.

Per contatti minori, il lanciatore può decidere di chiamare un'infrazione di disc space.

17.14 Falli indiretti (17.8)

Cosa Un giocatore in attacco si scontra accidentalmente contro un difensore e lo fa cadere. Il lanciatore non ha ancora rilasciato il disco. Il difensore chiama il fallo.

Risultato Il gioco si ferma. Il difensore recupera qualsiasi svantaggio causato dal fallo. (Regola 17.8).

Perché Il fallo non è avvenuto prima, durante o subito dopo il tentativo di prendere il disco e quindi non si tratta di fallo in ricezione.

Extra Se il disco era in aria quando il fallo è avvenuto ma il fallo non è accaduto prima, durante o subito dopo il tentativo da parte dei suddetti giocatori di afferrarlo, allora il gioco deve continuare fino a che non venga stabilito un possesso. Se la squadra in attacco ottiene il possesso, la difesa dovrebbe recuperare le posizioni di svantaggio originate dal fallo ed il gioco riprendere con un check (16.3.2).

Se l'attacco commette un fallo dopo aver ottenuto possesso in aria, ma il fallo è causato da azioni non correlate al processo di effettuare la presa (esempio: mentre si tenta di atterrare intenzionalmente nell'area di meta), dovrebbe venire trattato come un fallo indiretto.

17.15 Falli contemporanei in ricezione (17.9.2)

Nota Ci sono situazioni in cui entrambi i giocatori hanno diritto ad un certo spazio e nessuno può essere accusato di aver iniziato il contatto. In tali circostanze, se c'è stato un contatto che ha influenzato l'esito della giocata, deve essere considerato come un Fallo Contemporaneo (17.9.2). Il disco deve tornare al lanciatore (a meno che non si applichi la 17.9.2.1).

Extra Contatti minori possono avvenire mentre due o più giocatori si muovono contemporaneamente verso il medesimo punto ma ciò non dovrebbe essere considerato fallo.

I giocatori coinvolti dovrebbero tenere a mente che spesso non hanno la migliore prospettiva su chi abbia iniziato il contatto e dovrebbero chiedere il parere di giocatori vicini.

Se due avversari, saltando contemporaneamente verso lo stesso punto per prendere un passaggio, causano entrambi un contatto non pericoloso, ma un giocatore lo prende prima che avvenga il contatto, il risultato della giocata è valido. Ad ogni modo, se viene chiamato un fallo contemporaneo, qualunque giocatore sia caduto a causa del contatto può rialzarsi prima che il gioco riprenda.

18 Infrazioni e Violazioni

18.1 Iniziare dal conteggio sbagliato (18.1.1.1.5)

Nota Se viene chiamato un "fast count" perché il marcatore ha iniziato il conteggio dal numero sbagliato (es: quando non si trova entro 3 metri dal lanciatore o dopo essersi allontanato oltre i 3 metri) il marcatore dovrebbe immediatamente riavviare il dal numero corretto, anche se ciò comporterebbe ridurre il conteggio di più di 2 secondi.

Se un'infrazione del marcatore è chiamata prima che il conteggio raggiunga 2, il marcatore dovrà ripartire da 1 (non esiste uno "stall count" negativo).

18.2 Disc Space (spazio minimo) (18.1.1.3)

Nota Il lanciatore può decidere di chiamare "disc space" per violazioni di straddle e wrapping se opportuno. Ad ogni modo, per una comunicazione più chiara col marcatore, il lanciatore può anche decidere di chiamare la più specifica violazione riguardante cosa andrebbe corretto. †

18.3 Wrapping (abbracciare) (18.1.1.4)

Nota Il marcatore può stare con le braccia allargate nel tentativo di "forzare" il lanciatore

a lanciare in una particolare direzione, fintanto che sia posizionato correttamente.

18.4 Double team (marcatura doppia) (18.1.1.5)

Cosa Due o più difensori si trovano entro 3 metri dal lanciatore e non stanno marcando nessun altro giocatore.

Risultato L'attacco può chiamare "double team" a meno che tutti i difensori "extra" affermino che stiano marcando (entro 3 metri dall'attaccante e reagendo ai suoi movimenti) un altro attaccante o che stiano solamente correndo entro tale area.

Nota Nella difesa a zona è normale che un difensore finisca entro 3 metri dal lanciatore mentre un altro attaccante entra nella stessa area. Per evitare un "double team" il difensore deve marcare attivamente quell'attaccante, ciò può includere il tentativo di bloccare il passaggio a questo giocatore.

Se la difesa non ritiene di aver commesso tale infrazione, può contestare la chiamata ed il gioco si deve fermare – la difesa non può semplicemente ignorare la chiamata.

Il medesimo ricevitore può essere marcato da un numero imprecisato di avversari.

Extra Quando viene accettata una chiamata di "double team", il marcatore deve prima attendere che la posizione sbagliata venga corretta (18.1.4) e poi deve riprendere il conteggio dall'ultimo numero detto per intero prima della chiamata, meno uno (1) (18.1.3).

Qualsiasi giocatore in attacco può chiamare un double team, ad ogni modo, se la chiamata non è stata fatta dal lanciatore, dovrebbe essere detta a voce sufficientemente alta per essere sentita da marcatore e lanciatore. Se il lanciatore ripete una chiamata di double team fatta da un compagno, deve essere considerata come fosse la medesima chiamata (es.: il conteggio va ridotto una volta soltanto).

Se un difensore fa double team sul lanciatore intenzionalmente, senza prestare attenzione a nessun altro giocatore in attacco, ed il lanciatore viene bloccato, ci si può basare sulla regola 1.2.1.

18.5 Infrazioni della marcatura contestate (18.1.2.1)

Nota Dopo un'infrazione della marcatura contestata in cui il passaggio è stato completato, è responsabilità del marcatore riferire se la giocata è stata influenzata, secondo le finalità della regola 16.3. In casi limite per infrazioni della marcatura contestate in cui il marcatore distoglie l'attenzione dalla marcatura per valutare ragionevolmente e velocemente le condizioni che hanno portato alla chiamata di infrazione della marcatura, il marcatore può dire che la giocata è stata influenzata. Per esempio: il lanciatore chiama straddle e mentre il marcatore sta guardandosi i piedi per valutare la propria posizione, il lanciatore completa un passaggio. Se il marcatore subito dopo contesta lo straddle perchè valuta che non stesse compiendo tale infrazione, può affermare che la giocata è stata influenzata ed il disco deve tornare al lanciatore. †

18.6 Riprendere il conteggio dopo le infrazioni del marcatore (18.1.3)

Nota Quando viene chiamata una violazione della marcatura, il marcatore dovrebbe immediatamente smettere di contare. La difesa dovrebbe correggere la posizione ed il marcatore può poi riprendere il conteggio dal numero appropriato. †

Riprendere il conteggio con l'ultimo numero detto prima della chiamata meno uno, equivale a sottrarre 2 secondi dal conteggio. Es.: Stalling One, Two, Three, Fast Count, Two, Three ecc.

Extra Se viene chiamata più di un'infrazione sulla marcatura durante il possesso da parte

del medesimo lanciatore, non ha conseguenze sul modo in cui il conteggio viene corretto – il marcatore deve comunque riprendere il conteggio con l'ultimo numero detto per intero prima della chiamata, meno uno (1).

18.7 Il marcatore non corregge il conteggio dopo una violazione del marcatore (18.1.5)

Extra Se il marcatore non corregge il conteggio, il lanciatore deve chiamare un'infrazione di "fast count" (18.1.1.1). Se il marcatore continua a sbagliare nel correggere il conteggio, il lanciatore può chiamare una Violazione. Il gioco si ferma e la violazione deve essere spiegata al marcatore.

18.8 Esagerate infrazioni sulla marcatura (18.1.5.3)

Nota Ciò include evidenti infrazioni come quattro difensori attorno al lanciatore, il marcatore che con le braccia circonda completamente il lanciatore ed il marcatore che ci impiega solo due secondi per arrivare a "stalling 6".

18.9 Passare il disco mentre si rallenta dopo averlo preso (18.2.2.1)

Cosa Un giocatore in attacco prende il disco mentre è in corsa e lo passa mentre sta ancora rallentando e dopo due ulteriori punti di contatto col terreno.

Risultato Ciò è permesso, a patto che il giocatore stia rallentando il più velocemente possibile e che mantenga contatto col terreno durante il movimento di lancio.

Extra Dopo che il lanciatore ha rilasciato il disco, non è necessario che si fermi.

18.10 Effettuare una chiamata di "travel" (18.2.5)

Nota La difesa non dovrebbe chiamare un travel (come da sezione 18.2) per non aver decelerato a meno che non possa fornire prove che il giocatore non stesse cercando di fermarsi mentre era in possesso del disco.

Nello specifico:

- un giocatore che prende il disco e lo rilancia mentre è in aria non deve rallentare.
- la lunghezza dei passi di un giocatore dovrebbe ridursi mentre rallenta.
- al giocatore non è consentito mantenere una velocità costante mentre prende e lancia il disco, a meno che non lo prenda e rilanci trovandosi ancora in aria, o compia un massimo di due ulteriori punti di contatto col terreno dopo la presa e prima del rilascio del disco.
- un giocatore non dovrebbe impiegare più di 5 passi per fermarsi.

A meno che la difesa non abbia prove in tal senso, non dovrebbe chiamare travel.

I giocatori dovrebbero anche considerare che un giocatore può cambiare direzione una volta stabilito il perno – qualsiasi cambio di direzione dopo aver stabilito il perno non va considerato come travel.

In alcuni casi un ricevitore può mantenere per poco tempo la velocità o cambiare leggermente direzione per evitare il contatto con un difensore in tuffo o per saltare un giocatore a terra. In tali situazioni ci si aspetta che ciò accada e non va considerato come travel.

Se il travel è causato solamente dal contatto iniziato dall'avversario, non deve essere considerato come travel.

Extra Se il gioco è stato fermato, il lanciatore può variare la parte del corpo in contatto col punto del perno. Non si tratta di travel.

Se un giocatore mira ad eseguire un passaggio senza provare a fermarsi seguendo la

18.2.2.1 ma poi cambia idea e si ferma senza eseguirlo dopo più di due punti di contatto col terreno, si tratta di infrazione di travel e si considera che sia avvenuto laddove ha fallito nel ridurre la sua velocità.

Si ritiene che un giocatore abbia cambiato direzione dopo aver preso il disco se c'è stato un movimento laterale del suo baricentro prima che il perno fosse stabilito o il suo punto del perno non viene stabilito dove il suo piede si sarebbe arrestato in modo naturale basandosi sul suo movimento precedente.

18.11 Prendere la rincorsa per lanciare (18.2.5.3)

Nota Dopo un pull, un turnover non nell'area centrale o dopo che lo slancio ha fatto uscire un giocatore dal campo, il lanciatore non può prendere la rincorsa per effettuare un passaggio mentre inizia il caricamento o il movimento di lancio prima di aver stabilito il punto del perno.

18.12 Tipping (colpire leggermente) (18.2.5.5)

Nota Qualsiasi contatto col disco che non sia chiaramente una presa, va considerato come "tipping" (il regolamento usa anche i termini "tocca a più riprese", "smanaccia", o "devia intenzionalmente").

Se un giocatore colpisce volontariamente il disco al fine di passarlo a se stesso nell'area di meta per segnare un punto, è infrazione di travel.

Se un giocatore colpisce il disco affinché un compagno possa prenderlo in meta, è meta.

Se un giocatore "smanaccia" il disco mentre prova ad afferrarlo e riesce ad impossessarsene nell'area di meta, si tratta di meta, a meno che lo "smanacciare" fosse intenzionale.

Se lo colpisce solamente per aiutarsi ad afferrarlo poichè altrimenti non sarebbe riuscito a prenderlo, non si tratta di travel.

18.13 Continuare dopo una chiamata di "Travel" (18.2.6)

Cosa Avviene un'infrazione di "travel" accettata ed il lanciatore non ha rilasciato il disco.

Risultato Il gioco non si ferma. Il lanciatore deve stabilire il perno nel punto corretto come da regola 18.2.6.

Extra Se accettato, tutti i giocatori, escluso il lanciatore sono liberi di muoversi ovunque nel campo. Il gioco non si ferma ma il disco è attivo, quindi è ancora possibile il turnover (per esempio se al lanciatore cade il disco). †

Se la difesa non indica al lanciatore dove sia avvenuto il travel, o il lanciatore volesse contestare la scelta del luogo indicato, il lanciatore deve dire "violation", fermare il gioco, e spiegare che il punto è sbagliato/non indicato. †

Se la chiamata di travel viene contestata, i giocatori devono riprendere la posizione che avevano nel momento in cui è stato chiamato il travel.

Se il passaggio è completo, il gioco si ferma ed il disco torna al lanciatore.

18.14 Riprendere il gioco dopo una violazione di travel (18.2.7)

Nota Dopo una violazione di travel il lanciatore deve tornare alla posizione occupata al momento dell'infrazione, non nel punto in cui avrebbe dovuto essere.

Extra Dopo un turn over per fuori campo, se al lanciatore viene chiamato travel perché ha stabilito il perno sulla linea laterale, invece che sulla linea di meta, ed ha completato un passaggio, il gioco si deve fermare. Il disco deve tornare al lanciatore e deve essere fatto il check nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, per esempio sulla linea laterale. Una volta fatto il check del disco, deve muoversi sulla linea di

meta per stabilire il perno nel punto corretto. Ogni altro giocatore può muoversi non appena è stato fatto il check. Il disco non è in gioco fino a quando non è stato stabilito il perno.

18.15 Chiamare un Pick (18.3.1)

Nota Un pick dovrebbe essere chiamato solo se il giocatore ostacolato si trova entro 3 metri dal giocatore marcato al momento dell'ostruzione. Ad ogni modo non c'è bisogno che ci siano meno di 3 metri di distanza al momento della chiamata perché l'ostruzione fa sì che la distanza incrementi velocemente prima che la chiamata venga fatta.

L'ostruzione può derivare dal contatto con il giocatore in ostruzione, o della necessità di evitare il giocatore in ostruzione.

Un pick non può essere chiamato dall'attacco.

Un pick non dovrebbe essere chiamato da un difensore che è stato ostacolato mentre tentava di fare una giocata sul disco, ciò non è correlato alla sua abilità di muoversi verso/con il giocatore che sta marcando (ad ogni modo il difensore può chiamare una violazione come da Regola 12.7 se applicabile).

Dopo una chiamata di pick accettata, il difensore ostacolato recupera la posizione persa a causa del pick. Se stava inseguendo a 2.5 metri di distanza, allora deve posizionarsi a massimo 2.5 metri, ma non deve mettersi di fianco al giocatore in attacco. †

Extra Se l'attacco mantiene il possesso dopo un pick accettato, il difensore ostacolato può andare verso il punto concordato, dove si sarebbe trovato se non ci fosse stata l'ostruzione. Tutti gli altri giocatori, compreso l'attaccante marcato dal difensore, dovrebbero posizionarsi seguendo la Regola 10.2.

Se l'attacco mantiene il possesso dopo un pick contestato, tutti i giocatori, incluso quello che ha fatto la chiamata, dovrebbero posizionarsi seguendo la Regola 10.2.

Se il difensore ritarda la chiamata di pick secondo la 18.3.1.1. si considera che il pick sia stato chiamato al momento della chiamata e non al momento in cui è avvenuto. Se il difensore attende più di 2 secondi, si applica la 15.9.

19 Interruzioni per la sicurezza

19.1 Sostituzione per infortunio (19.1.2)

Nota Il giocatore infortunato deve scegliere una delle due opzioni consentite; però se la squadra non ha più time-out a disposizione, deve essere sostituito.

"Utilizzare un time-out della propria squadra" significa che un time-out viene sottratto da quelli utilizzabili in quella metà di gioco, ma la squadra non ha la possibilità di discutere le tattiche o riposarsi come per un normale time-out di 75 secondi.

Se c'è una discussione su chi abbia causato l'infortunio, allora si applica la 19.1.3.

Se il Giocatore A viene sostituito per infortunio e poi avviene un'altra sostituzione per infortunio durante lo stesso punto, il Giocatore A può tornare in campo.

Se viene chiamata un'interruzione per infortunio durante un time-out di squadra, la squadra avversaria deve essere avvertita non appena avviene l'infortunio.

19.2 Interruzione per infortunio e gioco continuato (19.1.6)

Nota Se viene chiamato un infortunio mentre il disco è in aria a causa di un infortunio grave, ed i giocatori si sono fermati per prestare aiuto al giocatore seriamente infortunato, è ragionevole considerarlo come "stop tecnico" e far tornare il disco al lanciatore.

19.3 Situazioni che mettono in pericolo i giocatori (19.2.1)

Nota Un giocatore può chiamare uno "stop tecnico" per rimuovere o riposizionare un oggetto potenzialmente pericoloso trovato sul campo (per esempio una pietra, del metallo, un pezzo di legno, del vetro).

Extra Un ricevitore non è tenuto a continuare a giocare in una situazione pericolosa, come per esempio un bambino che vaga per il campo. In questo caso il ricevitore dovrebbe smettere di fare una giocata sul disco dando la priorità alla sicurezza propria e degli altri, ed il disco verrà restituito al lanciatore una volta risolta la situazione pericolosa. †

19.4 Ferite aperte o sanguinanti (19.2.1)

Nota Una ferita sanguinante o aperta è "gestita efficacemente" se coperta con un bendaggio sufficientemente robusto da resistere all'attività e da impedire che liquidi corporei entrino in contatto con altri giocatori. Qualsiasi giocatore che abbia abiti insanguinati deve fare in modo che le aree interessate vengano disinfettate o deve cambiarsi i vestiti prima di tornare a giocare. Lo staff medico determinerà se il giocatore può tornare a giocare. Se lo staff medico non è disponibile, capitani e allenatori possono concordare che una ferita sia stata adeguatamente coperta e ogni problematica sul vestiario risolta. †

Lo stop dovrebbe essere usato solo per risolvere problematiche di sanguinamenti.

19.5 Interruzione tecnica per un disco seriamente danneggiato (19.2.2)

Nota Un disco seriamente danneggiato è un disco rotto, lacerato, strappato, piegato, bucato o molto deformato; un disco leggermente deformato, bagnato o sporco non è da considerarsi come danneggiato.

Ad ogni modo si può prolungare un'interruzione per raddrizzare un disco deformato (rule 10.3).

20 Time-outs

20.1 Chiamare un time-out durante il gioco (20.3)

Nota Se il lanciatore deve/può muoversi per stabilire il perno in un punto diverso rispetto a dove ha ottenuto il possesso del disco, può chiamare un time-out prima di stabilire il perno in quel punto. Ciò significa che se il lanciatore raccoglie il disco dopo un turnover e il punto del turnover non è nell'area centrale, può subito chiamare un time-out. Se ciò avviene, deve posare il disco nel punto in cui posizionerà il perno dopo il time-out.

20.2 Ritardo nel gioco dopo un time-out (20.3)

Nota Le regole della sezione 10.5 riguardanti il ritardo di gioco si applicano anche per la ripresa del gioco dopo un time-out.

Extra Per partite giocate utilizzando l'Appendice, fare riferimento alla sezione appropriata riguardo alle tempistiche.

20.3 Time- out tra i punti o durante uno stop (20.4)

Nota Se una squadra chiama "time-out" tra i punti o durante uno stop ma non gliene rimangono, la chiamata non ha effetto.

Licenza Legale

L'opera *WFDF Rules of Ultimate 2021-2024*, e tutti i documenti della WFDF relativi alle regole sono messi a disposizione sulla base dei termini della licenza Creative Commons Attribution 4.0. Il Licenziante e l'Autore Originario dell'opera è la World Flying Disc Federation, un ente senza fini di lucro registrato nello Stato del Colorado, USA. Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale si può trovare nella Appendice G).

Tu sei libero di:

- riprodurre, distribuire, esporre in pubblico e rappresentare quest'opera
- usarlo per le tue opere
- 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.
- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi rendere chiaro agli altri i termini della licenza.
- Puoi concordare con il titolare dei diritti (WFDF) utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

L'utilizzo corretto e altri diritti 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 delle Annotazioni, degli Hand Signals, dei Diagrammi e dell'Appendice.

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, Spirito del gioco o altri suggerimenti potete scrivere a spirit@fifd.it.

Traduzione ad opera della Commissione Spirito del Gioco.