



World Flying Disc Federation

Diagrammi decisionali

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

Diagrammi del lancio iniziale (il Pull)

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

Segnali

Traduzione conforme ai *WFDF Hand signals*

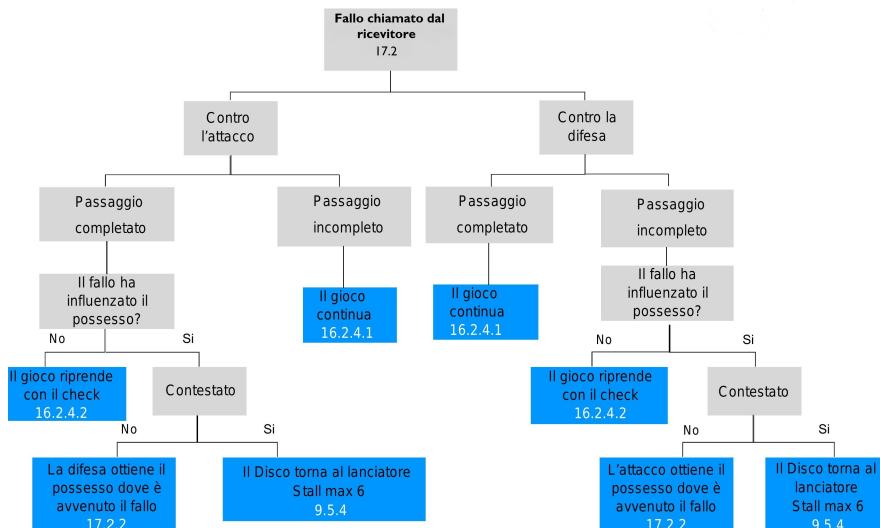
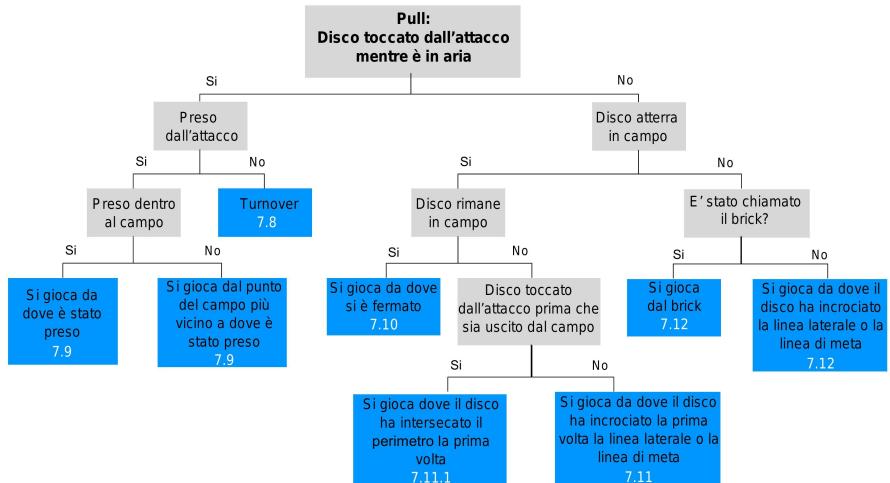
Foglio di valutazione dello Spirito del Gioco

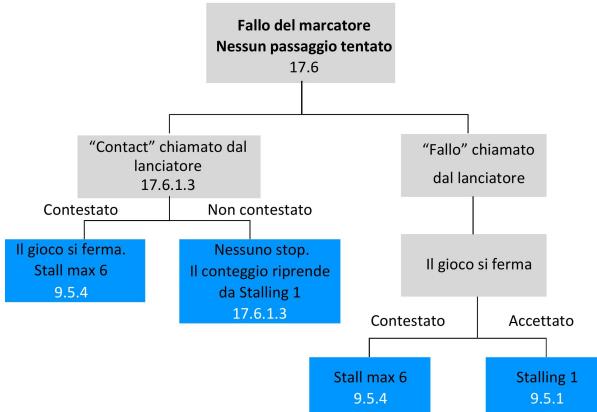
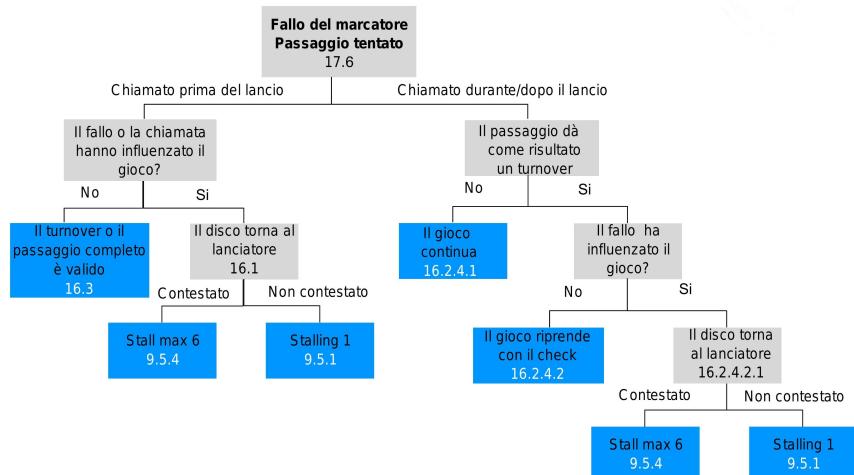
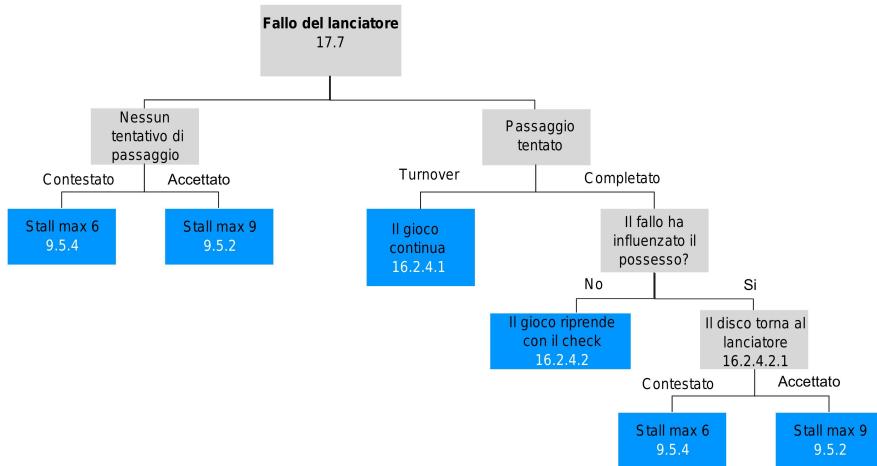
Traduzione conforme al *WFDF Game Spirit score sheet*

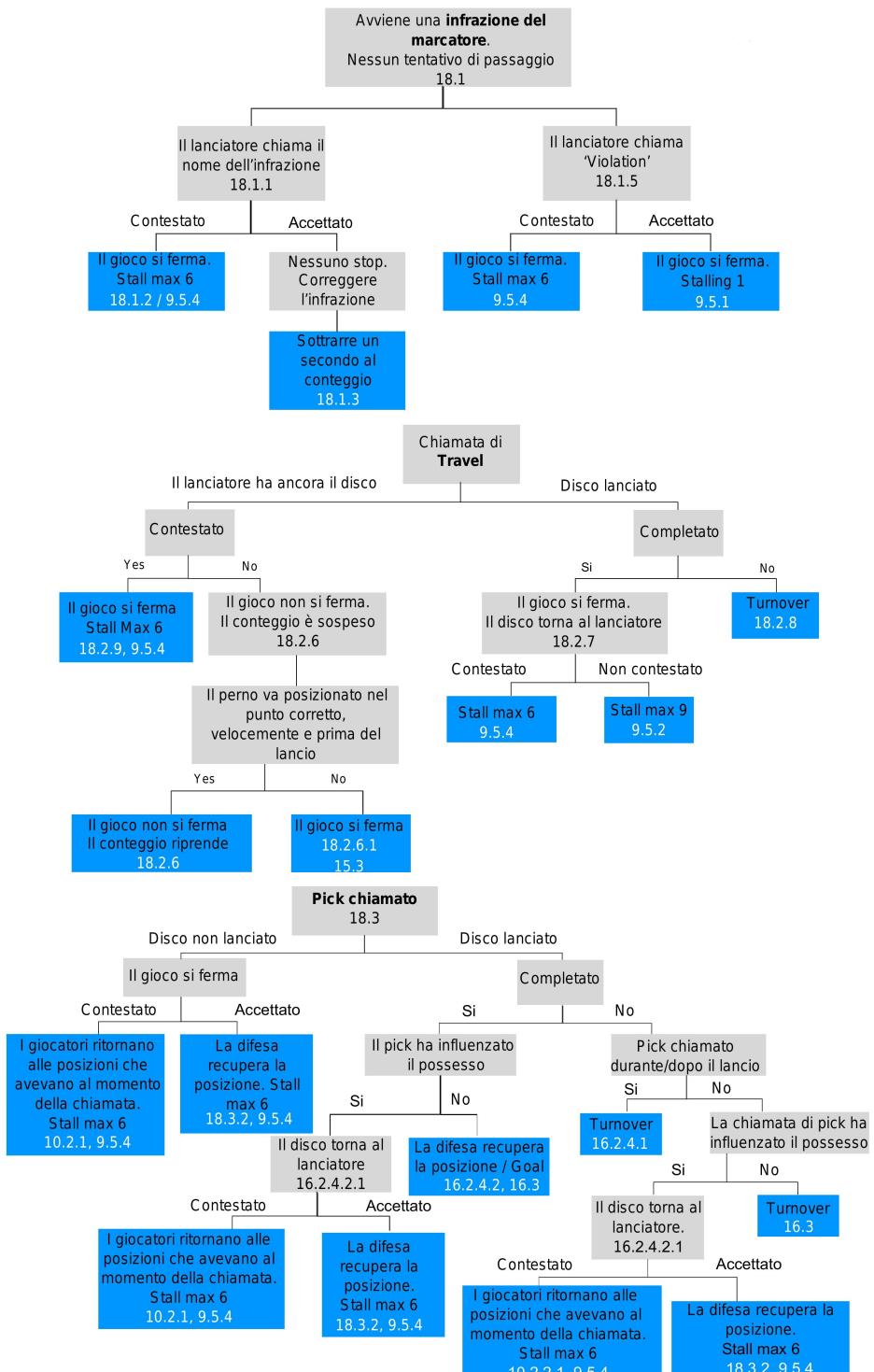
Versione ufficiale in vigore dal 1 Gennaio 2021

| | |
|---|-----------|
| Diagrammi decisionali..... | 2 |
| Diagrammi del lancio iniziale (il Pull)..... | 5 |
| Segnali..... | 9 |
| Fogli di valutazione dello Spirito..... | 10 |
| Licenza legale..... | 13 |

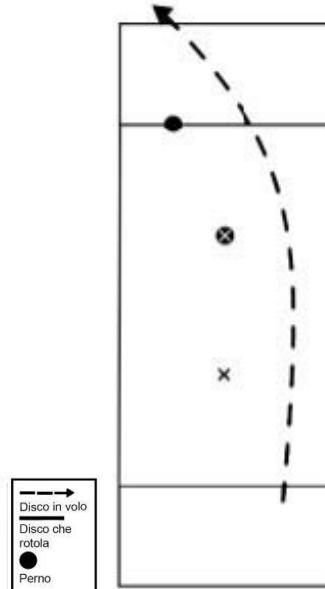
Diagrammi decisionali



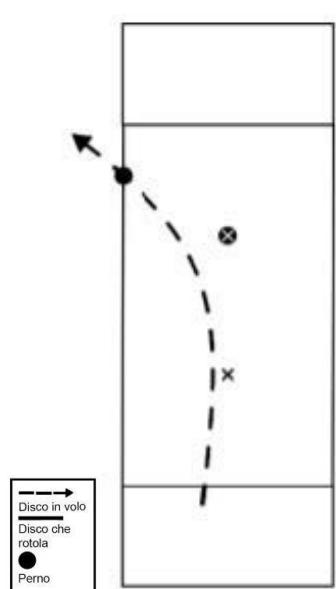




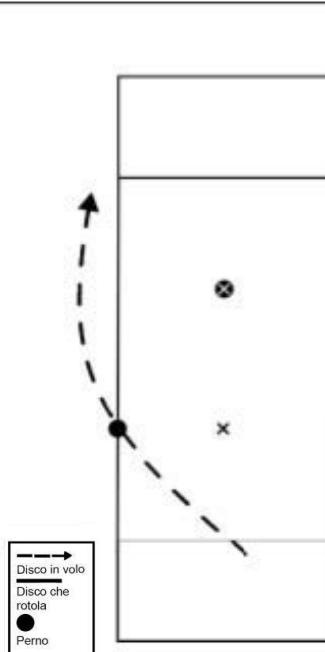
Diagrammi del lancio iniziale (il Pull)



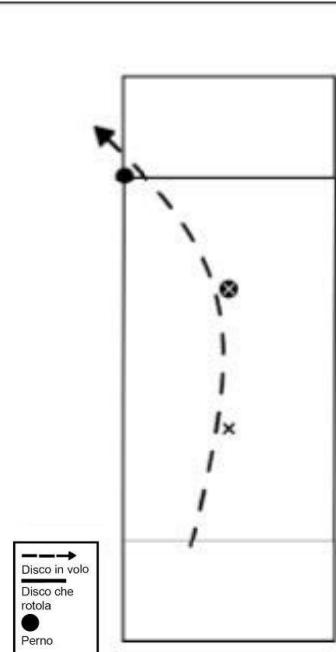
Pull atterra fuori dal campo,
dietro la linea di fondo



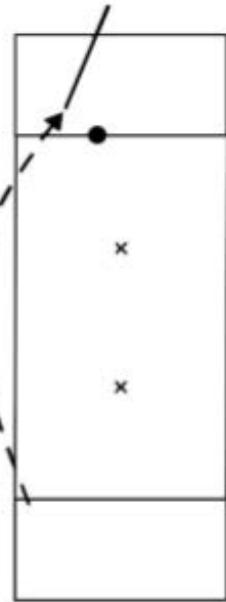
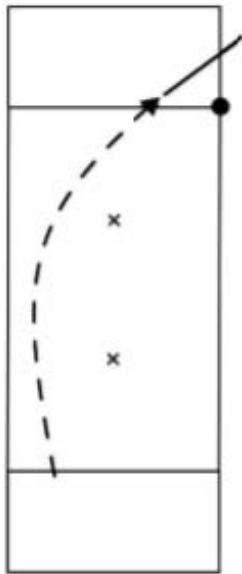
Pull atterra fuori dal campo,
esce lateralmente



Pull atterra fuori dal campo,
esce lateralmente



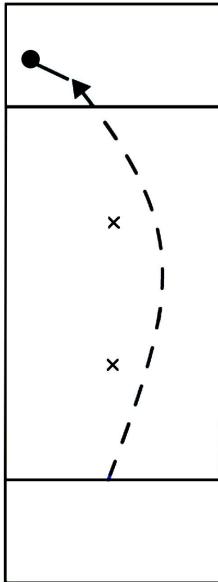
Pull atterra fuori dal campo,
esce lateralmente



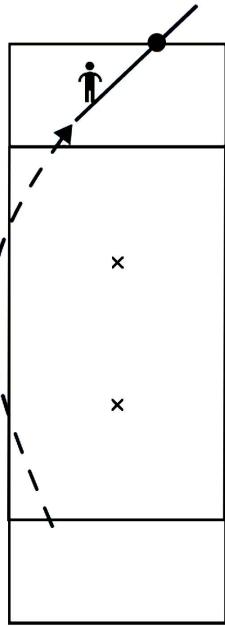
Pull atterra in campo, rotola fuori



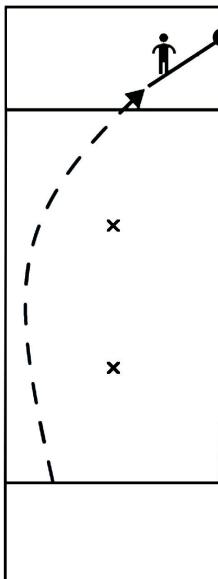
Pull atterra in campo, rotola fuori



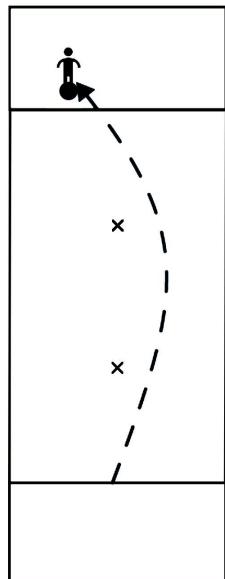
Pull atterra in campo,
resta in campo



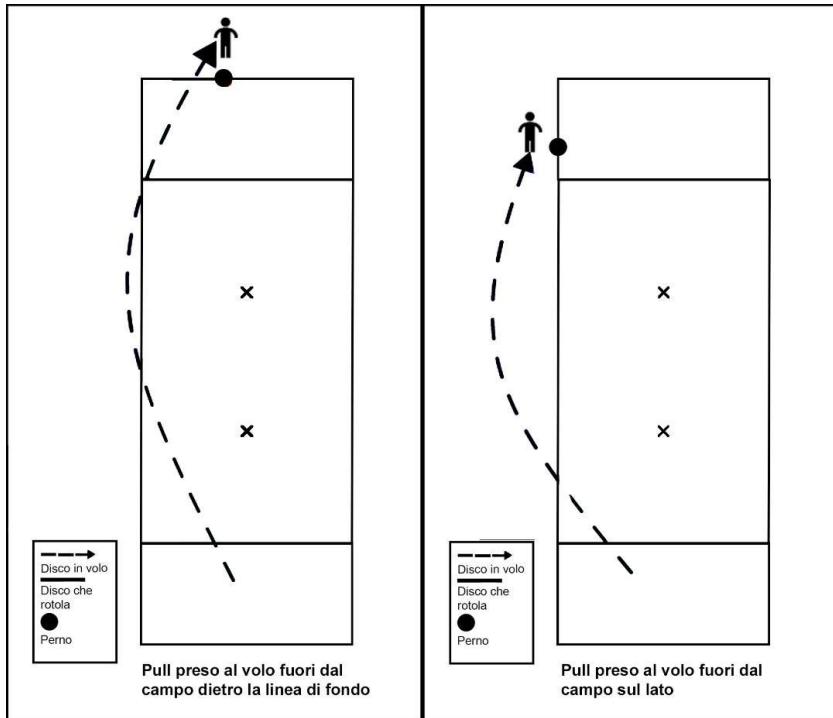
Pull atterra in campo, viene
toccato e rotola fuori dal campo



Pull atterra in campo, viene toccato
e rotola fuori dal campo



Pull preso al volo in campo



Segnali



Regole dell'Ultimate
Segnali



1. Fallo



2. Violazione



3. Meta



4. Contestata



5. Accettata



6. Ritirata / Play on



7. Dentro / Fuori campo
Fuori dalla meta



8. Disco a terra



9. Disco su



10. Pick



11. Travel



12. Infrazione del marcatore



13. Turnover



14. Violazione sul conteggio



15. Off Side



16. Time out



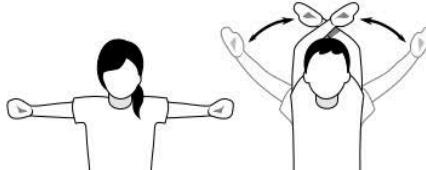
17. Spirit Time out



18. Interruzione



19. 4 uomini, 3 donne



20. 4 donne, 3 uomini



21. Il gioco è fermo



22. Ultimo punto



23. Chi ha effettuato
la chiamata

Giorno, Ora , Campo

La tua Squadra

FOGLIO DI VALUTAZIONE DELLO SPIRITO DEL GIOCO

Tutta la tua squadra deve essere coinvolta nella valutazione della squadra avversaria! Discuti di ciascuna delle categorie e cerca un punteggio da 0 a 4.

1. Conoscenza ed applicazione delle regole

Esempi: Non hanno intenzionalmente frantato le regole. Hanno rispettato i limiti di tempo. Quando non conoscevano le regole, hanno dimostrato volontà di imparare.

2. Fouls e contatto fisico

Esempi: Hanno evitato i foul contatti e giocato pericolose. Hanno giocato con prudenza. Il gioco è stato scorrevole.

3. Comportamento leale e corretto

Esempi: si sono scusati nelle situazioni appropriate, hanno informato i propri compagni di squadra quando essi facevano chiamate errate o non necessarie. Hanno effettuato solo chiamate significative.

4. Atteggiamento positivo e autocontrollo

Esempi: Si sono comportati educatamente. Hanno giocato con un'appropriata intensità indipendentemente dal punteggio. Hanno lasciato complessivamente un'impressione positiva sia durante, sia dopo la partita.

5. Comunicazione

Esempi: Hanno comunicato ripetutamente, ascoltato ed hanno mantenuto la discussione entro limiti di tempo. Si sono presentati. Hanno attivato gli hand signal.

Fai tu i conti

Sommala a punteggio per assegnare la valutazione finale tra 0 e 20 punti.

La maggioranza delle partite sarà tra 8 e 13 punti. '10' è un punteggio comune.

* Commenti

Scrivi dettagli aggiuntivi sullo Spirito degli avversari. OBBLIGATORIO se scegli "0" o "4" in una/si/si categoria.
I commenti non saranno resi pubblici ma condivisi con l'altra squadra.

Day . Time . Field

La squadra avversaria

Your Team (Div)

ECCELLENTE

MOLTO BUONO

BUONO

NON MOLTO BUONO

BUONO

MOLTO BUONO

ECCELLENTE

SPIRIT OF THE GAME SCORE SHEET

Involve your whole team when rating the other team.
Discuss each of the categories and CIRCLE a score from 0 to 4.

| | | Opponent | | | |
|----|---------------------------|----------|----------|------|-----------|
| | | Poor | Not Good | Good | Very Good |
| | | 0* | 1 | 2 | 3 |
| 1. | Rules Knowledge and Use | 4* | | | |
| 2. | Fouls and Body Contact | 4* | | | |
| 3. | Fair-Mindedness | 4* | | | |
| 4. | Attitude and Self-Control | 4* | | | |
| 5. | Communication | 4* | | | |

| | | Opponent | | | | |
|----|---------------------------|---|----------|------|-----------|---|
| | | Poor | Not Good | Good | Very Good | |
| | | 0* | 1 | 2 | 3 | |
| 1. | Rules Knowledge and Use | Examples: They did not purposefully misinterpret the rules. They kept to time limits. When they didn't know the rules, they showed a real willingness to learn. | 0* | 1 | 2 | 3 |
| 2. | Fouls and Body Contact | Examples: They avoided fouling, contact, and dangerous plays. They played safely. The game flowed smoothly. | 0* | 1 | 2 | 3 |
| 3. | Fair-Mindedness | Examples: They apologized in situations where it was appropriate, informed teammates about wrong/unnecessary calls. Only called significant breaches. | 0* | 1 | 2 | 3 |
| 4. | Attitude and Self-Control | Examples: They were polite. They played with appropriate intensity irrespective of the score. They left an overall positive impression during and after the game. | 0* | 1 | 2 | 3 |
| 5. | Communication | Examples: They communicated respectfully. They listened. They kept discussion to reasonable limits. They got to know us. They used hand signals. | 0* | 1 | 2 | 3 |

You Do the Math

Add up the points to give a total Spirit score between 0 and 20. Most games will be between 8-13 pts. A "10" is a common score.

| | | |
|-------|---|------------|
| Total | = | [REDACTED] |
|-------|---|------------|

Total [REDACTED] = [REDACTED]

* Comments

Write additional details about the other team's spirit. REQUIRED if you pick a "0" or "4" in any category.
Comments will not be shared publicly, but will be shared with the other team.



Esempio di comportamento per le categorie di valutazione dello Spirito del Gioco

Si assume che una squadra che soddisfi i criteri per una valutazione "Molto buono" abbia già soddisfatto i criteri per la valutazione "Buono" per poi poter avere la valutazione superiore (analoga mente dovrebbe aver soddisfatto tutti i criteri per la valutazione "Molto buono" prima di ottenere "Eccellente"). Non devono necessariamente essersi verificati tutti gli esempi in ordine per ottenere un determinato punteggio. Si considera sempre opportuno l'uso del buonsenso.

| "Scars" (0) | "Non molto buono" (1) | "Buono" (Normal) (2) | "Molto buono" (3) | "Eccellente" (4) |
|--|--|--|--|--|
| <p>1. Conoscenze ed apprezzamenti delle regole</p> <ul style="list-style-type: none"> Hanno ripetutamente mostrato una cattiva conoscenza delle regole Hanno spesso non rispettato o volutamente mal interpretato le regole Non hanno accettato input e riscontri sui regole e SOTG | <p>• Per il loro livello di gioco, hanno mostrato una generale mancanza di conoscenza delle regole</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcune occasioni hanno non rispettato o volutamente mal interpretato le regole Hanno iniziato in orario e rispettato i limiti di tempo Quando non conoscevano le regole, hanno mostrato la volontà di impararle Hanno rispettato le regole durante tutta la partita Hanno violato la regola dell'Offside sul pull anche dopo essere stati avvisati | <p>• Per il loro livello di gioco, hanno mostrato una buona conoscenza delle regole</p> <ul style="list-style-type: none"> Non hanno volutamente mal interpretato le regole Hanno iniziato in orario e rispettato i limiti di tempo Quando non conoscevano le regole, hanno mostrato la volontà di impararle Hanno rispettato le regole durante tutta la partita | <p>• Per il loro livello di gioco, hanno mostrato una conoscenza delle regole sopra la media</p> <ul style="list-style-type: none"> Si è verificato almeno un caso in cui si sono offerti di aiutarci ad imparare alcune regole (Nota: è buono Spirito accettare l'offerta) | <p>• Per il loro livello di gioco, hanno mostrato una conoscenza delle regole eccellente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hanno spiegato le regole che non conoscevano in modo chiaro, efficiente, ed in un modo che ha reso la partita più piacevole |
| <p>2. Falli e contratti fisico</p> | <p>Anche dopo chiamate ripete, hanno continuato a creare gli stessi problemi di falli o contatto fisico</p> <ul style="list-style-type: none"> Ci sono stati diversi episodi di gioco pericoloso o non rispettoso Sono impegnati poco per evitare il contatto fisico Hanno fatto spesso falli intenzionali o tattici | <p>• Non si sono verificati episodi significativi di contatto fisico oltre ai contatti minori</p> <ul style="list-style-type: none"> Nessuno lo fa sembra aver giocato in maniera pericolosa o rischiosa Il gioco ha fluito tranquillamente senza chiamate frequenti | <p>• Almeno una volta hanno attivamente evitato il contatto fisico</p> <ul style="list-style-type: none"> Hanno giocato costantemente con uno stile da evitare la possibilità di falli e contatti fisici non necessari | <p>• Hanno preso alcune chiare decisioni per evitare contatti e lasciare illesi gli avversari</p> <ul style="list-style-type: none"> Considerando il livello di competitività della partita, hanno giocato con un altissimo livello di attenzione e sicurezza |
| <p>3. Comportamento reale e corretto</p> | <p>Hanno unicamente e sempre dichiarato di avere ragione sulle chiamate</p> <ul style="list-style-type: none"> Anche se veniva richiesta, i compagni di squadra non hanno dato la loro opinione in chiamate/contestazioni ingiustificabili | <p>• Hanno dato spesso l'impressione di vedere le diverse situazioni unicamente in un modo favorevole</p> <ul style="list-style-type: none"> Sono scesi in discordo Hanno fatto alcune chiamate/contestazioni ingiustificabili | <p>• Hanno rispettato e riconosciuto le nostre opinioni sulle chiamate, anche quando erano in disaccordo</p> <ul style="list-style-type: none"> Sono scesi in situazioni inappropriate (come un fallo non contestato) Hanno adeguato il loro comportamento in base al nostro feedback in un modo che ha migliorato la godibilità della partita | <p>• Ci sono stati diversi chiari esempi di loro giocatori che hanno cercato di accettare il reale sviluppo della partita, anche se non a loro beneficio</p> <ul style="list-style-type: none"> Sono rimasti leali e coerenti anche in situazioni intense e cruciali per la partita (ad esempio, Universe point) I loro giocatori si sono aiutati a vicenda per fare chiamate coerenti ed accurate, anche se il risultato era contro la loro squadra |

| | |
|--|---|
| <p>A. Atteggiamento positivo e autocontrollo</p> <p>• I giocatori/e o la sideline sono stati spesso maleducati e scorriti</p> <p>• C'è stato un episodio di confronto fisico in campo e fuori dal campo</p> <p>• Si sono verificati svariati episodi di spike sul bordo del disco o di festeggiamenti aggressivi nei confronti degli avversari</p> <p>• Hanno più volte deliberatamente danneggiato l'equipaggiamento</p> <p>• Hanno schernito o intimidito i nostri giocatori</p> <p>• Hanno giocato con una situazione inappropriata alla attitudine inappropriata a lanci particolari, atteggiamento ultra aggressivo, ecc.)</p> | <p>• I giocatori/e/o la sideline hanno a volte esibito una mancanza di autocontrollo e atteggiamento positivo</p> <p>• Hanno lasciato una impressione complessivamente positiva durante e dopo la partita, (esempio durante il riscaldamento ed il cerchio dello SOTS)</p> <p>• Sono stati educati con noi, i loro compagni, gli ufficiali di gara e gli spettatori</p> <p>• ci hanno ringraziato per la partita</p> <p>• Hanno giocato con una intensità appropriata indipendentemente dal punteggio</p> |
| <p>5. Comunicazione (con compagni, avversari, ufficiali, organizzatori, volontari, organizzatori, avversari, ufficiali, volontari, organizzatori, espettatori)</p> | <p>• Si sono frequentemente rifiutati di discutere questioni/chiamate con disprezzo in svariate chiamate/ contestazioni</p> <p>• Hanno frequentemente usato un linguaggio offensivo</p> <p>• Il loro linguaggio del corpo è stato frequentemente maleduca o aggressivo, come ad esempio con sorrisi ironici o gesti delle mani offensivi</p> |
| <p>• Si sono impegnati per rendere la partita bella e piacevole</p> <p>• Hanno comunicato il loro punto di vista con calma ed efficacia</p> <p>• Si sono complimentati per una nostra buona giocata, hanno celebrato le buone giocate di entrambe le squadre</p> <p>• Hanno condiviso</p> <p>• Ci sono stati alcuni episodi in cui hanno chiaramente mostrato un ottimo autocontrollo</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Si sono impegnati per rendere la partita bella e piacevole • Hanno mostrato un alto livello avversi dentro e fuori dal campo durante potenziali situazioni stressanti • Hanno cambiato atteggiamento per essere certi che tutti giocassero una bella partita • Hanno dimostrato un eccellente livello di rispetto e atteggiamento positivo dall'inizio alla fine |

E meglio riferire subito di problematiche varie invece di dare una valutazione bassa al termine. La valutazione dello Spirito è una attività di gruppo, quindi discutere con la squadra. Nonassegnare nezzi punti. In caso di dubbi, fidati dell'altra squadra. E ricordati che lo Spirito del Gioco è un atteggiamento consapevole, da mantenere prima, durante e dopo la partita, in uno sforzo comune di proteggere il basilare piacere di giocare



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.