



Regolamento dell'Ultimate WFDF 2021-2024

- APPENDICE v2.0 -

Versione Ufficiale in vigore dal 01/01/2022

Introduzione	2
Appendice A: Regole aggiuntive sul gioco per campionati WFDF	3
A1. Campo da gioco	3
A2. Equipaggiamento	4
A3. Inizio della partita	4
A4. Durata della partita	4
A5. Limiti di tempo	5
A6. Categoria Mista (Mixed)	8
A7. Squadre	9
A8. Linguaggio	9
A9. Gioco Competitivo	9
A10. Consigli dai non giocatori	10
A11. Uso della tecnologia	10
A12. Chiamate di fallo e violazione	10
A13. Spirit time-out	10
Appendice B: Regole aggiuntive sull'evento per campionati WFDF	12
B1. Elenco giocatori (Rosters)	12
B2. Divisioni	12
B3. Criteri di graduatoria (ranking) e Spareggi (Tie breakers)	13
B4. Regole per il maltempo	13
B5. Partite sospese o cancellate	15
B6. Compiti degli ufficiali di gara	16
Appendice C: Requisiti delle divise	18
C1. Finalità	18
C2. In generale	18
C3. In casa e in trasferta	18
C4. Maglie	18
C5. Pantaloni	18
C6. Caratteristiche opzionali	19
C7. Indumenti sottodivisa	19
C8. Guanti	19
C9. Copricapo	19
C10. Calzini	19
C11. Scarpe	19
C12. Requisiti aggiuntivi per le divise dei giocatori	19
C13. Allenatori e staff di supporto	19
Appendice D: Linee guida per idoneità e roster WFDF	20
Appendice E: Seeding, programma di gioco (schedule) e inviti agli eventi	23
Appendice F: Segnali (Hand Signal)	28
Appendice G: Codice Legale	31
Appendice H: Ringraziamenti	35

Introduzione

L'intento di queste regole è quello di fornire aggiunte alle regole di base al fine di creare un evento sportivo d'élite senza intoppi, accogliente e con risorse adeguate. Nel caso di discrepanze tra il Regolamento dell'Ultimate e l'Appendice, quest'ultima ha precedenza. Queste regole indicano lo standard per gli eventi della World Flying Disc Federation (WFDF), ma dovrebbero anche guidare eventi non WFDF. Nello specifico, queste regole dovrebbero essere applicate ai seguenti eventi:

- Ultimate and Guts Championships,
- World Masters Ultimate Championships,
- World Ultimate Club Championships,
- World Masters Ultimate Club Championships,
- Continental Championships (es. Pan-American Championships, Asia-Oceanic Championships, All Africa Championships),
- The World Games (insieme ad altre modifiche come richiesto dagli organizzatori di eventi WFDF e/o IWGA),
- World Under-24 Championship,
- World Junior Ultimate Championships.

Per gli eventi non WFDF, una selezione o modifica di queste regole può essere aggiunta alle regole di gioco di base, in base al livello di risorse disponibili e allo standard di gioco. Le modifiche di base per un evento non WFDF possono includere:

- superficie di gioco,
- numero di giocatori,
- dimensione del campo,
- durata del gioco, e linee del campo e coni.

Appendice A: Regole aggiuntive sul gioco per Campionati WFDF

A1. Campo da gioco

- A1.1. L'intera superficie del campo da gioco deve essere di:
 - A1.1.1. Erba
 - A1.1.2. Erba sintetica
- A1.2. Dimensioni del campo da gioco:
 - A1.2.1. Il campo da gioco ha una lunghezza di cento (100) metri per trentasette (37) metri di larghezza.
 - A1.2.2. L'area centrale è lunga sessantaquattro (64) metri e le due aree di meta sono profonde diciotto (18) metri dalla fine dell'area centrale. Il brick si trova a diciotto (18) metri da ciascuna delle due linee di meta, al centro tra le due linee perimetrali.
 - A1.2.3. Tutte linee devono essere larghe tra settantacinque (75) e centoventi (120) millimetri e contrassegnate con materiale non tossico (non corrosivo).
- A1.3. Una linea contenitiva dev'essere posizionata almeno a tre (3) metri dalla linea perimetrale. Tutte le persone delle squadre coinvolte devono restare fuori da questa linea durante il gioco. Una seconda linea contenitiva deve essere posizionata almeno a cinque (5) metri dalla linea perimetrale. Queste linee contenitive possono essere aumentate a discrezione di un funzionario WFDF. L'equipaggiamento e tutte le altre persone, eccetto i funzionari, devono restare fuori da questa linea durante il gioco.
 - A1.3.1. Quando viene usata la seconda linea contenitiva, la distanza per chiamare l'ostruzione della linea in accordo alla regola 2.7 aumenta da tre (3) metri a cinque (5) metri.

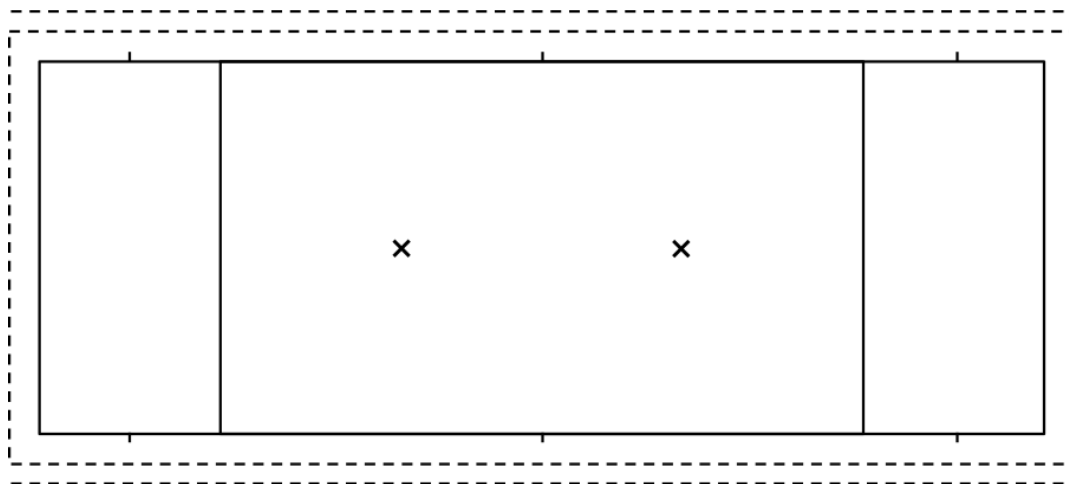


Figura 1 diagramma del campo con linee contenitive

- A1.4. La distanza minima tra 2 campi adiacenti deve essere di tre (3) metri.
 - A1.4.1. Se la distanza tra due campi adiacenti è meno di sei (6) metri sono ammessi un massimo di due (2) non giocatori per squadra tra i campi durante il gioco. Nessun'altra persona o equipaggiamento, esclusi i funzionari, sono ammessi tra i due campi durante il gioco.
- A1.5. Un funzionario WFDF deve approvare in maniera scritta ogni riduzione sul posizionamento delle linee contenitive della struttura, ulteriori riduzioni della distanza tra due campi adiacenti, o ogni riduzione delle dimensioni del campo.
- A1.6. Per permettere ad un campo di adattarsi ad un'area di gioco più piccola si può richiedere una deroga per ridurre le dimensioni, con una larghezza minima di trentacinque (35) metri e una lunghezza minima di novanta (90) metri. Le aree di meta e le posizioni dei brick possono essere ridotte ad un minimo di sedici (16) metri.
- A1.7. I funzionari WFDF possono richiedere alle squadre di limitare a specifiche aree lo spazio a disposizione dei componenti della squadra, dei non giocatori di supporto (Non-playing team support) e dell'equipaggiamento, ciò può includere la richiesta di posizionarsi su una singola linea laterale oppure in un'area prestabilita più piccola.
 - A1.7.1. Chiunque non sia registrato come giocatore o non giocatore di supporto

(NPTS), deve essere considerato uno spettatore con diritti di accesso limitati.

A2. Equipaggiamento

A2.1. Dischi:

A2.1.1. Solo i dischi ufficiali dell'evento possono essere usati per giocare.

A2.1.2. La squadra in possesso del disco può scegliere di sostituirlo durante il gioco nelle seguenti situazioni:

A2.1.2.1. Se il disco è fuori campo e sostituirlo fa risparmiare tempo. Ciò deve essere comunicato chiaramente agli avversari.

A2.1.2.2. Durante qualsiasi interruzione, ma solo per sostituire il disco danneggiato.

A2.1.2.3. Tra la fine di un punto e il pull successivo.

A2.1.3. I funzionari dovrebbero possedere una scorta di dischi ufficiali per sostituirli nelle situazioni sopra citate.

A3. Inizio della partita

A3.1. I rappresentanti delle squadre determineranno l'ordine delle decisioni iniziali lanciando i due dischi in aria (il "Flip").

A3.2. Uno dei rappresentanti chiamerà "uguali" o "diversi", mentre i dischi sono in aria.

A3.3. Se atterrano nella stessa maniera, allora "uguali" vince, altrimenti "diversi" vince.

A3.4. Il "Flip" deve essere fatto in campo.

A3.5. Il tempo di gioco inizierà al momento programmato come segnalato da un funzionario WFDF.

A3.5.1. Variazioni sui tempi di inizio possono avvenire solo a discrezione del funzionario WFDF designato.

A3.5.2. Se, dopo il "Flip", il tempo d'inizio è rimandato per più di quindici (15) minuti, o il gioco viene spostato su un altro campo, la squadra che ha vinto il "Flip" può cambiare le scelte iniziali. La squadra avversaria deve modificare le scelte come richiesto. Questo deve avvenire almeno cinque (5) minuti prima del nuovo tempo di inizio partita.

A4. Durata della partita

A4.1. L'obiettivo

A4.1.1. Una squadra vince al raggiungimento dell'obiettivo di 15 mete.

A4.2. Il Time Cap:

A4.2.1. Il Time Cap avviene dopo cento (100) minuti di tempo di gioco, se l'obiettivo non è stato raggiunto.

A4.2.2. Al Time Cap il gioco continua fino al completamento del punto corrente. Se al completamento del punto nessuna squadra ha raggiunto quindici (15) mete, 1 punto è aggiunto al punteggio maggiore per determinare l'obiettivo del Time Cap. Il gioco continua finché una squadra, raggiungendo l'obiettivo del Time Cap, vince.

A4.2.3. Il Time Cap non incide sul numero di time-out disponibili per ogni squadra.

A4.3. Half Time (Intervallo):

A4.3.1. L'Half time avviene al raggiungimento dell'obiettivo di otto (8) mete.

A4.3.2. L'Half time dura sette (7) minuti.

A4.3.2.1. Dopo sette (7) minuti parte il conteggio per l'inizio del primo punto del secondo tempo, come da regola A5.4.

A4.3.2.2. Se il Time Cap avviene durante i sette (7) minuti dell'half time allora il punto che si sta svolgendo si considera già completato come da regola A4.2.2.

A4.4. Half Time Cap:

A4.4.1. L'half Cap si raggiunge dopo cinquantacinque (55) minuti di tempo di gioco, se l'obiettivo di otto (8) mete non è stato raggiunto.

A4.4.2. All'half Cap il gioco continua fino al completamento del punto corrente. Se alla fine del punto nessuna delle due squadre ha raggiunto otto (8) mete, una meta è aggiunta al punteggio maggiore per determinare l'obiettivo dell'half Cap. Il gioco continua fino a che una squadra non raggiunge l'obiettivo dell'half Cap, e poi inizia l'half time.

A4.4.3. L'half Cap non incide sul numero di time-out disponibili per ogni squadra.

A4.5. Time-out:

A4.5.1. Ogni squadra può richiedere due (2) time-out per ogni tempo di gioco. Un time-out dura settantacinque (75) secondi.

A4.6. Il tempo di gioco non si interrompe nelle pause tra i punti, time-out o half time, ma si interrompe per gli Spirit time-out, e se una chiamata di “Injury” o pausa tecnica dura più di due (2) minuti. Il tempo di gioco riparte una volta che il gioco è ripreso.

A5. Limiti di tempo

A5.1. Dev’essere nominato un timekeeper (cronometrista) per controllare i tempi e segnalarne i relativi avvisi.

A5.2. Il “Flip”:

A5.2.1. I capitani devono completare il “Flip” almeno cinque (5) minuti prima dell’inizio della partita.

A5.2.2. Se il “Flip” non è stato completato, e uno dei due capitani non è presente per il “Flip” cinque (5) minuti prima dell’inizio della partita, il capitano in attesa farà entrambe le scelte del possesso iniziale e della rispettiva meta da difendere.

A5.2.3. Se nessuno dei due capitani è presente, deciderà il primo che arriva.

A5.3. All’inizio di un tempo di gioco:

A5.3.1. Il timekeeper avviserà:

A5.3.1.1. A sessanta (60) secondi prima dell’inizio di un tempo.

A5.3.1.2. All’inizio di un tempo.

A5.4. All’inizio di un punto, e prima del seguente lancio iniziale, per iniziare il gioco:

A5.4.1. Attacco

A5.4.1.1. Dopo quarantacinque (45) secondi dall’inizio di un punto tutti i giocatori in attacco dovrebbero aspettare con un piede sulla propria linea di meta da difendere senza scambiarsi di posizione tra loro, fino al rilascio del lancio iniziale.

A5.4.1.2. La squadra in attacco dovrebbe assicurarsi che la squadra in difesa abbia una visione non ostruita dei giocatori in attacco.

A5.4.1.3. La squadra in attacco ha sessanta (60) secondi dall’inizio del punto per segnalare che è pronta a ricevere il lancio iniziale. L’attacco deve essere posizionato correttamente e tutti i non giocatori della squadra in attacco devono essere fuori dal campo di gioco prima che l’attacco possa segnalare di essere pronto.

A5.4.1.4. Se la squadra in attacco fallisce nel segnalare in tempo di essere pronta, l’avversario dovrebbe chiamare una “violazione dei limiti di tempo prima del lancio iniziale” e il gioco si deve fermare finché entrambe le squadre riconoscono la violazione. Questa violazione dev’essere chiamata prima del lancio iniziale.

A5.4.2. Difesa

A5.4.2.1. All’inizio del punto, la squadra in difesa ha settantacinque (75) secondi per eseguire il lancio iniziale, oppure ha quindici (15) secondi da dopo che la squadra in attacco ha segnalato di essere pronta, a seconda di cosa sia avvenuto per ultimo.

A5.4.2.1.1. Tutti i non giocatori della squadra in difesa devono essere al di fuori del campo da gioco prima che il lancio iniziale venga eseguito. Se i non giocatori della squadra in difesa non sono fuori dal campo si considera come una violazione di offside.

A5.4.2.2. Se la difesa non esegue il lancio iniziale in tempo, l’avversario dovrebbe chiamare una “violazione dei limiti di tempo prima del lancio iniziale” e il gioco si deve fermare finché entrambe le squadre riconoscono la violazione. Questa violazione deve essere chiamata prima del lancio iniziale.

A5.4.3. Categoria mista (mixed)

A5.4.3.1. Nella categoria mista, se applicabile, la squadra in questione dovrà segnalare entro quindici (15) secondi dall’inizio del punto se giocherà con quattro (4) femmine o quattro (4) maschi.

A5.4.3.2. La squadra in questione dovrà indicare il rapporto di genere

- (“quattro donne” o “quattro uomini”) verbalmente e usando il corretto segnale.
- A5.4.3.3. Se la squadra in questione non segnalerà il rapporto di genere in tempo, verrà usato il rapporto di genere del punto precedente o nel caso in cui ci si trovi all’inizio di un tempo, verrà usato un rapporto di tre (3) donne e quattro (4) uomini.
- A5.4.4. Il timekeeper avviserà:
- A5.4.4.1. In una partita mista, se possibile, a quindici (15) secondi dall’inizio del punto (la squadra in questione dovrà indicare il rapporto di genere).
- A5.4.4.2. A quarantacinque (45) secondi dall’inizio del punto (avviso dei 15 secondi per l’attacco).
- A5.4.4.3. A sessanta (60) secondi dall’inizio del punto (avviso dei 15 secondi per la difesa).
- A5.4.4.4. A settantacinque (75) secondi dall’inizio del punto, o quindici (15) secondi da quando l’attacco segnala di essere pronto, a seconda di quale sia avvenuto dopo (il gioco deve iniziare).
- A5.4.4.5. Se per indicare il limite di tempo viene usata una serie di fischi, il limite di tempo non è considerato raggiunto fino all’inizio dell’ultimo fischio.
- A5.4.5. Riprendere il gioco dopo una “violazione dei limiti di tempo prima del lancio iniziale”
- A5.4.5.1. La prima volta di “violazione dei limiti di tempo prima del lancio iniziale di una squadra, o se la violazione è contestata, non si applica nessuna penalità. L’attacco deve segnalare di essere pronto entro quindici (15) secondi dalla chiamata di violazione e il lancio iniziale deve essere rilasciato entro trenta (30) secondi dalla chiamata di violazione, o quindici (15) secondi dopo che l’attacco segnala correttamente di essere pronto, a seconda di cosa sia avvenuto per ultimo.
- A5.4.5.2. Per ogni successiva chiamata accettata di “violazione dei limiti di tempo prima del lancio iniziale” di una squadra, la squadra che ha commesso la violazione deve chiamare un time-out. Il gioco deve riprendere secondo la regola A5.6. Tuttavia, se la squadra che ha commesso la violazione non ha più time-out disponibili:
- A5.4.5.2.1. Se la squadra che ha commesso la violazione è in attacco, il lancio iniziale viene rilasciato regolarmente e il lanciatore dovrà stabilire il piede perno secondo le regole 7.9, 7.10, 7.11 o 7.12 e il gioco deve riprendere il prima possibile come se fosse stato chiamato un time-out in quel punto (a meno che non si applichi la 7.8).
- A5.4.5.2.2. Se la squadra che ha commesso la violazione è in difesa, il lancio iniziale viene rilasciato regolarmente e la squadra in attacco può lasciare che il disco atterri senza che nessuno lo tocchi e poi scegliere di considerarlo come una chiamata di brick e quindi far ripartire il gioco dal punto del brick. Non è richiesto il check.
- A5.4.6. Se il lancio iniziale deve essere ripetuto, incluso per una violazione di offside contestata, o viene ritardato a causa di una violazione dei limiti di tempo:
- A5.4.6.1. Le sostituzioni non sono permesse, salvo nei casi previsti dalla regola 19.1.
- A5.4.6.2. I time-out non sono consentiti.
- A5.4.6.3. L’attacco deve segnalare di essere pronto entro quindici (15) secondi dalla chiamata di violazione e il lancio iniziale deve essere rilasciato entro trenta (30) secondi, o quindici (15) secondi dopo che l’attacco segnala di essere pronto, a seconda di cosa sia avvenuto per ultimo.
- A5.5. Alla fine di un time-out, dopo il lancio iniziale e prima che il punto finisca:
- A5.5.1. L’attacco ha settantacinque (75) secondi da quando chiama un time-out per

- posizionarsi in modo statico ed essere pronto a riprendere il gioco.
- A5.5.1.1. Se l'attacco non è pronto per riprendere il gioco, la difesa può chiamare "delay of game" (ritardo di gioco) e, se il ritardo continua, la difesa può chiamare una violazione. Dopo la chiamata di violazione, il lanciatore deve stabilire il possesso nel punto corretto e tutti i giocatori in attacco devono fermarsi e non muoversi fino a quando il disco viene messo in gioco. La difesa può continuare a muoversi finché il disco non sta per essere messo in gioco con un check.
 - A5.5.2. La difesa deve dare il check entro novanta (90) secondi dopo l'inizio del time-out o quindici (15) secondi dopo che tutti i giocatori in attacco hanno stabilito la loro posizione, a seconda di cosa sia avvenuto per ultimo.
 - A5.5.2.1. Se la difesa non ha dato il check, l'attacco può chiamare "delay of game" (ritardo di gioco) e se viene prolungato il ritardo, l'attacco può chiamare una violazione. Dopo la chiamata di violazione la difesa deve fermarsi e non muoversi fino a quando il disco viene messo in gioco.
 - A5.5.3. Il timekeeper dovrà avvisare:
 - A5.5.3.1. A quarantacinque (45) secondi dopo l'inizio del time-out (avviso dei 30 secondi per l'attacco).
 - A5.5.3.2. A sessanta (60) secondi dopo l'inizio del time-out (avviso dei 15 secondi per l'attacco).
 - A5.5.3.3. A settantacinque (75) secondi dopo l'inizio del time-out (avviso dei 15 secondi per la difesa).
 - A5.5.3.4. A novanta (90) secondi dopo l'inizio del time-out, o quindici (15) secondi dopo che tutti i giocatori in attacco hanno stabilito la loro posizione, a seconda di quale sia avvenuto per ultimo (il gioco deve iniziare).
 - A5.6. Alla fine di un time-out, chiamato dopo l'inizio di un punto e prima del lancio iniziale:
 - A5.6.1. Il time-out aggiunge settantacinque (75) secondi al tempo consentito tra l'inizio del punto e il lancio iniziale.
 - A5.6.2. Dopo settantacinque (75) secondi dall'inizio del punto, il timekeeper segnalerà la fine del time-out e inizieranno i limiti di tempo e i segnali come da regola A5.4.
 - A5.7. Dopo che il gioco viene fermato per una chiamata o una discussione:
 - A5.7.1. Dopo quindici (15) secondi, se la chiamata non viene risolta, i capitani intervengono.
 - A5.7.2. Dopo quarantacinque (45) secondi, se la chiamata non viene risolta, la chiamata verrà considerata contestata. Il disco deve essere restituito all'ultimo lanciatore prima della chiamata incriminata.
 - A5.7.2.1. In caso di una notevole barriera linguistica tra due squadre, un funzionario WFDF può permettere l'aggiunta di quindici (15) secondi per risolvere la chiamata e riprendere il gioco.
 - A5.7.3. Dopo un (1) minuto il gioco deve riprendere.
 - A5.7.4. Il timekeeper avviserà quarantacinque (45) secondi dopo che il gioco si è fermato e ripeterà l'avviso ogni quindici (15) secondi se il gioco non è stato ripreso.
 - A5.8. Dopo un turnover, e dopo il lancio iniziale:
 - A5.8.1. Dopo un turnover in cui il disco si ferma nella zona centrale, e il perno deve essere stabilito nello stesso punto, un membro della squadra in attacco deve mettere il disco in gioco entro dieci (10) secondi da quando si è fermato, o dopo il check (se richiesto). Per applicare questa regola, la difesa deve avvertire con segnali verbali a dieci (10) e cinque (5) secondi. Dopo dieci (10) secondi trascorsi dal primo avvertimento, un difensore entro tre metri dal disco può annunciare "disc in", quindi avviare e continuare il conteggio senza conferma da parte della squadra avversaria.
 - A5.8.2. Dopo ogni altra situazione di turnover non descritta nella regola A5.8.1, o dopo un eventuale lancio iniziale, un membro della squadra che in attacco deve mettere il disco in gioco entro venti (20) secondi dopo il suo arresto, o

dopo il check (se richiesto).

- A5.8.2.1. Se il disco non è ragionevolmente recuperabile entro venti (20) secondi (ad esempio, fuori campo o in mezzo ad una folla), il giocatore che lo deve recuperare può richiedere un altro disco e qualsiasi ritardo o pre-conteggio è sospeso fino a che il giocatore in attacco riceve il nuovo disco.
 - A5.8.2.2. Se il disco si trova nell'area di meta, trascorsi venti (20) secondi, un difensore entro tre (3) metri dal disco può annunciare "disc in", quindi avviare e continuare il conteggio senza conferma da parte della squadra avversaria, ma solo se un difensore ha avvertito verbalmente a venti (20), dieci (10) e cinque (5) secondi.
 - A5.8.2.3. Se il disco è fuori campo, trascorsi venti (20) secondi, un difensore entro tre (3) metri dal punto in cui il disco deve essere messo in gioco può annunciare "disc in", quindi iniziare e continuare il conteggio senza conferma della squadra avversaria, ma solo se un difensore ha avvertito verbalmente a venti (20), dieci (10) e cinque (5) secondi.
- A5.9. Se viene chiamata un'interruzione per infortunio durante il conteggio dei limiti di tempo (time limit), quest'ultimo dovrebbe essere interrotto finché l'infortunio non viene risolto o finché il giocatore in questione non viene rimosso dal campo.
- A5.10. Il metodo preferenziale di segnalazione da parte di un timekeeper dovrebbe essere l'uso di un fischiello, possibilmente assistito da informazioni verbali e segnali, seguendo le procedure descritte nel Manuale del Direttore del Torneo WFDF.
- A5.11. Se una squadra sceglie di chiamare una violazione dei limiti di tempo, deve chiamare "violation" e utilizzare il segnale (hand signal) n. 14.

A6. Categoria mista (mixed)

- A6.1. Negli eventi si devono specificare quale delle seguenti regole di rapporto di genere verrà usata per determinare se i punti sono giocati con un rapporto di quattro (4) femmine e tre (3) maschi, o con un rapporto di quattro (4) maschi e tre (3) femmine.
- A6.1.1. La "Ratio Rule A" (regola A del rapporto di genere) sarà utilizzata per tutti gli eventi WFDF (inclusi tutti gli eventi nazionali, dei club, continentali, con specifiche di età).
- A6.2. "Ratio Rule A" (Regola del "rapporto prestabilito"):
- A6.2.1. All'inizio del gioco, dopo il primo "flip" del disco, ne viene fatto un secondo, ed il vincitore di quest'ultimo seleziona il rapporto genere per il primo punto. Per il secondo ed il terzo punto, il rapporto deve essere il contrario del primo punto. Per il quarto e il quinto punto il rapporto deve essere uguale al primo punto. Questo schema di alternanza del rapporto di genere ogni due punti, si ripete fino alla fine del gioco (l'intervallo di metà tempo non influenza lo schema di alternanza).
 - A6.2.2. Per gli eventi WFDF del 2023, in aggiunta all'uso della "Ratio Rule A", la WFDF può indicare che l'Evento deve adottare la regola del "Prescribed Pull":
 - A6.2.2.1 Se il rapporto di genere di un dato punto vede quattro (4) femmine in campo, una giocatrice femmina dovrà eseguire il pull per quel punto.
 - A6.2.2.2 Se il rapporto di genere di un dato punto vede quattro (4) maschi in campo, un giocatore maschio, dovrà eseguire il pull per quel punto.
- A6.3. "Ratio Rule B" (Regola della "meta scelta"):
- A6.3.1. All'inizio del gioco, dopo il primo "flip", ne viene fatto un secondo, ed il vincitore di quest'ultimo sceglierà quale area di meta sarà la "meta A", e l'altra area di meta diventerà la "meta B". All'inizio di ogni punto, la squadra che si trova nella "meta A" deve scegliere il rapporto di genere. Questo processo si applica per il primo tempo. Per il secondo tempo, all'inizio di ogni punto, la squadra che si trova nella "meta B" deve scegliere il rapporto di genere.
- A6.4. Su richiesta del capitano della squadra avversaria, i giocatori in attacco, dopo aver segnalato di essere pronti, devono rimanere in attesa del lancio iniziale in una maniera tale per cui la difesa possa facilmente determinare gli abbinamenti di

genere.

A7. Squadre

- A7.1. Una squadra deve nominare un capitano e un capitano dello spirito per ogni partita.
 - A7.1.1. 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.
 - A7.1.2. 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, ufficiali di gara e funzionari dell'evento.
- A7.2. Una squadra può essere assistita da uno o più allenatori. Gli allenatori sono persone che non hanno diritto di partecipare al gioco e sono considerate non giocatori di supporto (NPTS). Se una squadra ha più di un (1) allenatore, per ogni partita deve averne uno (1) incaricato a rappresentare la squadra nelle decisioni per conto della squadra prima, durante e dopo la partita. Tutti gli allenatori sono tenuti a rispettare lo Spirito del Gioco.
- A7.3. Una squadra deve avere sette (7) giocatori disponibili per ogni punto. Una squadra della categoria mista deve avere quattro (4) giocatrici e quattro (4) giocatori disponibili per ogni punto.
 - A7.3.1. Se una squadra non soddisfa i requisiti della regola A7.3, deve perdere un time-out e l'inizio del punto verrà ritardato di settantacinque (75) secondi.
 - A7.3.2. Se la squadra non ha più time-out, la squadra avversaria riceve un punto e l'inizio del punto sarà ritardato di settantacinque (75) secondi.
 - A7.3.3. Se nessuna delle due squadre soddisfa i requisiti della regola A7.3 entrambe le squadre devono essere penalizzate come indicato dalla A7.3.1, fino a quando una squadra non soddisfi i requisiti della A7.3 o finché non si applica la A7.3.4.
 - A7.3.4. Se una squadra non ha soddisfatto i requisiti della regola A7.3 fino a venti (20) minuti dopo l'inizio di una partita o un punto, deve ritirarsi dalla partita.
 - A7.3.5. Una squadra che si ritira subisce una sconfitta oltre al ritiro, la squadra avversaria otterrà una vittoria. Non verrà indicato nessun punteggio per la partita.
 - A7.3.6. Se entrambe le squadre si ritirano, entrambe le squadre subiranno una sconfitta per la partita.
- A7.4. Se un punto è iniziato e una squadra non ha esattamente sette (7) persone che giocano il punto, o non ha il corretto rapporto di genere, allora la squadra avversaria può chiamare una violazione e interrompere il gioco, oppure la squadra che ha commesso l'infrazione può usare un time-out per risolvere il problema (come da regola 20.4).
 - A7.4.1. La squadra che ha commesso l'infrazione deve scegliere quale dei suoi giocatori verrà rimosso/aggiunto. Se vengono aggiunti giocatori, la squadra avversaria può effettuare lo stesso numero di sostituzioni alla propria squadra.
 - A7.4.2. Se viene chiamata una violazione, la squadra avversaria deve scegliere di riprendere il gioco come se fosse stato chiamato un time-out (come da regola 20.3), o di ricominciare il punto.
 - A7.4.3. Se viene chiamata una violazione della regola A7.4, dopo che è stato segnato un punto e prima del successivo lancio iniziale, la squadra avversaria può scegliere di annullare la meta e ricominciare il punto.

A8. Linguaggio

- A8.1. Il conteggio e tutte le chiamate devono essere fatte in inglese.
 - A8.1.1. I giocatori che hanno notevoli difficoltà a comunicare verbalmente devono assicurarsi che i capitani delle squadre concordino appropriate alternative prima dell'inizio del gioco.

A9. Gioco Competitivo

- A9.1. Durante ogni punto i giocatori coinvolti devono impegnarsi a segnare il punto e/o ad

impedire alla squadra avversaria di segnare.

A9.2. Se avviene una violazione riguardo la regola A9.1 deve essere riferita ad un membro dello staff che gestisce le regole del torneo.

A10. Consigli dai non giocatori

A10.1. Durante qualunque interruzione di gioco, se è possibile farlo, un capitano della squadra, il capitano dello spirito o un allenatore, può entrare nel campo senza che gli venga chiesto per incoraggiare un membro della propria squadra a cambiare una chiamata. Tuttavia ciò può avvenire solo se l'esito andrà a discapito della propria squadra.

A10.2. Le squadre possono usare un non giocatore come traduttore per aiutare nella comunicazione durante una chiamata. I traduttori devono agire in buona fede traducendo in modo più accurato possibile. Le persone che traducono dovrebbero annunciare chiaramente ad entrambe le squadre quando stanno traducendo e quando stanno dando consigli su una chiamata. I limiti di tempo descritti nella sezione A5.7.2.1. verranno applicati se viene usato un traduttore in una discussione.

A11. Uso della tecnologia

A11.1. I giocatori possono usufruire di foto o video per una chiamata, se disponibili. Tuttavia il gioco non deve ritardato irragionevolmente per questo motivo.

A11.1.1. Se alcuni membri della squadra sulla sideline forniscono consigli usando foto o video, devono fornire questi consigli solo se richiesti (salvo che si applichi la A10.1) e solo se l'esito andrà a discapito della propria squadra. Se un membro della squadra ha consigli basati su foto o video che possono avvantaggiare la propria squadra, deve discuterne con la squadra avversaria sulla sideline o invitare i giocatori coinvolti a visionare loro stessi la foto/il video.

A11.2. I giocatori non devono usare nessun altro apparecchio di comunicazione elettronico per comunicare con altri giocatori o membri della squadra.

A12. Chiamate di fallo e violazione

A12.1. Una partita nella quale vengono effettuate un numero significativo di chiamate, specialmente se rimangono contestate, dovrebbe essere portata all'attenzione del direttore tecnico del torneo (TTD), del gruppo responsabile delle regole del torneo (TRG), da un capitano o dall'ufficiale di gara il prima possibile. Il TRG deciderà se dovranno essere presi provvedimenti contro squadre o singoli.

A12.2. Se avvengono diversi Dangerous Plays (giocate pericolose) da parte di una squadra, o avviene un significativo Dangerous Play, i capitani e i capitani dello spirito devono incontrarsi e discutere come risolvere la situazione. Questo può includere:

A12.2.1. Chiamare uno Spirit time-out.

A12.2.2. Discutere di opzioni per evitare futuri Dangerous Plays.

A12.2.3. Cambiare il risultato di una giocata, anche se il risultato non concorda con una specifica regola.

A12.2.4. Non permettere a determinati giocatori di continuare a giocare la partita.

A12.2.5. Contattare un membro del TRG per richiedere che un funzionario WFDF o un membro del TRG assista al resto della partita.

A13. Spirit time out

A13.1. Se un capitano, un capitano dello spirito, un ufficiale di gara WFDF, o un membro del TRG, reputa che una o entrambe le squadre non riescano a seguire lo Spirito del Gioco (SOTG), può chiamare uno "Spirit time-out". Questo può essere chiamato solo:

A13.1.1. Dopo una chiamata che interrompe il gioco o qualsiasi altra interruzione, prima che venga fatto il check sul disco.

A13.1.2. Dopo l'inizio di un punto e prima del seguente lancio iniziale.

A13.2. Durante questa interruzione nessuna squadra può discutere di tattica. Tutti i membri di entrambe le squadre formeranno un "cerchio dello spirito" in mezzo al campo.

- A13.3. Separatamente dal "cerchio dello spirito", i due capitani e i capitani dello spirito devono discutere tutte le problematiche riguardanti il SOTG, prendere accordamenti per correggere tali problematiche e quindi riferire tali accordi nel "cerchio dello spirito".
- A13.4. Gli spirit time-out non influenzano né sono influenzati dal numero di time-out disponibili.
- A13.5. Il tempo impiegato per uno spirit time-out verrà aggiunto al tempo di gioco per determinare i Time Cap della partita. La persona che avvia l'interruzione ne comunicherà l'inizio e la fine agli ufficiali di gara allo scopo di gestire il tempo.
- A13.6. Dopo una chiamata di spirit time-out durante il gioco, i giocatori devono tornare alle posizioni approssimative in cui erano prima che venisse chiamato lo spirit time-out.

Appendice B: Regole aggiuntive all'evento per campionati WFDF

B1. Elenco giocatori (roster)

- B1.1. Una squadra deve avere un minimo di quattordici (14) giocatori registrati nel suo roster per l'evento.
 - B1.1.1. Una squadra può registrarsi con un minimo di dodici (12) giocatori nel proprio roster per un evento con il consenso scritto delle squadre della Federazione Nazionale, dello Staff di allenatori (se presente) e di tutti i giocatori, o dei tutori dei giocatori per le squadre junior, e una precedente approvazione da parte di un funzionario WFDF durante la fase di registrazione.
 - B1.1.2. Per i campionati continentali una squadra deve avere un minimo di dodici (12) giocatori iscritti al proprio roster per l'evento.
 - B1.1.3. Una squadra nella categoria mista deve inoltre avere un minimo di sei (6) giocatori e sei (6) giocatrici nel proprio roster.
 - B1.1.4. Se una squadra perde giocatori registrati durante l'evento a causa di infortuni, alla squadra sarà permesso di continuare a partecipare all'evento.
- B1.2. Una squadra può avere un massimo di ventotto (28) giocatori nel proprio roster.
 - B1.2.1 Il limite massimo di giocatori nel roster sarà ridotto a ventisei (26) per gli eventi WFDF del 2023.
- B1.3. I limiti massimi e minimi di giocatori non si applicano ai non giocatori di supporto (ospiti, allenatori o altro personale di supporto) che potrebbero essere registrati con la squadra per l'evento.
- B1.4. Può avvenire una squalifica medica dei giocatori a causa di serie condizioni mediche:
 - B1.4.1. Se il Responsabile medico dell'evento (CMO - chief medical officer) determina che un giocatore non dovrebbe tornare a giocare a causa di una condizione medica grave, allora il giocatore viene squalificato dal gioco fino a quando il CMO non determina successivamente che il giocatore è autorizzato dal punto di vista medico a tornare a giocare.
 - B1.4.2. Il CMO valuterà nuovamente un giocatore squalificato dal punto di vista medico per il ritorno in gioco almeno una volta ogni 24 ore durante il torneo, o più spesso a discrezione del CMO.
 - B1.4.3. La decisione del CMO non può essere annullata da un altro fornitore di servizi medici.
 - B1.4.4. Il gruppo responsabile delle regole del torneo (TRG) è responsabile dell'applicazione di questa regola.
 - B1.4.5. Il CMO comunicherà rapidamente con il TRG per informarli di una squalifica medica e di un'autorizzazione medica.
- B1.5. Se si scopre che una squadra ha giocato una partita con giocatori non iscritti nel roster, questo dovrebbe essere portato all'attenzione del direttore tecnico del torneo o del TRG da un capitano o da un ufficiale di gara il prima possibile. Il TRG valuterà se dovrebbero essere intraprese ulteriori azioni contro squadre o individui.

B2. Divisioni

- B2.1. Ogni squadra deve essere registrata in una delle seguenti categorie:
 - B2.1.1. Mista - Mixed (X)
 - B2.1.2. Aperta - Open (O)
 - B2.1.3. Femminile - Women's (W)
 - B2.1.4. Master Mista - Master Mixed (MX)
 - B2.1.5. Master Aperta - Master Open (MO)
 - B2.1.6. Master Femminile - Master Women's (MW)
 - B2.1.7. Grand Master Mista - Grand Master Mixed (GMX)
 - B2.1.8. Grand Master Aperta - Grand Master Open (GMO)
 - B2.1.9. Grand Master Femminile - Grand Master Women's (GMW)
 - B2.1.10. Great-Grand Master Mista - Great-Grand Master Mixed (GGMX)
 - B2.1.11. Great-Grand Master Aperta - Great-Grand Master Open (GGMO)
 - B2.1.12. Great-Gran Master Femminile - Great-Grand Master Women's (GGMW)

- B2.1.13. Under 24 Mista - Under-24 Mixed (U24X)
- B2.1.14. Under 24 Aperta - Under-24 Open (U24O)
- B2.1.15. Under 24 Femminile - Under-24 Women's (U24W)
- B2.1.16. Under 20 Mista - Under-20 Mixed (U20X)
- B2.1.17. Under 20 Aperta - Under-20 Open (U20O)
- B2.1.18. Under 20 Femminile - Under-20 Women's (U20W)
- B2.1.19. Under 17 Mista - Under-17 Mixed (U17X)
- B2.1.20. Under 17 Aperta - Under-17 Open (U17O)
- B2.1.21. Under 17 Femminile - Under-17 Women's (U17W)
- B2.1.22. Under 14 Mista - Under-14 Mixed (U14X)
- B2.1.23. Under 14 Aperta - Under-14 Open (U14O)
- B2.1.24. Under 14 Femminile - Under-14 Women's (U14W)
- B2.1.25. Under 11 Mista - Under-11 Mixed (U11X)
- B2.1.26. Under 11 Aperta - Under-11 Open (U11O)
- B2.1.27. Under 11 Femminile - Under-11 Women's (U11W)

- B2.2. L'idoneità del giocatore deve essere determinata dalle corrispondenti regole di idoneità della WFDF.
- B2.3. Dimensioni minime di una categoria:
 - B2.3.1. Affinché una categoria si svolga in un evento mondiale WFDF, è necessaria la registrazione di minimo sei (6) paesi
 - B2.3.2. Affinché una categoria si svolga in un evento regionale WFDF, è necessaria la registrazione di minimo quattro (4) paesi.
 - B2.3.3. Il Comitato dell'Ultimate della WFDF può consentire a sua discrezione che una categoria si svolga con meno paesi per ragioni di sviluppo.

B3. Criteri di graduatoria (ranking) e spareggi

- B3.1. Dopo aver giocato i gironi in formato round robin, classificare tutte le squadre in ogni girone per il numero di partite vinte.
- B3.2. Se le squadre sono pari si risolve usando i criteri di graduatoria.
- B3.3. Ogni criterio di graduatoria viene utilizzato per classificare tutte le squadre in parità, non solo per determinare la squadra più alta in classifica.
 - B3.3.1. Se, dopo l'applicazione di un criterio di graduatoria, tutte le squadre rimangono in parità, passare al criterio successivo.
 - B3.3.2. Se non tutte le squadre rimangono in parità, ma restano in parità uno o più sottogruppi di squadre, trattare questi sottogruppi come una classifica separata. Ogni sottogruppo deve quindi essere classificato separatamente, iniziando dal primo criterio di graduatoria.
- B3.4. Criteri di graduatoria, in ordine:
 - B3.4.1. Numero di partite vinte, contando solo le partite tra le squadre che sono in parità.
 - B3.4.2. Minor numero di partite in cui ci si è ritirati.
 - B3.4.3. Differenza mete, contando solo le partite tra le squadre che sono in parità.
 - B3.4.4. Differenza mete, contando le partite contro tutti gli avversari comuni.
 - B3.4.5. Mete segnate a partita, contando solo le partite tra le squadre che sono in parità.
 - B3.4.6. Mete segnate a partita, contando le partite contro tutti gli avversari comuni.
 - B3.4.7. Ogni squadra nomina un giocatore per lanciare un disco da dietro la linea di meta verso il punto del brick più lontano in un campo regolamentare. L'ordine di lancio è determinato a caso, con "flip" o altro. Le squadre vengono classificate in base alla distanza dal punto di arresto di ogni disco al brick, dal più vicino al più lontano.

B4. Regole per il maltempo

- B4.1. Riprogrammazione preventiva delle partite:
 - B4.1.1. I funzionari WFDF monitoreranno le previsioni del tempo almeno 24 ore prima di ogni giorno di gioco.
 - B4.1.2. Se è previsto maltempo per un giorno di gioco, i funzionari possono informare

tutti i capitani di una modifica al programma di gioco (schedule) non oltre dodici (12) ore prima del nuovo orario di inizio delle partite di quel giorno.

- B4.1.3. Il programma di gioco modificato può includere un orario di inizio anticipato, pause più brevi tra le partite, Cap inferiori e/o un numero di mete inferiore. I tempi di gioco abbreviati dovrebbero essere usati solo se c'è alta probabilità di interruzione e poche possibilità di recuperare la partita in un giorno successivo (ad esempio se è l'ultimo giorno).
- B4.1.4. In casi estremi, il programma di gioco (schedule) modificato può includere partite annullate preventivamente per garantire il tempo necessario per la riprogrammazione di partite più importanti.
- B4.1.5. Le partite potranno anche finire più tardi nel corso della giornata in caso di ritardo.

B4.2. Fulmini

B4.2.1. Identificazione del rischio sul posto

- B4.2.1.1. In un giorno in cui sono previsti temporali, i funzionari potranno accedere alle previsioni meteo in tempo reale, come i radar meteorologici on-line o le avvertenze meteorologiche radio, per prevedere l'arrivo dei temporali nella sede.
- B4.2.1.2. Se un temporale è imminente, i funzionari dovrebbero informare tutti i capitani e i funzionari sul posto che c'è la possibilità che il gioco venga sospeso, e ribadire le regole della WFDF riguardanti l'identificazione e la risposta ai rischi. Capitani e funzionari dovrebbero inoltre informare i giocatori e le altre persone sul campo delle corrette procedure di identificazione e risposta ai rischi, se possibile.
- B4.2.1.3. Se si vede un fulmine o si sente un tuono, un funzionario WFDF conterà il tempo tra il lampo (bagliore) e il tuono (rumore). Se il ritardo è inferiore a trenta (30) secondi, il fulmine è più vicino di dieci (10) chilometri e l'area di gioco verrà liberata immediatamente.
- B4.2.1.4. Se la tecnologia di rilevamento dei fulmini è presente nella sede, allora la B4.2.1.3 non si applica e i funzionari della WFDF possono agire sulla base del parere dei funzionari della sede.
- B4.2.1.5. Se qualcuno vede dei capelli ritti (carichi elettrostaticamente), sente crepitii o sente interferenze in dispositivi elettronici, un fulmine potrebbe essere imminente e tutte le persone nelle vicinanze dovrebbero essere allertate.

B4.2.2. Risposte ai rischi osservati

- B4.2.2.1. Quando viene identificato un rischio di fulmine, un funzionario deve immediatamente avvisare entrambi i capitani delle squadre. La partita deve essere immediatamente sospesa e il disco lasciato dov'è. Qualsiasi azione avvenuta dopo che un capitano è stato informato della sospensione sarà considerata nulla.
- B4.2.2.2. Tutte le persone devono cercare un rifugio adeguato.
- B4.2.2.3. Se le persone sono esposte ad un temporale e non possono cercare un rifugio appropriato, devono accucciarsi a "palla", preferibilmente in una cavità nel terreno, e rimuovere tutti gli accessori metallici.

B4.2.3. Ripresa del gioco

- B4.2.3.1. I giocatori devono tornare al campo da gioco una volta che sono trascorsi trenta (30) minuti da quando è stato osservato/sentito l'ultimo fulmine/tuono e dopo un avviso ufficiale da parte dei funzionari della WFDF che attesti il permesso di tornare in campo.

B4.3. Clima Caldo

- B4.3.1. Durante ogni giorno di gioco, i funzionari della WFDF valuteranno se il caldo estremo possa provocare un rischio di malattie o malanni legati al calore per i giocatori.
- B4.3.2. Nei giorni in cui è previsto un clima estremamente caldo, i funzionari della WFDF dovrebbero informare tutti i capitani e i funzionari sul posto e comunicare i metodi appropriati per affrontare il clima caldo. Capitani e funzionari dovrebbero anche informare i giocatori e le altre persone sul campo

in merito a questi metodi.

B4.3.3. In caso di clima estremamente caldo, il gioco può essere regolato nei seguenti modi:

B4.3.3.1. È possibile aggiungere ulteriori interruzioni tra i punti per consentire ai giocatori di riposare e reidratarsi.

B4.3.3.2. Le partite possono essere riprogrammate per evitare di giocare nel momento più caldo della giornata.

B4.3.3.3 La durata delle partite e i Cap possono essere ridotti.

B4.3.3.4. Le partite possono essere sospese o annullate se le condizioni sono considerate troppo estreme da TRG/TTD/CMO.

B5. Partite sospese o cancellate

B5.1 I funzionari designati della WFDF possono sospendere o annullare qualsiasi partita se hanno un ragionevole motivo per farlo. I motivi devono essere comunicati alle squadre interessate.

B5.1.1. Se i funzionari della WFDF stabiliscono che una partita deve essere sospesa o cancellata, le seguenti regole descrivono come si può continuare la partita e determinare i risultati appropriati.

B5.1.2. Se il gioco è sospeso a metà del punto, un funzionario della WFDF prenderà nota della posizione del disco al momento della sospensione.

B5.1.3. Se il gioco è sospeso tra una meta segnata e il conseguente lancio iniziale, allora l'attacco sarà libero di scegliere una nuova formazione, anche se i giocatori sono già stati segnalati al momento della sospensione.

B5.2. Riprogrammazione

B5.2.1. Durante un periodo di sospensione del gioco, tutti i capitani delle squadre presenti nella sede devono riunirsi con i funzionari della WFDF per discutere del processo di riprogrammazione delle partite. Dove possibile le partite saranno riprogrammate. L'obiettivo e i Cap possono essere ridotti per consentire la riprogrammazione delle partite.

B5.3. Ripresa del gioco sospeso

B5.3.1. Se la riprogrammazione consente di continuare la partita sospesa, la partita dovrebbe riprendere laddove possibile con il disco approssimativamente nella posizione in cui si trovava quando il campo è stato liberato. Il gioco ricomincia come se fosse stato chiamato un time-out (come da regola 20.3).

B5.3.2. Una volta ammesse sul campo di gioco, alle squadre saranno concessi dieci (10) minuti per riscaldarsi prima della ripresa della partita.

B5.4. Stabilire i risultati delle partite sospese e annullate

B5.4.1. Se la riprogrammazione implica la cancellazione di partite, o non consente di continuare quelle sospese, è necessario utilizzare le seguenti regole per determinarne l'esito:

B5.4.1.1. Per la sospensione di una partita, se è passato almeno metà del tempo di gioco o una squadra aveva segnato almeno la metà del punteggio, allora la squadra in vantaggio sarà dichiarata vincitrice. Se il punteggio era in parità, la squadra vincitrice sarà quella che si trovava in vantaggio fino al punto precedente.

B5.4.1.2. Per il girone iniziale, se la regola B5.4.1.1 non è applicabile, il vincitore della partita sarà la squadra che a inizio torneo possedeva il piazzamento migliore.

B5.4.1.3. Per le successive partite di girone e per le finali, se la regola B5.4.1.1 non è applicabile, allora il TRG deciderà se la partita dovrà essere considerata un pareggio, o se il vincitore della partita sarà la squadra con il posizionamento migliore in classifica in quel momento (prendendo in considerazione i risultati del girone iniziale e gli spareggi della WFDF dove applicabili).

B5.5. Criteri di cancellazione della partita

B5.5.1. La WFDF può essere tenuta a modificare la programmazione e/o le partite a causa del clima o altri problemi inaspettati. In questi casi la WFDF cancellerà le partite in base alla loro importanza. I seguenti criteri indicano l'importanza delle partite in ordine decrescente.

- B5.5.1.1. Partite che influenzano la qualificazione per futuri eventi “multi-sport”, come per i World Games o le Olimpiadi.
- B5.5.1.2. Partite di promozione (playoff): finali, semifinali, medaglia di bronzo, quarti di finale, altre partite di promozione (ottavi di finale).
- B5.5.1.3. Partite di piazzamento che determinano il 5° e 6°, 7° e 8° posto.
- B5.5.1.4. Partite di promozione per squadre al di sotto dell’8° posto. Dove consentito, verranno evitati il più possibile i pareggi nel piazzamento finale, dando maggiore priorità ai piazzamenti più alti rispetto a quelli più bassi, o prendendo in considerazione il numero di partite giocate da una squadra durante l’evento.
- B5.5.1.5. Partite del girone iniziale.
- B5.5.1.6. Partite del girone di qualificazione.

B6. Compiti dei funzionari di gioco

- B6.1. Ci sono due categorie di funzionari di gioco: staff di supporto e consiglieri di gioco (Game Advisors).
- B6.2. Staff di supporto
 - B6.2.1. Lo staff di supporto può assistere la partita in corso fornendo ai giocatori informazioni tramite segnali visibili e udibili.
 - B6.2.2. I compiti di base dello staff di supporto includono:
 - B6.2.2.1. Segnare il punteggio
 - B6.2.2.2. Segnare i time-out avvenuti
 - B6.2.2.3. Cronometrare la partita, gli “half time” e i time-out
 - B6.2.2.4. Segnalare i limiti di tempo seguendo il paragrafo “Limiti di tempo” dell’Appendice del Regolamento WFDF
 - B6.2.3. I compiti aggiuntivi dei funzionari di gioco possono includere:
 - B6.2.3.1. Segnare le statistiche dei giocatori
 - B6.2.3.2. Segnare i punteggi dello spirito e le votazioni dell’MVP (miglior giocatore)
 - B6.2.3.3. Informare gli spettatori di ogni chiamata effettuata e della loro risoluzione
 - B6.2.3.4. Fornire ai giocatori una versione stampata del Regolamento WFDF di Ultimate, se richiesto
 - B6.2.3.5. Eseguire eventuali compiti che possono essere intrapresi da non giocatori, compreso fornire la propria prospettiva su chiamate di linea quando richiesta (“Assistenti di linea”)
 - B6.2.4. Lo staff di supporto può entrare nell’area di gioco solo se invitato da entrambi i capitani delle squadre, o da entrambi i giocatori coinvolti in una discussione che hanno bisogno di consultare lo staff di supporto.
 - B6.2.5. Lo staff di supporto non può interferire con il gioco in corso effettuando chiamate o decisioni. incluso:
 - B6.2.5.1. Chiamate di fallo/violazione.
 - B6.2.5.2. Chiamate di linea.
 - B6.2.5.3. Fermare il gioco se una squadra non ha rispettato correttamente un limite di tempo.
 - B6.2.5.4. Fermare una discussione.
 - B6.2.5.5. Dire ai giocatori che chiamate effettuare.
 - B6.2.6. Lo staff di supporto non toglie la responsabilità ai giocatori di effettuare e risolvere tutte le chiamate.
- B6.3. “Game Advisors”
 - B6.3.1. Oltre a poter svolgere gli stessi compiti dello staff di supporto, I “Game Advisors” monitorano da vicino i limiti di tempo e le problematiche di condotta e forniscono consigli e informazioni alle squadre in merito alla partita.
 - B6.3.2. I compiti specifici dei Game Advisors sono:
 - B6.3.2.1. Tenere incontri pre-partita per spiegare ai rappresentanti delle squadre il ruolo dei game advisor e qualunque regola specifica dell’evento
 - B6.3.2.2. Monitorare attentamente i limiti di tempo, e incoraggiare le squadre

- a conformarsi ad essi e alle regole annesse.
- B6.3.2.3. Monitorare attentamente le linee e le aree contenitive e incoraggiare le squadre a rispettarne le relative regole.
 - B6.3.2.4. Monitorare attentamente le regole relative all'offside e incoraggiare le squadre a rispettarle.
 - B6.3.2.5. Fornire una prospettiva non vincolante per qualsiasi chiamata, tra cui, ma non solo, "down/a terra", "out/fuori", "fallo" e "travel/passi", quando richiesto.
 - B6.3.2.6. Fornire chiarimenti sulle regole, quando richiesto.
 - B6.3.2.7. Partecipare alle discussioni sul campo tra i giocatori, quando richiesto, per aiutarli a fare progressi nel prendere una decisione.
 - B6.3.2.8. Se necessario discutere le preoccupazioni riguardanti ripetute violazioni di regole specifiche.
 - B6.3.2.9. Chiamare uno spirit time-out come da regola A13.1.
 - B6.3.2.10. Se necessario mediare le discussioni fuori campo tra squadre.
 - B6.3.2.11. Fornire avvertimenti in caso di incidenti riguardanti la Politica di Condotta della WFDF, e applicare le sanzioni prescritte dalla Politica di Condotta della WFDF agendo in veste di autorità disciplinare.
 - B6.3.2.12. Riferire gli incidenti relativi alla politica di condotta della WFDF al TRG.
- B6.3.3. I Game Advisors dovrebbero fornire la loro prospettiva non vincolante su un'azione di gioco solo quando per loro è chiaro e ovvio cosa sia successo.
- B6.3.3.1. Una volta richiesta la prospettiva di un game advisor da parte dei giocatori, questi devono risolvere immediatamente la discussione o considerare la chiamata come contestata.
- B6.3.4. I Game Advisors possono entrare nel campo di gioco solo durante un'interruzione senza chiedere l'approvazione di capitani/giocatori.
- B6.3.5. I Game Advisor non tolgono ai giocatori la responsabilità di effettuare e risolvere tutte le chiamate.

Appendice C: Requisiti delle divise

C1. Finalità

- C1.1. Lo scopo principale dei requisiti delle divise è quello di distinguere i giocatori di squadre avversarie e identificare i singoli giocatori. Ciò consente a giocatori, funzionari e spettatori di seguire e interpretare correttamente il gioco.
- C1.2. Questi requisiti mirano anche a mantenere la sicurezza e comodità dei giocatori e l'imparzialità nella competizione.
- C1.3. Inoltre, le divise di qualità migliore servono a trasmettere una migliore immagine del nostro sport al mondo, a vantaggio dei mezzi di comunicazione e degli spettatori negli eventi WFDF.
- C1.4. Questi requisiti mirano a ridurre al minimo i costi per i giocatori soddisfacendo lo scopo principale. Se le risorse lo consentono, le squadre sono incoraggiate a superare i requisiti minimi di queste regole per massimizzare i benefici per il nostro sport.
- C1.5. La WFDF richiede che le squadre considerino le regole e l'immagine pubblica di questo sport quando progettano divise per eventi WFDF.
- C1.6. La WFDF si riserva il diritto di richiedere a una squadra di modificare o sostituire il testo o la grafica di un indumento o di sostituire un intero indumento.

C2. In Generale

- C2.1. Una divisa deve consistere, come minimo, di una maglia per coprire il torace e l'addome, e un indumento per coprire la parte inferiore del busto e le gambe.
- C2.2. E' ammesso indossare un singolo indumento come divisa se soddisfa i requisiti come espresso in queste regole dei due indumenti separati.
- C2.3. Una squadra deve portare almeno due set di divise diverse ad ogni partita (questa distinzione dovrebbe tener conto dei deficit della percezione dei colori - "daltonia").
- C2.4. Tutti gli indumenti della divisa devono essere di qualità professionale e non devono avere un impatto negativo sull'immagine dello sport.

C3. In casa e in trasferta

- C3.1. Il programma di un evento può indicare una squadra "in casa" e una "in trasferta" per ogni partita.
- C3.2. La WFDF può scegliere il colore di una squadra per alcune partite.
- C3.3. Se il programma dell'evento non indica le squadre "in casa" e "in trasferta", i capitani delle squadre stabiliranno prima della partita quale squadra sarà quella "in casa" con un "flip" o un altro metodo.
- C3.4. La squadra "in casa" ha la prima scelta riguardo il colore della maglia.
- C3.5. Prima di arrivare a una partita, una squadra può dire al proprio avversario qual'è la propria maglia di "casa" e saranno vincolati da tale decisione.

C4. Maglie

- C4.1. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare magliette che corrispondono nel colore e nel disegno (la lunghezza delle maniche può variare).
- C4.2. In ogni partita ogni giocatore di una squadra deve indossare una divisa con un numero intero e unico compreso tra 0 e 99 (inclusi).
- C4.3. La maglia che un giocatore indossa in quella partita deve portare il suo numero, espresso solo in numeri arabi, con uno zero iniziale opzionale per i numeri compresi tra 0 e 9 (inclusi).
- C4.4. Il numero deve essere cucito o stampato sul retro della maglietta. Ogni cifra del numero deve essere alta almeno sedici (16) centimetri e avere uno spessore minimo della linea di tre (3) centimetri.
 - C4.4.1. Il numero può apparire anche altrove sulla maglietta.
- C4.5. I numeri devono essere chiaramente visibili da lontano, interamente di un colore, e significativamente diversi dai colori dello sfondo della maglietta.
- C4.6. Non deve esserci alcun disegno sovrapposto o caratteri che coprano i numeri.

C5. Pantaloni

- C5.1. Si considerano pantaloni tutti gli indumenti che coprono almeno la parte inferiore del busto e la parte superiore delle gambe.
- C5.2. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare pantaloni che corrispondono nel colore e nel disegno.
- C5.3. I pantaloni devono avere numeri cuciti o stampati sulla parte anteriore della gamba

sinistra. Il numero deve corrispondere a quello della maglia del giocatore.

C6. Caratteristiche opzionali

C6.1. Se la squadra è una squadra nazionale, la divisa può includere anche il codice di tre lettere del Comitato Olimpico internazionale che rappresenta quel paese e/o la sua bandiera nazionale.

C6.2. Sulle maglie si possono stampare i nomi dei giocatori.

C6.3. Sulle divise possono essere stampati il nome o il logo di uno sponsor.

C7. Indumenti sottodivisa

C7.1. I giocatori possono indossare indumenti sotto la divisa per proteggersi da infortuni, temperatura, raggi solari, ecc.

C7.2. La WFDF ritiene che se le parti esposte delle sottovesti sono nere, bianche, o corrispondono al colore principale della divisa, questo migliorerà l'immagine dello sport.

C8. Guanti

C8.1. I giocatori possono indossare i guanti, ma non devono in alcun modo danneggiare il disco o lasciare residui sul disco.

C8.2. Ai giocatori è vietato applicare qualsiasi sostanza sulle mani che possa trasferirsi sul disco durante il corso del gioco, al fine di migliorare la presa.

C9. Copricapo

C9.1. I giocatori possono indossare cappelli, berretti o altri copricapo per proteggersi dall'esposizione al sole, dal clima, dalle ferite o per comodità personale.

C9.2. Se i giocatori di una squadra indossano cappelli, devono essere tutti simili nello stile e nel colore. Ai fini di questa regola, visiere e cappelli sono considerati di stile simile.

C9.3. Il copricapo non deve mostrare loghi commerciali non correlati o altri loghi di squadre sportive non correlate

C10. Calzini

C10.1. Se i giocatori di una squadra indossano calzini lunghi, la WFDF ritiene che abbinare quei calzini migliorerà l'immagine di questo sport.

C10.2. I calzini e le calzamaglie non devono mostrare loghi commerciali o altri loghi sportivi non correlati.

C11. Scarpe

C11.1. I giocatori possono indossare scarpe o scarponcini. Le scarpe non hanno bisogno in alcun modo essere abbinate.

C11.2. Eventuali tacchetti o rilievi sulla suola delle scarpe non devono sporgere più di 20 millimetri dalla suola né avere bordi affilati.

C12. Requisiti aggiuntivi per le divise dei giocatori

C12.1. I giocatori non devono indossare nulla di pericoloso per gli altri giocatori. La WFDF ritiene che le ingessature e i tacchetti metallici siano pericolosi.

C12.2. I giocatori non devono indossare nulla che faccia loro ottenere un vantaggio aumentando considerevolmente la presenza fisica del giocatore.

C12.3. Le divise delle squadre devono essere conformi alla Politica di giustizia sociale dell'evento WFDF.

C12.4. Giocatori, sostituti e funzionari di squadra non devono usare alcuna attrezzatura che amplifichi la propria voce.

C12.5. A giocatori, sostituti e funzionari della squadra può essere richiesto di non utilizzare, o limitare la posizione, di eventuali oggetti di scena che potrebbero avere un impatto negativo sull'immagine dello sport.

C13. Allenatori e staff di supporto

C13.1. Gli allenatori e lo staff di supporto devono indossare un abbigliamento adeguato quando si trovano a bordo campo, preferibilmente in stile simile alla propria squadra, ma possibilmente in un colore che li distingua dai loro giocatori.

C13.2. Agli allenatori e allo staff di supporto può essere richiesto di cambiare il loro abbigliamento, ove possibile se, ad esempio, contrasta con quello di funzionari della WFDF.

Appendice D: Linee guida per l'idoneità e il roster della WFDF

D1. Idoneità della Squadra - Roster delle Squadre Nazionali

- D1.1. L'affiliazione alla WFDF è un requisito per registrarsi e competere negli eventi di campionato autorizzati da WFDF. Solo membri regolari, organizzativi, associati e in piena regola possono registrare delle squadre.
- D1.2. Una Federazione Nazionale è un membro della WFDF riconosciuto dalla WFDF come rappresentante dello sport dell'Ultimate per un paese.
 - D1.2.1. Un paese che soddisfi i seguenti criteri, sarà considerato una piccola comunità di Ultimate che ha lo scopo di fornire roster idonei di una Squadra Nazionale per categoria (per eventi giovanili, solo il numero dei giocatori correttamente registrati per quella divisione dovrà essere usato per il calcolo):
 - D1.2.1.1. Categorie Miste: un massimo di centocinquanta (150) giocatrici o un massimo di centocinquanta (150) giocatori di ultimate sono registrati presso la Federazione Nazionale (Federazione di Ultimate, Federazione di Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.2. Categorie Aperte: un massimo di centocinquanta (150) giocatori di ultimate sono registrati presso la Federazione Nazionale (Federazione Ultimate, Federazione Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.3. Categorie Femminili: un massimo di centocinquanta (150) giocatrici di ultimate sono registrate presso la Federazione Nazionale (Federazione di Ultimate, Federazione di Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.4. Categorie Miste Under 20: un massimo di settantacinque (75) giocatrici U20 o un massimo di settantacinque (75) giocatori U20 di ultimate sono registrati presso la Federazione Nazionale (Federazione di Ultimate, Federazione di Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.5. Categoria Aperta Under 20: un massimo di settantacinque (75) giocatori U20 di ultimate sono registrati presso la Federazione Nazionale (Federazione di Ultimate, Federazione di Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.6. Categoria Femminile Under 20: un massimo di settantacinque (75) giocatrici U20 di ultimate sono registrate presso la Federazione Nazionale (Federazione di Ultimate, Federazione di Flying Disc o simili) secondo i dati del censimento WFDF dell'anno solare precedente l'evento.
 - D1.2.1.7. Il paese sia una Federazione Nazionale da meno di sedici (16) anni.
- D1.3. Gli Eventi di Campionato Mondiale di Ultimate WFDF per Squadre Nazionali sono:
 - D1.3.1. WFDF World Ultimate e Guts Championships (WUGC)
 - D1.3.2. WFDF World Junior Ultimate Championships (WJUC)
 - D1.3.3. WFDF World Under 24 Ultimate Championships (WU24)
 - D1.3.4. WFDF World Masters Ultimate Championship (WMUC)
- D1.4. Tutti i giocatori nel roster della squadra nazionale devono essere membri in regola della Federazione Nazionale e devono soddisfare qualsiasi altro requisito venga loro assegnato dalla Federazione Nazionale.
- D1.5. Classi di giocatori - Tutti i giocatori nel roster di una squadra nazionale devono appartenere a una delle seguenti classi:
 - D1.5.1. Cittadino legale - I giocatori sono considerati "cittadini legali" se possiedono un passaporto o un documento legale equivalente rilasciato dal governo del paese
 - D1.5.2. Cittadino della WFDF - I giocatori sono anche considerati "cittadini della WFDF" se si sono trasferiti nel paese almeno quattro (4) anni prima della data di inizio dell'evento e hanno speso più del 75% di questi quattro (4) anni nel paese.

- D1.5.3. Residenti non cittadini - I giocatori sono considerati "residenti non cittadini" se possiedono un certificato legale di residenza permanente rilasciato dal governo del paese; o se si sono trasferiti nel paese almeno venti (20) mesi prima della data di inizio dell'evento e hanno speso più del 75% di quei venti (20) mesi nel paese.
- D1.6. Composizione del roster della squadra - Una squadra nazionale può avere nel proprio roster:
- D1.6.1. un numero qualsiasi di Cittadini Legali o cittadini della WFDF
- D1.6.2. un massimo di quattro (4) residenti non-cittadini
- D1.7. Composizione del roster della squadra - piccola comunità di ultimate
- D1.7.1. Le squadre delle piccole comunità di ultimate hanno il permesso aggiungere un (1) residente non cittadino al proprio roster.
- D1.7.2. Per le squadre di piccole comunità di ultimate, il periodo di tempo per i residenti non cittadini a cui si fa riferimento nella sezione D1.5.3, saranno ridotti a dieci (10) mesi.
- D1.8. Un singolo giocatore non può far parte di più di una squadra durante un singolo evento WFDF.
- D1.9. Il roster della squadra deve essere controllato da un funzionario della Federazione Nazionale che rappresenta la squadra prima di essere presentato. Questo funzionario deve controfirmare il roster per indicare che l'ha controllato e che lo trova conforme ai criteri di idoneità dei giocatori.
- D1.10. La WFDF si riserva il diritto di annullare un roster presentato se si ritiene che la squadra non rappresenti adeguatamente il paese che intende rappresentare.

D2. Idoneità della squadra - roster delle squadre di Club

- D2.1. L'affiliazione alla WFDF è un requisito per registrarsi e competere negli eventi di campionato autorizzati da WFDF. Solo membri regolari, organizzativi, associati e in piena regola possono registrarsi per tali eventi.
- D2.2. I campionati della WFDF per le squadre di club sono: D2.2.1. WFDF World Ultimate Club Championships (WUCC)
- D2.2.2. WFDF World Masters Ultimate Club Championships (WMUCC)
- D2.3. Tutti i giocatori nel roster della squadra di Club devono essere membri in regola della Federazione Nazionale e devono soddisfare tutti gli altri requisiti loro assegnati dalla Federazione Nazionale.
- D2.4. Un singolo giocatore non può far parte di più di una squadra durante un singolo evento WFDF.
- D2.5 Il nome della squadra di Club non deve contenere parole che potrebbero ragionevolmente essere considerate come offensive o inappropriate, come deciso da WFDF.
- D2.6. Il roster della squadra deve essere controllato da un funzionario della Federazione Nazionale che rappresenta la squadra prima di essere presentato. Questo funzionario deve controfirmare il roster per indicare che l'ha controllato e che lo trova conforme alle regole di idoneità dei giocatori e alla definizione di squadra di club della propria Federazione Nazionale.

D3. Idoneità dei giocatori - Genere

- D3.1. Per poter essere idonei a giocare nelle seguenti categorie della WFDF, i giocatori devono soddisfare i criteri specificati.
- D3.2. L'idoneità di atleti transgender è regolata dalla politica transgender della WFDF.
- D3.3. Categoria Mista: tutti i giocatori sono idonei a partecipare alle categorie miste di tutte le competizioni.
- D3.4. Categoria Aperta: tutti i giocatori sono idonei a partecipare alle categorie aperte di tutte le competizioni.
- D3.5. Categoria Femminile: tutte le giocatrici sono idonee a partecipare alle categorie femminili di tutte le competizioni.

D4. Idoneità dei giocatori - Età

- D4.1. Per poter essere idonei a giocare nelle seguenti categorie della WFDF, i giocatori devono soddisfare i criteri specificati.
- D4.2. Categorie Mista, Aperta e Femminile - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere quattordici (14) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.

- D4.3. **Categorie Master**
 - D4.3.1. Una giocatrice che partecipa a una categoria Master deve avere trenta (30) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
 - D4.3.2. Un giocatore che partecipa a una categoria Master deve avere trentatré (33) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
- D4.4. **Categorie Grand Master**
 - D4.4.1. Una giocatrice che partecipa a una categoria Grand Master deve avere trentasette (37) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
 - D4.4.2. Un giocatore che partecipa a una categoria Grand Master deve avere quaranta (40) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo
- D4.5. **Categorie Great Grand Master**
 - D4.5.1. Una giocatrice che partecipa a una categoria Great Grand Master deve avere quarantacinque (45) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
 - D4.5.2. Un giocatore che partecipa a una categoria Great Grand Master deve avere quarantotto (48) anni o più durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
- D4.6. **Categorie Under 24 (U24)** - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere minimo quattordici (14) anni e massimo ventiquattro (24) anni durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
- D4.7. **Categorie giovanili: Under 20 (U20)** - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere, durante l'anno solare in cui si conclude il torneo,
 - D4.7.1. almeno quattordici (14) anni oppure
 - D4.7.2. almeno dodici (12) anni, previa autorizzazione dei Genitori o Tutori, dell'Allenatore e della Federazione Nazionale.
 - D4.7.3. non più di venti (20) anni.
- D4.8. **Categorie Under 17 (U17)** - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere minimo dodici (12) anni e massimo diciassette (17) anni durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
- D4.9. **Categorie Under 14 (U14)** - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere minimo dieci (10) anni e massimo quattordici (14) anni durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.
- D4.10. **Categorie Under 11 (U11)** - Un giocatore che partecipa a queste categorie deve avere minimo otto (8) anni e massimo undici (11) anni durante l'anno solare in cui si conclude il torneo.

D5. Dettagli del roster

- D5.1. I roster presentati per tutti gli eventi devono includere le seguenti informazioni per tutti i giocatori:
 - D5.1.1. Nome completo
 - D5.1.2. Numero della divisa (0-99)
 - D5.1.3. Data di nascita
 - D5.1.4. Genere
 - D5.1.5. Nazionalità

D6. Idoneità del roster - Campionati Continentali (AOUC, PAUC, AAUC)

- D6.1. Le squadre che partecipano ad Asian Oceanic Ultimate Championships (AOUC), All African Ultimate Championships o Pan American Ultimate Championships (PAUC) possono presentare qualsiasi roster approvato dalla Federazione Nazionale del paese che rappresentano.
- D6.2. La WFDF consentirà un'interpretazione più libera dell'idoneità dei giocatori ai Campionati Continentali per incoraggiare la partecipazione, ma incoraggerà le Federazioni Nazionali a tenere a mente il criterio di idoneità "Nazionale" e "Club" quando approvano i roster.
- D6.3. Per i paesi che inviano più di una (1) squadra a un evento, un massimo di una (1) squadra può utilizzare le regole di idoneità della "Squadra nazionale", e tutte le altre squadre devono utilizzare le regole di idoneità delle "Squadre di Club".
- D6.4. La WFDF si riserva il diritto di annullare un roster presentato se si ritiene che la squadra non rappresenti adeguatamente il paese che intende rappresentare.

D7. Eccezioni

- D7.1. Per circostanze eccezionali, Federazioni o squadre possono richiedere al Comitato Ultimate WFDF di esonerare le linee guida sull'idoneità e sul roster elencate nella

Appendice E: Seeding, Programma di gioco (schedule) e Inviti agli Eventi

E1. Seeding per Eventi di squadre Nazionali (per categoria)

- E1.1. Usare i posizionamenti finali dell'edizione precedente dell'evento in questione, per determinare le prime 8 squadre.
- E1.2. Per i restanti paesi non inclusi nella E1.1., determinare il seeding usando il punteggio medio:
- E1.2.1. dei posizionamenti finali dell'edizione precedente dell'evento in questione, e
 - E1.2.2. dell'attuale Classifica Mondiale di Ultimate.
 - E1.2.3. Qualora un paese non avesse partecipato all'edizione precedente dell'evento in questione, usare solo l'attuale Classifica Mondiale di Ultimate.
- E1.3. Tutti i paesi con un punteggio pari a zero (0) della E1.2. verranno ordinati in fondo alla lista del seeding per estrazione casuale.
- E1.4. Ricalcolare il seeding per le squadre europee
- E1.4.1. WUGC: Lasciando inalterata la posizione relativa delle squadre extra-europee, riordinare la posizione in seeding delle squadre europee basandosi sui Campionati Europei di Ultimate più recenti.
 - E1.4.2. WJUC: Lasciando inalterata la posizione relativa delle squadre extra-europee, riordinare la posizione in seeding delle squadre europee basandosi sui Campionati Europei giovanili U20 di Ultimate più recenti.

E2. Seeding per Eventi di squadre di Club (per categoria)

- E2.1. Ordinare tutte le squadre partecipanti da ciascun paese (esempio: USA1, USA2, USA3) secondo ogni Federazione Nazionale, o in linea al commento della Federazione Nazionale, in base all'evento utilizzato per qualificarsi all'evento WFDF.
- E2.2. Ricalcolare il seeding per le squadre europee: riordinare la posizione in seeding delle squadre europee utilizzando i campionati europei di Ultimate per Club più recenti (esempio: EUR1, EUR2, EUR3). Le squadre di ciascun paese dovranno rimanere ordinate, mantenendo la loro relativa posizione l'una rispetto all'altra, come deciso in E2.1.
- E2.3. Usare i posizionamenti finali, dell'edizione precedente dell'evento in questione, collocando le squadre di ogni paese in ordine secondo i passati posizionamenti ottenuti da squadre dello stesso paese. Nel caso di squadre europee, collocare le squadre secondo i passati posizionamenti ottenuti dalle squadre europee.
- E2.4. Il Comitato di Ultimate utilizzerà le proprie conoscenze al meglio per riordinare le squadre non ordinate da E2.3.

E3. Comporre i gironi (riordino semi-casuale)

- E3.1. I gironi verranno composti secondo il tradizionale sistema di numerazione a serpente. Esempio:

Girone A	Girone B	Girone C	Girone D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

- E3.2. Nelle situazioni in cui i gironi non hanno lo stesso numero di squadre, i gironi con meno squadre corrisponderanno al girone con il primo di seeding (1), poi al girone con il secondo di seeding (2) e così via. Esempio:

Girone A	Girone B	Girone C	Girone D

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
		17	18

- E3.3. La prima casella di ogni girone viene riempita in base alla classifica delle squadre.
- E3.4. Il successivo numero "n" di squadre della classifica, dove "n" = il numero di gironi, vengono estratte casualmente nel successivo "n" numero di posizioni.
- E3.4.1. Per i sistemi con 4 o più gironi, "n" è sempre un minimo di 4 e un massimo del 50% del numero di gironi (finché restano abbastanza squadre non posizionate).
- E3.5. Ripeti il passaggio E3.4 fino a quando tutte le squadre sono posizionate.
- E3.6. Se il collocamento di un gruppo di squadre fa sì che ci siano più di due (2) squadre dello stesso paese nel medesimo girone, la WFDF può regolare l'estrazione casuale di quel gruppo di squadre per evitare questa situazione.
- E3.7. Per gli eventi WU24 e WJUC, dove il numero di gironi è maggiore di due (2), se il collocamento di un gruppo di squadre fa sì che un'area abbia più di tre (3) squadre nello stesso girone, la WFDF può modificare il sorteggio casuale di quel gruppo di squadre per evitare questa situazione. Per raggiungere questo obiettivo il collocamento delle squadre in questione può variare solo all'interno della loro fascia di estrazione casuale.

E4. Inviti agli eventi per squadre Nazionali (WUGC, WU24, WJUC, WMUC)

- E4.1. Tutte le federazioni nazionali della WFDF che esprimano interesse per qualsiasi categoria, se vi è spazio disponibile, riceveranno un (1) invito per la categoria richiesta in ogni evento.
- E4.2. Laddove gli eventi impongano limitazioni sul numero di squadre o partecipanti, la WFDF ridurrà il numero di inviti offerti alle federazioni nazionali secondo i seguenti criteri da applicare seguendone l'ordine. Nessuna Federazione riceverà più di un (1) invito per categoria di gioco. Se applicando i seguenti criteri, per tutte le federazioni nazionali, verrà superata la capacità dell'evento, in merito alle sezioni E4.2.1. e E4.2.3. la WFDF potrà limitare il numero di inviti offerti utilizzando le Classifiche Mondiali di Ultimate più recenti.
- E4.2.1. Le federazioni nazionali ricevono un (1) invito in ciascuna categoria di gioco nelle quali la Federazione Nazionale ha una squadra classificata fra le prime nove (9) (pareggi inclusi), nel precedente evento Mondiale per squadre nazionali in questione .
- E4.2.2. La federazione ospitante riceverà un (1) invito per ogni categoria alla quale non ha ricevuto un invito nella E4.2.1.
- E4.2.3. Le federazioni Nazionali che non ricevono un invito dai punti E4.2.1 o E4.2.2 ne riceveranno uno (1) in ciascuna categoria di gioco in cui la federazione nazionale ha una squadra classificata fra le prime tre (3) (pareggi inclusi) dell'evento Continentale di quel paese, concluso prima di dieci (10) mesi dall'inizio dell'evento, dopo la rimozione delle squadre dei paesi che ricevono inviti offerti dai punti E4.2.1 e E4.2.2.
- E4.2.4. Le federazioni Nazionali della WFDF che non hanno ricevuto un invito dai punti E4.2.1, E4.2.2 o E4.2.3 riceveranno un singolo invito in una categoria a loro scelta, sempre che vi sia spazio disponibile, in base all'attuale Classifica Mondiale di Ultimate WFDF riferita al momento dell'apertura delle iscrizioni all'evento.
- E4.2.5. A seguito del rilascio iniziale degli inviti offerti secondo i punti E4.2.1, E4.2.2, E4.2.3 e E4.2.4, i restanti inviti, gli inviti rifiutati dalle federazioni Nazionali e gli inviti ritirati da squadre che non hanno rispettato le scadenze in una qualunque categoria per l'iscrizione all'evento, verranno offerti alle federazioni Nazionali in lista d'attesa.
- E4.2.6. Per ogni categoria di gioco dell'evento verrà creata una lista d'attesa per le

squadre rimanenti che hanno espresso interesse a partecipare all'evento, seguendo l'ordine della Classifica Mondiale di Ultimate WFDF riferita al momento dell'apertura delle iscrizioni all'evento. Ogni paese che accetta un singolo invito della E4.2.4. subirà lo spostamento di tutte le proprie squadre presenti nelle liste d'attesa di altre categorie in fondo alle stesse, ordinando tutte le squadre che si trovano nella stessa situazione seguendo la Classifica Mondiale di Ultimate WFDF.

E5. Inviti agli eventi per squadre di Club (WUCC)

Se applicando i seguenti criteri, per tutte le federazioni nazionali, verrà superata la capacità dell'evento, la WFDF potrà limitare il numero di inviti offerti utilizzando le Classifiche Mondiali di Ultimate più recenti. La WFDF utilizzerà i seguenti criteri applicandoli nel seguente ordine:

- E5.1. Le federazioni Nazionali ricevono un (1) invito per ciascuna categoria di gioco alle quali hanno partecipato al precedente evento WUGC.
- E5.2. Per ogni categoria di gioco, verrà assegnato un (1) invito ai primi tre (3) paesi in classifica in quella categoria al precedente evento Mondiale per Club in questione.
- E5.3. il paese ospitante riceverà un (1) invito per ogni categoria di gioco per la quale non abbia ricevuto almeno un (1) invito secondo i punti E5.1 o E5.2.
- E5.4. Qualsiasi Federazione Nazionale che non riceve almeno un (1) invito secondo i punti E5.1, E5.2 o E5.3 ne riceverà uno (1) in una categoria scelta dalla Federazione.
 - E5.4.1. La WFDF può limitare la scelta della categoria della E5.4 se una categoria è considerata "piena" rispetto ai precedenti inviti offerti.
 - E5.4.2. Se una Federazione Nazionale rifiuta tutti gli inviti ricevuti secondo la E5.1, E5.2 e E5.3, allora ai fini del punto E5.4 verrà trattata come federazione che non ha ricevuto un invito della E5.1, E5.2 o E5.3.
- E5.5. Le federazioni Nazionali ricevono un (1) invito in ciascuna categoria di gioco se quella categoria è stata inclusa nei Campionati nazionali federali del precedente anno solare o se tale categoria è previsto che venga inclusa nei Campionati nazionali federali dell'anno corrente.
- E5.6. Le federazioni Nazionali che non ricevono un invito (per categoria) secondo il punto E5.5 ne riceveranno uno (1) in ciascuna categoria di gioco in cui quella Federazione Nazionale aveva una squadra al precedente evento Continentale. Questo invito non verrà offerto se è nella stessa categoria selezionata dell'invito scelto dalla Federazione nazionale in E5.4.
- E5.7. Se c'è spazio disponibile saranno offerti ulteriori inviti per categoria alle Federazioni nazionali in base alla posizione finale dei paesi, al precedente evento Mondiale per Club, a partire dal paese al 4° posto.

E6. Inviti agli eventi per squadre Master di Club (WMUCC)

Se applicando i seguenti criteri, per tutte le federazioni nazionali, verrà superata la capacità dell'evento, la WFDF potrà limitare il numero di inviti offerti utilizzando le Classifiche Mondiali di Ultimate più recenti. La WFDF utilizzerà i seguenti criteri applicandoli nel seguente ordine:

- E6.1. Le federazioni Nazionali ricevono un (1) invito per ciascuna categoria di gioco alle quali hanno partecipato al precedente evento WMUC. Le federazioni nazionali ricevono un (1) invito per ciascuna categoria di gioco per tutte le altre categorie del WMUCC per cui non hanno ricevuto offerte al precedente WMUC.
- E6.2. Per ciascuna categoria, verrà offerto un (1) invito ai primi tre (3) paesi in classifica in quella categoria al precedente evento WMUC. Per tutte le altre categorie, i primi tre (3) paesi in classifica basandosi sulla Classifica Mondiale di Ultimate più recente, riceveranno un (1) invito per categoria.
- E6.3. Le federazioni Nazionali che non ricevono un invito secondo la E6.1 o E6.2, ne riceveranno uno (1) in qualunque categoria dei Campionati Nazionali Federali dell'anno solare precedente o se tale categoria è previsto che venga inclusa nei Campionati Nazionali Federali dell'anno corrente.
- E6.4. Qualsiasi Federazione Nazionale che non riceve almeno un (1) invito secondo i punti E6.1, E6.2 o E6.3 per qualsiasi categoria, ne riceverà uno (1) in una categoria scelta dalla Federazione.
 - E6.4.1. Qualora una singola categoria fosse piena, la WFDF potrebbe impedire la scelta della categoria alla Federazione Nazionale.

E6.5. Se c'è spazio disponibile saranno offerti ulteriori inviti per categoria alle Federazioni nazionali in base alla posizione finale dei paesi, al precedente evento Mondiale per Club, a partire dal paese al 4° posto.

E7. Regole per la programmazione

Durante la creazione del programma di gioco per gli eventi mondiali della WFDF, i funzionari terranno conto dei seguenti criteri. Ogni sezione è considerata più importante di quella successiva.

E7.1. Tutte le squadre del torneo devono avere lo stesso percorso durante il campionato basato sulla struttura generale del programma. Esempio: a nessuna squadra viene assegnato un "pass" automatico a turni successivi dell'evento a meno che tutte le squadre non abbiano avuto un'opportunità simile per ottenere quel "pass".

E7.1.1. Può essere fatta un'eccezione se un evento non ha lo stesso numero di squadre nei gironi iniziali. In questo caso le squadre dei gironi più numerosi potrebbero dover giocare una partita in più con un round robin e, rispetto ad un girone con meno squadre, una squadra di un girone più numeroso potrebbe essere eliminata dal turno successivo.

E7.2. Le squadre non giocheranno partite in fasce orarie consecutive nello stesso giorno.

E7.3. Le squadre non giocheranno più di due (2) partite nello stesso giorno.

E7.3.1. Questa regola può essere violata se esistono vincoli di programmazione significativi o nel caso in cui i problemi climatici abbiano creato la necessità di concludere il torneo. Esempio: giocare i quarti di finale, le semifinali e le finali nell'ultimo giorno dell'evento piuttosto che annullare il quarto di finale. In questo caso il programma di gioco deve rispettare quanto segue:

E7.3.1.1. Nessuna squadra giocherà tre (3) partite in un (1) giorno più di una volta in un torneo.

E7.3.1.2. Quando possibile, una squadra dovrebbe giocare una sola terza partita del giorno se quella partita è contro un'altra squadra che sta giocando la sua terza partita programmata di quel giorno.

E7.3.1.3. Quando possibile, le squadre coinvolte in una terza partita dovrebbero seguire lo stesso programma di gioco del giorno, con le partite e i "pass" in contemporanea.

E7.4. Il programma di gioco (schedule) dovrebbe ridurre al minimo le squadre che giocano nell'ultima fascia oraria di un giorno e nella prima fascia oraria del giorno successivo.

E7.5. Il programma di gioco (schedule) dovrebbe minimizzare la possibilità che la stessa squadra giochi nella prima fascia oraria di un torneo per tre (3) giorni consecutivi.

E7.6. Il programma di gioco (schedule) dovrebbe ridurre al minimo la possibilità che la stessa squadra giochi nella prima e nell'ultima fascia oraria del giorno.

E7.7 La finale per la medaglia di bronzo (3° /4° posto), può essere esclusa dal tabellone dell'evento in base alle dimensioni dell'evento stesso, alla disponibilità di campi e nell'eventualità che ciò possa giovare alla collocazione delle semifinali. In tal caso entrambe le squadre saranno premiate con una medaglia di bronzo e un terzo posto all'evento e avranno spazio nella cerimonia di premiazione finale. Ai fini del ranking mondiale entrambe le squadre riceveranno il punteggio medio tra quelli assegnati alle terze e quarte classificate.

E8. Classifiche Mondiali di Ultimate

E8.1. Le classifiche Mondiali di Ultimate sono basate sulla posizione finale di ciascuna migliore squadra di ogni paese in ogni categoria di gioco negli ultimi quattro anni dal più recente Evento di Ultimate WFDF.

E8.2. I punti della Classifica Mondiale di Ultimate vengono calcolati utilizzando la seguente formula per ciascuna squadra partecipante in tutte le categorie valide per tutti gli eventi idonei:

Punti = (punti MAX/squadre nella categoria) X ((squadre nella categoria - posizione in classifica della squadra) +1)

E8.2.1. Per gli eventi di Club, solo la migliore squadra di un paese raccoglierà punti. Le squadre dello stesso paese con una posizione in classifica più bassa verranno rimosse dall'elenco delle squadre al fine di calcolare il dato "Squadre nella Categoria".

E8.2.2. La Classifica Mondiale di Ultimate di un paese è la somma di tutti i punti raccolti da tutte le squadre del paese in tutti gli eventi/categorie idonee.

E8.2.3. Le Classifiche Mondiali di Ultimate vengono calcolate utilizzando gli eventi più recenti tra tutti gli eventi idonei.

E8.3. Eventi idonei, categorie e punti massimi:

Evento	Categorie	Punti MAX
WUGC/WUCC	O/W/X	48
WBUC	O/W/X	48
WBUC	MO/MW/MX	24
WBUC	Altre categorie Master	12
WU24/WJUC	O/W/X	36
WMUC/WMUCC	MO/MW/MX	24
WMUC/WMUCC	Altre Categorie Master	12
Continentali	O/W/X	24
Continentali	Categorie Master*	12

*Le categorie con restrizione per età degli Eventi Continentali sono valide se le stesse categorie sono state precedentemente presenti a WJUC, WMUCC, WMUC (per eventi su erba) o WBUC (per eventi su sabbia).

E8.4. Le Classifiche Mondiali di Ultimate più recenti sono definite come le classifiche attuali al momento del processo di assegnazione dei posti per un determinato evento.

E9. Modifiche al seeding e agli inviti.

E9.1. In circostanze eccezionali, il Comitato di Ultimate ha l'autorità di modificare i seeding e gli inviti generati dalle regole della sezione E.

E9.2. Se le modifiche vengono effettuate dal Comitato di Ultimate, i motivi di queste modifiche devono essere pubblicate da WFDF.

Appendice F: Segnali

F1. Scopo dei Segnali

F1.1. Servono per segnalare agli altri giocatori, funzionari di gioco, sostituti, staff della squadra o spettatori, che chiamata è stata fatta dai giocatori coinvolti. Nota: la responsabilità per tutte le chiamate rimane ai giocatori.

F2. Uso dei Segnali:

F2.1. I segnali possono essere fatti sia dai giocatori coinvolti, sia da giocatori e non giocatori (es. funzionari) che hanno sentito la chiamata.

F2.2. I non giocatori possono solo segnalare in risposta alla chiamata del giocatore in campo.

F2.3. I non giocatori dovrebbero inoltre usare il segnale 23 per indicare quale squadra ha effettuato le seguenti chiamate: fallo, violazione, chiamata ritirata, pausa tecnica, pausa tecnica dello spirito e interruzione.



1. Fallo

"Foul"

Tenere un braccio teso orizzontalmente e piegare l'altro avambraccio sopra il braccio teso



2. Violazione

"Violation"

Mani sopra la testa a formare una V, pugni chiusi



3. Meta

"Goal"

Alzare entrambe le braccia, completamente estese e dritte, palmi verso l'interno



4. Contestata

"Contest"

Due pugni uniti davanti al petto, dorso delle mani verso l'esterno



5. Accettata

"Accepted"

Avambracci estesi davanti al corpo, gomiti attaccati al busto e palmi verso l'alto



6. Ritirata / Play on

"Retracted / Play on"

Movimento di incrocio delle braccia rivolte verso il basso ed estese in avanti



7. Dentro / Fuori campo - Fuori dalla meta

"In, Out"

Puntare con un braccio esteso, palmo piatto e pollice parallelo alle dita, verso il campo (dentro) o verso l'esterno (fuori)



8. Disco a terra

"Down"

Braccio teso e indice puntati verso terra con un angolo di 45°



9. Disco su

"Up"

Gomito verso il basso ed avambraccio verticale con l'indice che punta verso l'alto



10. Blocco

"Pick"

Braccia alzate, gomiti piegati, pugni rivolti verso la testa



11. Passi

"Travel"

Pugni chiusi, rotazione dei polsi in cerchi verticali



12. Infrazione del marcatore

"Fast Count, Straddle, Disc Space, Wrapping, Double Team, Vision"

Braccia estese sui lati, palmi rivolti in avanti



13. Perdita di possesso

"Turnover"

Braccio destro esteso davanti al corpo, palmo rivolto verso l'alto e poi ruota verso il basso



14. Violazione sul conteggio

"Stall, Violation"

Dare colpetti sulla testa con la mano aperta



15. Fuorigioco

"Off side"

Braccia incrociate a formare una X sopra la testa, mani chiuse a pugno



16. Pausa tecnica

"Time-out"

Formare una T con le mani o con una mano e il disco



17. Pausa tecnica dello Spirito

"Spirit Time-Out"

T rovesciata formata dalle mani



18. Interruzione

"Injury, Technical"

Mani intrecciate sopra la testa, braccia piegate



19. 4 uomini, 3 donne

"Gender Ratio: Men"

Mani a coppa dietro la testa, gomiti verso l'esterno



20. 4 donne, 3 uomini

"Gender Ratio: Women"

Braccia estese sui lati, mani chiuse a pugno



21. Il gioco è fermo

Ondeggiare e incrociare entrambe le braccia estese sopra la testa



22. Ultimo punto

"Match Point"

Entrambe le braccia puntano dritte in alto a sinistra, palmi verso il basso



23. Chi ha effettuato la chiamata

"Called by Offence / Defence"

Puntare le due braccia in fuori, rivolte verso l'area di meta difesa dalla squadra

Appendice G:

Attribuzione 4.0

Esercitando i diritti in licenza (definiti di seguito), l'utente accetta e si vincola ai termini e alle condizioni di questa Attribuzione Creative Commons 4.0 Licenza Pubblica Internazionale (Licenza Pubblica). Laddove la presente Licenza Pubblica possa essere qualificata come un contratto, vengono concessi i diritti in Licenza a fronte dell'accettazione di questi termini e condizioni da parte dell'utente, e il Licenziante attribuisce tali diritti in considerazione dei benefici che egli riceve rendendo il Materiale Concesso in Licenza disponibile secondo questi termini e condizioni.

Sezione 1 - Definizioni

- a. **Materiale Elaborato** significa materiale oggetto di Diritti d'Autore e Simili, che derivi o sia basato sul Materiale Concesso in Licenza nel quale il Materiale Concesso in Licenza sia tradotto, alterato, arrangiato, trasformato o altrimenti modificato, in una maniera che richieda il permesso ai sensi dei Diritti d'Autore e Simili detenuti dal Licenziante. Ai fini della presente Licenza Pubblica, laddove il Materiale Concesso in Licenza sia una composizione musicale, un'esecuzione musicale o una registrazione di suoni, la sincronizzazione del Materiale Concesso in Licenza con un'immagine in movimento costituisce sempre Materiale Elaborato.
- b. **Licenza dell'Elaboratore** significa la licenza che l'utente concede per i suoi Diritti d'Autore e Simili sui suoi contributi al Materiale Elaborato, conformemente ai termini e alle condizioni della presente Licenza Pubblica.
- c. **Diritti d'Autore e Simili** significa diritti d'autore e/o diritti simili strettamente connessi al diritto d'autore, inclusi, senza limitazioni, l'esecuzione, la diffusione, la registrazione di suoni e i Diritti Sui Generis sulle Banche Dati, a prescindere da come siano denominati o classificati. Ai fini della presente Licenza Pubblica, i diritti specificati all'interno della Sezione 2(b)(1)-(2) non sono Diritti d'Autore e Simili.
- d. **Misure Tecnologiche Efficaci** significa quelle misure che, in assenza di una specifica autorizzazione, non possono essere aggirate secondo le norme che recepiscono gli obblighi previsti dall'Sezione 11 del Trattato OMPI sul diritto d'autore adottato il 20 dicembre 1996 e/o simili accordi internazionali.
- e. **Eccezioni e Limitazioni** significa "uso corretto", "trattamento corretto", e/o qualunque altra eccezione o limitazione ai Diritti D'Autore e Simili, che si applichi all'utilizzo dell'utente del Materiale Concesso in Licenza.
- f. **Materiale Concesso in Licenza** significa qualsiasi opera artistica o letteraria, banca dati, o altro materiale al quale il Licenziante abbia applicato la presente Licenza Pubblica.
- g. **Diritti Concessi in Licenza** significa i diritti che sono concessi all'utente nel rispetto dei termini e delle condizioni della presente Licenza Pubblica, limitatamente ai Diritti d'Autore e Simili che si applicano all'utilizzo dell'utente del Materiale Concesso in Licenza e che il Licenziante ha facoltà di concedere in licenza.
- h. **Licenziante** significa l'individuo/i, l'enti che concedono diritti secondo la presente Licenza Pubblica.
- i. **Condividere/Condivisione** significa fornire materiale al pubblico con ogni mezzo di comunicazione o formato che richieda l'autorizzazione rispetto ai Diritti Concessi in Licenza, come la riproduzione, l'esposizione ed esecuzione in pubblico, la distribuzione, la divulgazione, la comunicazione, l'importazione e la messa a disposizione del pubblico del materiale, anche con modalità che consentano di accedere al materiale da un luogo e in un momento scelti individualmente dal pubblico.
- j. **Diritti Sui Generis sulle Banche Dati** sono quei diritti diversi dal diritto d'autore individuati dalla Direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996 e successive modificazioni, relativa alla tutela giuridica delle banche di dati, nonché altri diritti sostanzialmente equivalenti previsti ovunque nel mondo.
- k. **Utente** significa l'individuo o l'ente che esercita i Diritti Concessi in Licenza secondo la presente Licenza Pubblica. Suo/suoi/lo/lui hanno un significato analogo.

Sezione 2 - Ambito di Applicazione.

- a. **Concessione della Licenza.**
 1. Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza Pubblica, il Licenziante concede all'utente una licenza per tutto il mondo, gratuita, non cedibile a terzi, non esclusiva e irrevocabile che lo autorizza ad esercitare i Diritti Concessi in Licenza del Materiale Concesso in Licenza per:
 - 1.A. riprodurre e Condividere il Materiale Concesso in Licenza, in tutto o in parte; e

- 1.B. produrre, riprodurre e Condividere Materiale Elaborato.
2. Eccezioni e Limitazioni. Al fine di evitare dubbi, quando si applicano delle Eccezioni o Limitazioni all'utilizzo dell'utente, la presente Licenza Pubblica non si applica all'utente e non deve rispettarne i termini e le condizioni.
 3. Durata. La durata della presente Licenza Pubblica è specificata all'interno della Sezione 6(a).
 4. Mezzi di comunicazione, supporti e formati; modifiche tecniche consentite. Il Licenziante autorizza l'utente a esercitare i Diritti Concessi in Licenza con ogni mezzo di comunicazione, su ogni supporto e in tutti i formati esistenti e sviluppati in futuro, e ad apportare le modifiche tecniche necessarie a tale scopo. Il Licenziante rinuncia o si impegna a non far valere alcun diritto o autorità per proibire all'utente di effettuare le modifiche tecniche necessarie per l'esercizio dei Diritti Concessi in Licenza, incluse le modifiche tecniche necessarie per aggirare Misure Tecnologiche Efficaci. Ai fini della presente Licenza Pubblica, apportare le modifiche autorizzate dalla presente Sezione 2(a)(4) non costituisce in alcun caso Materiale Elaborato.
 5. Destinatari terzi.
 - 5.A. Offerta dal Licenziante - Materiale Concesso in Licenza. Ogni destinatario del Materiale Concesso in Licenza riceve automaticamente un'offerta dal Licenziante ad esercitare i Diritti Concessi in Licenza secondo i termini e le condizioni della presente Licenza Pubblica.
 - 5.B. Divieto di restrizioni per i destinatari terzi. L'utente non può offrire o imporre termini e condizioni aggiuntive o differenti, né applicare alcune Misure Tecnologiche Efficaci, al Materiale Concesso in Licenza se ciò comporterebbe la limitazione dell'esercizio dei Diritti Concessi in Licenza da parte di qualsiasi destinatario terzo del Materiale Concesso in Licenza.
 6. Assenza di raccomandazione. Nulla in questa Licenza Pubblica costituisce o può essere interpretato come un'autorizzazione a far valere o insinuare che l'utente, o l'uso da parte dell'utente del Materiale Concesso in Licenza, siano connessi, sponsorizzati, raccomandati, o gli sia riconosciuta l'ufficialità, dal Licenziante o da altri designati a ricevere l'assegnazione prevista dalla Sezione 3(a)(1)(A)(i).
- b. **Altri Diritti.**
1. I diritti morali, come il diritto all'integrità, non sono oggetto della presente Licenza Pubblica, né lo sono il diritto all'immagine, il diritto alla riservatezza e/o altri simili diritti individuali; in ogni caso, per quanto possibile, il Licenziante rinuncia o si impegna a non far valere alcuno dei diritti sopra citati detenuti dal Licenziante, unicamente nei limiti della misura che sia indispensabile per consentire all'utente di esercitare i Diritti Concessi in Licenza.
 2. I diritti su brevetti e marchi non sono oggetto della presente Licenza Pubblica.
 3. Per quanto possibile, il Licenziante rinuncia qualsiasi diritto di riscuotere dall'utente i compensi per l'esercizio dei Diritti Concessi in Licenza, personalmente o tramite un ente di gestione collettiva, relativi a qualsiasi schema di licenza volontaria, rinunciabile per legge o obbligatoria. In tutti gli altri casi, il Licenziante si riserva espressamente il diritto esclusivo a riscuotere tali compensi.

Sezione 3 - Condizioni della Licenza.

L'esercizio da parte dell'utente dei Diritti Concessi in Licenza è espressamente soggetto alle seguenti condizioni.

- a. **Attribuzione.**
1. Se l'utente effettua la Condivisione del Materiale Concesso in Licenza (anche in forma modificata), è tenuto a:
 - 1.A. riportare, se fornito dal Licenziante assieme al Materiale Concesso in Licenza, ciò che segue:
 - 1.A.i. l'identificazione del creatore/i del Materiale Concesso in Licenza e delle terze parti designate a ricevere l'attribuzione, in qualsiasi maniera ragionevole che sia richiesta dal Licenziante (incluso da pseudonimo, se designato);
 - 1.A.ii. l'informativa sul diritto d'autore;

- 1.A.iii. l'informativa riferita alla presente Licenza Pubblica;
- 1.A.iv. l'informativa riferita alla declinazione di garanzia;
- 1.A.v. un URI o il collegamento ipertestuale alla presente Licenza Pubblica nella misura in cui sia ragionevolmente possibile;
- 1.B. indicare se l'utente ha modificato il Materiale Concesso in Licenza e, nel caso, conservare un'indicazione di ogni modifica precedente; e
- 1.C. indicare che il Materiale Concesso in Licenza è rilasciato secondo la presente Licenza Pubblica, e includere il testo, oppure l'URI o il collegamento ipertestuale, della presente Licenza Pubblica.
- 2. L'utente può adempiere alle condizioni della Sezione 3(a)(1) in qualsiasi maniera ragionevole, basandosi su mezzo, motivazioni, e contesto all'interno del quale intende Condividere il Materiale Concesso in Licenza. Ad esempio, può essere ragionevole soddisfare le condizioni fornendo l'URI o il collegamento ipertestuale a una risorsa che includa le informazioni richieste.
- 3. Su richiesta del Licenziante, nella misura in cui ciò sia ragionevolmente praticabile, l'utente deve rimuovere ognuna delle informazioni richieste dalla Sezione 3(a)(1)(A).
- 4. Se l'utente intende Condividere Materiale Elaborato da lui prodotto, la Licenza dell'Elaboratore da lui applicata non deve impedire ai destinatari del Materiale Elaborato di adempiere ai termini e alle condizioni della presente Licenza Pubblica.

Sezione 4 - Diritti Sui Generis sulle Banche Dati.

Laddove i Diritti Concessi in Licenza dovessero includere Diritti Sui Generis sulle Banche Dati che si applichino all'utilizzo da parte dell'utente del Materiale Concesso in Licenza:

- a. al fine di evitare dubbi, la Sezione 2(a)(1) concede all'utente il diritto di estrarre, riutilizzare, riprodurre e Condividere tutti i contenuti della banca dati o una loro parte sostanziale;
- b. se l'utente include tutti i contenuti della banca dati o una loro parte sostanziale e li incorpora in una banca dati sulla quale possiede Diritti Sui Generis sulle Banche Dati, allora la banca dati sulla quale possiede Diritti Sui Generis sulle Banche Dati (ma non i suoi singoli contenuti) costituisce Materiale Elaborato; e
- c. L'utente deve adempiere alle condizioni della Sezione 3(a) se mette in Condivisione tutti i contenuti della banca dati o una loro parte sostanziale.

Al fine di evitare dubbi, la presente Sezione 4 si aggiunge , e non sostituisce , gli obblighi dell'utente ai sensi della presente Licenza Pubblica, laddove i Diritti Concessi in Licenza dovessero includere altri Diritti d'Autore e Simili.

Sezione 5 -Declinazione di Garanzia e Limitazione di Responsabilità.

- a. Salvo disposizioni contrarie prese separatamente dal Licenziante, per quanto possibile offre il Materiale Concesso in Licenza così com'è e com'è disponibile, e non fornisce alcuna dichiarazione o garanzia di qualsiasi tipo riguardo al Materiale Concesso in Licenza, indipendentemente dal fatto che sia espressa, implicita, giuridica o di altro tipo. Questo comprende, senza esclusioni, garanzie relative a titolo, commerciabilità, idoneità per un fine specifico, non violazione , mancanza di difetti latenti o di altro tipo, precisione, o presenza o assenza di errori, che siano o meno conosciuti o rilevabili. Laddove le declinazioni di garanzia non siano consentite totalmente o parzialmente, questa esclusione può non essere applicabile all'utente.
- b. Per quanto possibile, il Licenziante non sarà in alcun caso responsabile confronti dell'utente ad alcun titolo (incluso, tra gli altri, la negligenza) o altrimenti per qualunque danno diretto, speciale, indiretto,

incidentale, consequenziale, punitivo, esemplare, o altra perdita, costo, spesa o danno derivante dalla presente Licenza Pubblica o dall'utilizzo del Materiale Concesso in Licenza, anche nel caso in cui il Licenziante sia stato informato sulla possibilità di tali perdite, costi, spese o danni. Laddove una limitazione di responsabilità non sia consentita totalmente o parzialmente, questa limitazione potrebbe non essere applicabile all'utente.

- c. La Declinazione di Garanzia e la Limitazione di Responsabilità sopra citate devono essere interpretate in maniera che, nei limiti consentiti, possano avvicinarsi quanto più possibile ad una declinazione assoluta e a uno scarico di ogni responsabilità.

Sezione 6 - Durata e Risoluzione.

- a. La presente Licenza Pubblica si applica ai Diritti d'Autore e Simili della presente Licenza Pubblica. Tuttavia, in caso del mancato adempimento della presente Licenza Pubblica da parte dell'utente, i diritti a lui concessi dalla presente Licenza Pubblica cesseranno automaticamente.
- b. Quando il diritto dell'utente ad utilizzare il Materiale Concesso in Licenza cesserà secondo quanto previsto dalla Sezione 6(a), tale diritto verrà ripristinato:
 1. automaticamente a partire dal momento in cui la violazione viene risolta, purché ciò si verifichi entro trenta giorni dal momento in cui l'utente è venuto a conoscenza della violazione; oppure
 2. su espressa ripristino da parte del Licenziante.

Al fine di evitare dubbi, la presente Sezione 6(b) non influisce su alcun diritto di cui il Licenziante sia titolare al fine di ottenere rimedi a fronte della violazione della presente Licenza Pubblica da parte dell'utente.

- c. Al fine di evitare dubbi, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare il Materiale Concesso in Licenza sulla base di termini e condizioni separati o di cessare la distribuzione del Materiale Concesso in Licenza in qualsiasi momento; in ogni caso, tali decisioni non comporteranno la risoluzione della presente Licenza Pubblica.
- d. Le sezioni 1, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in caso di risoluzione della presente Licenza.

Sezione 7 - Altri Termini e Condizioni.

- a. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcun altro termine o condizione aggiuntivo o differente comunicato dall'utente, salvo che ciò sia espressamente concordato.
- b. Ogni disposizione, accordo o convenzione riguardo il Materiale Concesso in Licenza non contenuto nella presente è da considerarsi separato ed indipendente dai termini e dalle condizioni della presente Licenza Pubblica.

Sezione 8 - Interpretazione.

- a. Al fine di evitare dubbi, la presente Licenza Pubblica non intende, né deve essere interpretata, in modo da ridurre, limitare, restringere o condizionare alcun utilizzo del Materiale Concesso in Licenza che potrebbe essere legittimamente fatto anche in assenza di autorizzazione ai sensi della presente Licenza Pubblica.
- b. Nei limiti consentiti, qualsiasi disposizione della presente Licenza Pubblica venga considerata inapplicabile, verrà automaticamente rettificata nei limiti necessari per renderla applicabile. Se la disposizione non può essere rettificata, dovrà essere eliminata dalla presente Licenza Pubblica senza influenzare l'applicabilità dei restanti termini e condizioni.
- c. Nessun termine o condizione della presente Licenza Pubblica può essere revocato né alcun mancato adempimento può essere consentito, salvo che non venga espressamente autorizzato dal Licenziante.
- d. Nella presente Licenza Pubblica nulla costituisce o può essere interpretato come una limitazione o una rinuncia a qualsiasi privilegio e immunità che possa applicarsi al Licenziante o all'utente, inclusi quelli derivanti dai procedimenti legali di qualsivoglia giurisdizione o autorità.

Creative Commons non è parte delle proprie licenze pubbliche. Ciò nonostante, Creative Commons può decidere di applicare una delle sue licenze pubbliche a materiale di sua pubblicazione, nel qual caso sarà considerata, relativamente ad esso, il "Licenziante". Il testo delle licenze pubbliche Creative Commons è dedicato al pubblico dominio secondo i termini della Donazione al Pubblico Dominio CC0. Salvo che per il solo scopo di indicare che il materiale è condiviso secondo una licenza pubblica Creative Commons o come altrimenti consentito dalle politiche di Creative Commons pubblicate all'indirizzo creativecommons.org/policies, Creative Commons non autorizza l'utilizzo del marchio "Creative Commons" o di qualsiasi altro marchio o logo di Creative Commons senza il suo preventivo consenso scritto, incluso senza eccezioni, quello connesso con qualsiasi modifica non autorizzata alle sue licenze pubbliche o qualsiasi altra disposizione, accordo o convenzione circa l'utilizzo del materiale concesso in licenza. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questo paragrafo non fa parte delle licenze pubbliche.

Creative Commons può essere contattata al sito creativecommons.org.

Appendice H: Ringraziamenti

Il Regolamento WFDF 2021-2024 di Ultimate e l'Appendice v1.0 sono stati revisionati da molte persone che lavorano sodo.

Vorremmo ringraziare in particolare le seguenti persone per il loro contributo:

- **Rueben Berg, Nicole Bulos, Will Deaver, Brian Gisel, Janna Haymaker, Benji Heywood, Si Hill, Florian Pfender, Shiellah Quintos, and Karina Woldt.**

Inoltre vorremmo ringraziare tutti i seguenti comitati per il loro contributo:

- **WFDF Ultimate Rules Sub-Committee:**
- **WFDF Ultimate Committee**
- **WFDF Board**

È intenzione della WFDF rivedere il Regolamento di Ultimate ogni quattro anni. Il Rules Sub-Committee raccoglierà e prenderà in considerazione qualunque suggerimento per le modifiche alle regole. Se avete commenti su queste regole o suggerimenti per modifiche future, per favore scrivete una mail a rules@wfdf.org