

Regolamento dell'Ultimate 2013 -Interpretazioni-

*Traduzione conforme al "WFDF Rules of Ultimate 2013 –
Interpretations"*

Versione Ufficiale in vigore dal 1 gennaio 2013

Indice

Introduzione	2
Principi.....	2
Interpretazioni.....	4
1. Spirito del Gioco.....	4
2. Campo di gioco	5
3. Equipaggiamento	5
4. Punto, Meta e Partita.....	5
5. Squadre	5
6. Iniziare la partita	5
7. Lancio iniziale.....	5
8. Stato del disco	6
9. Conteggio.....	7
10. Il Check.....	8
11. Fuori campo.....	8
12. Ricevitori e disposizione in campo	9
13. Turnover (perdita di possesso)	11
14. Segnare una meta.....	14
15. Chiamare i falli, le infrazioni e le violazioni	14
16. Proseguire dopo una chiamata di fallo o di violazione.....	15
17. Falli.....	15
18. Infrazioni e violazioni	17
19. Interruzioni.....	19
20. Time-Outs (pause tecniche)	20

Introduzione

Queste interpretazioni completano le Regole dell'Ultimate 2013. Le Regole dell'Ultimate WFDF sono il documento principale riguardo alle modalità di gioco dell'Ultimate. Ad ogni modo i giocatori possono utilizzare queste interpretazioni come aiuto per stabilire la corretta modalità di applicazione delle regole e per risolvere le chiamate in campo.

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

In uno sport arbitrato, gli arbitri decidono se l'infrazione abbia un effetto sostanziale sul risultato dell'azione. Poiché l'ultimate è uno sport auto-arbitrato, queste interpretazioni intendono stabilire una visione condivisa su quali infrazioni siano da considerare sostanziali.

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

Principi

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

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

1.1	Fornire prove per giustificare una chiamata (1.3.4).....	4
1.2	Effettuare le chiamate in maniera coerente durante la partita (1.3.7).....	4
1.3	Chiamare solo infrazioni significative (1.3.8).....	4
1.4	Esultanza irrispettosa dopo aver segnato un punto (1.6.4).....	4
1.5	Chiedere il punto di vista dei non giocatori (1.10).....	4
1.6	Discussioni su quanto avvenuto in un'azione (1.12).....	4
2.1	Dimensioni del Campo da Gioco (2.1).....	5
3.1	Non dovrebbe essere utilizzato equipaggiamento pericoloso (3.4).....	5
7.1	Nel lancio iniziale la difesa arresta il disco mentre rotola (7.7).....	5
7.2	Dove iniziare dopo il lancio iniziale (7.10 – 7.12).....	6
7.3	Ragionevole ritardo prima del lancio iniziale (7.1.1).....	6
7.4	Fuorigioco (7.5).....	6
8.1	Effettuare la chiamata sbagliata (8.1.3).....	6
8.2	Alterare significativamente la posizione del disco (8.5).....	6
8.3	'Ritardo nel gioco' dopo una perdita di possesso (8.6).....	7
9.1	Quando iniziare il conteggio (9.3).....	7
9.2	Altre chiamate (9.5.4).....	7
9.3	Conteggio (9.6).....	7
10.1	Equipaggiamento difettoso (10.3).....	8
10.2	Quando il "check" non è richiesto (10.1).....	8
10.3	"Ritardo nel gioco" per un "check" (10.4.1).....	8
11.1	"Greatest", La "Miglior Giocata al Mondo" (11.3.1.).....	8
11.2	Lasciare il campo da gioco (11.6).....	8
11.3	Il disco esce dal campo (11.7).....	9
11.4	Un non giocatore recupera un disco uscito dal campo (11.8).....	9
12.1	Come chiamare in caso di dentro/fuori (12.3).....	9
12.2	Posizione del giocatore (12.7).....	10
12.3	Posizione del giocatore (12.8).....	10
12.4	Fare una giocata col disco (12.9).....	10
12.5	Posizione del giocatore quando il disco è in aria (12.6 – 12.9).....	10
12.6	Muoversi simultaneamente verso lo stesso punto (12.10).....	11
13.1	Disco a terra mentre non è in possesso di un giocatore in attacco (13.1.1).....	12
13.2	Turnover per "doppio tocco" (13.1.4).....	12
13.3	Ricezione fallita del Pull contestata (13.2).....	12
13.4	Intercetto caduto a causa del contatto col terreno (13.5.1).....	12
13.5	Disco caduto intenzionalmente (13.6).....	13
13.6	Dove posizionare il piede perno – disco fuori dal campo (13.8).....	13
13.7	Dove posizionare il piede perno dopo un turnover – disco in campo (13.9).....	13
13.8	Segnalare con la mano dopo un turnover avvenuto nell'area di meta che si difende (13.11.2.1).....	13
13.9	Stabilire il perno dopo un turnover all'interno dell'area di meta che si difende (13.11.3).....	14
14.1	Meta "Callahan" (14.1).....	14
14.2	Meta contestata (14.1.1).....	14
14.3	Lanciare il disco dopo una meta (14.1).....	14
15.1	Contatti accidentali (15.1).....	14
15.2	Chiamate di Violazione (15.5).....	14
16.1	Cosa succede dopo che la giocata continua continua nelle seguenti situazioni (16.2).....	15
16.2	Chiamata che condiziona il gioco (16.3).....	15
17.1	Contatto nel rilascio del disco (fallo dell'attacco o della difesa) (17.4, 17.7).....	15
17.2	Falli di ostruzione (17.8).....	16
17.3	Gioco pericoloso (17.1).....	16
17.4	Falli difensivi in ricezione quando non è chiaro se il disco fosse prendibile (17.2).....	16
17.5	Falli difensivi ed offensivi in ricezione (17.2, 17.6).....	17
17.6	Falli contemporanei in ricezione (17.10.2).....	17
17.7	Falli indiretti (17.9).....	17
18.1	Marcatura doppia (double team) (18.1.1.5).....	17
18.2	Contatto con il lanciatore prima dell'atto di lancio (18.1.1.7).....	18
18.3	Wrapping (abbracciare) (18.1.1.4).....	18
18.4	Chiamare le successive infrazioni del marcatore (18.1.5).....	18
18.5	Il marcatore non corregge il conteggio dopo aver commesso una violazione (18.1.3).....	18
18.6	Passare il disco mentre ci si sta ancora muovendo dopo averlo preso (18.2.3.1).....	19
18.7	Continuare il gioco dopo una chiamata di "Travel" (18.2.7).....	19
18.8	Chiamare un "travel" (18.2.6).....	19
18.9	Tipping (colpire leggermente) (18.2.6.6).....	19
18.10	Chiamare un Pick (18.3.1).....	20
19.1	Sostituzione per infortunio (19.1.3).....	20
19.2	Interruzione tecnica per un disco seriamente danneggiato (19.2.2).....	20
20.1	Time-out tra i punti (20.7).....	20

Interpretazioni

I. Spirito del Gioco

I.1 Fornire prove per giustificare una chiamata (I.3.4)

- Cosa** E' da considerarsi una componente essenziale di buono spirito il fatto che un giocatore, su richiesta, sia pronto a spiegare in maniera concisa la prova oggettiva che l'ha portato ad effettuare una chiamata o a contestarla.
- Esempio** Dopo una chiamata di "travel", se richiesto, il difensore potrebbe spiegare "ho visto che alzavi il piede perno mentre il disco era ancora nelle tue mani"
- Perché** La prova oggettiva è una prova che può essere testata per essere considerata valida. Chiarisce che la chiamata non è avvenuta su base emotiva o su ciò che il giocatore voleva o si aspettava che accadesse, ma su ciò che abbia realmente visto. Se un giocatore non è ragionevolmente sicuro della prova oggettiva, non dovrebbe effettuare la chiamata.
- Extra** I giocatori dovrebbero essere consci e capire le problematiche linguistiche in caso di partite internazionali, in ogni caso dovrebbero riuscire a spiegare quanto visto, anche coi gesti. I capitani ed i compagni dovrebbero intervenire se pensano che i propri compagni stiano sbagliando o stiano agendo in maniera scorretta.

I.2 Effettuare le chiamate in maniera coerente durante la partita (I.3.7)

- Cosa** I giocatori dovrebbero effettuare le chiamate indipendentemente dal contesto del gioco. Ciò significa che i giocatori non devono iniziare ad aumentare il numero di chiamate solo perché la partita sta per finire ed il risultato incerto.
- Esempio** Se all'inizio del gioco le infrazioni di "travel" di piccola entità non erano state chiamate, allora non dovrebbero essere chiamate neanche durante la partita.

I.3 Chiamare solo infrazioni significative (I.3.8)

- Cosa** I giocatori dovrebbero dimostrare una certa tolleranza nel caso di piccole infrazioni generate da discrepanze sulle distanze e sui tempi.
- Esempio** Se il lanciatore stabilisce il pivot ad un centimetro dal punto corretto, allora la chiamata di "travel" non dovrebbe avvenire.

I.4 Esultanza irrispettosa dopo aver segnato un punto (I.6.4)

- Cosa** Ciò include fare uno "spike" (gettare il disco) verso un avversario o schermendo l'avversario mostrandogli il disco. Queste azioni devono essere evitate.
- Risultato** I capitani di entrambe le squadre dovrebbero chiarire qualsiasi violazione dello spirito e risolvere tali violazioni.

I.5 Chiedere il punto di vista dei non giocatori (I.10)

- Nota** E' sempre compito dei giocatori coinvolti il decidere la chiamata. I non giocatori non devono dare suggerimenti verbali a riguardo della chiamata, a meno che non siano richiesti dai giocatori coinvolti.
- Le chiamate di linea si riferiscono a tutte le chiamate relative al punto in cui il disco è diventato fuori campo o è uscito, o alla posizione di un giocatore rispetto alle linee perimetrali o alla linea di meta. Le chiamate di linea si riferiscono alle chiamate di "fuori campo", "meta" e "fuorigioco".

I.6 Discussioni su quanto avvenuto in un'azione (I.12)

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

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

La discussione dovrebbe avvenire rapidamente e risolversi possibilmente con una chiamata ritirata o non contestata come risultato ottimale. Tuttavia, una volta chiarito che non è possibile risolvere la discussione, il disco deve tornare all'ultimo lanciatore precedente alla discussione.

2. Campo da Gioco

2.1 Dimensioni del Campo da Gioco (2.1)

Nota Il campo da gioco è lungo cento (100) metri e largo trentasette (37) metri. Il campo da gioco è costituito da un'area centrale di sessantaquattro (64) metri di lunghezza e da due aree di meta di diciotto (18) metri l'una di profondità, poste ad ogni capo dell'area centrale.

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

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

3. Equipaggiamento

3.1 Non andrebbe utilizzato equipaggiamento pericoloso (3.4)

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

4. Punto, Meta e Partita

Non ci sono interpretazioni per questo paragrafo.

5. Squadre

Non ci sono interpretazioni per questo paragrafo.

6. Iniziare una Partita

Non ci sono interpretazioni per questo paragrafo.

7. Il Lancio Iniziale (Pull)

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

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

Risultato Ciò è permesso (Regola 8.4). Se il difensore calcia il disco verso l'area di meta difesa dall'attacco, il disco può essere posizionato dall'attacco laddove è stato calciato. (Regola 8.5).

Extra Se il lancio iniziale è ancora in aria, nessun difensore può toccarlo, anche se il disco volasse indietro verso la propria area di meta (es.: a causa del vento). Se un difensore lo tocca, il piede perno deve essere stabilito laddove il disco sarebbe più probabilmente atterrato (Regola 1.2)

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

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

7.2 Dove iniziare dopo il lancio iniziale (7.10 – 7.12)

Nota

- Non c'è via di mezzo, il disco comanda.
- Solo nel caso in cui il disco rotola fuori dal fondo dell'area di meta, senza che l'attacco l'abbia toccato, può essere portato camminando all'inizio dell'area di meta. (7.10)
- Se il lancio iniziale esce fuori campo senza aver mai toccato il campo di gioco o un giocatore in attacco: si può chiamare "brick" (sollevando una mano) o giocarlo da dove è diventato fuoricampo (es.: dalla linea perimetrale) o dall'inizio dell'area di meta (solo se il disco è uscito dal fondo della suddetta area di meta). (7.12)
- Se si tocca il disco nel tentativo di impedirgli di uscire fuori dal campo (fallendo) allora il disco va giocato dal punto in cui è uscito (sulla linea perimetrale o dal fondo dell'area di meta). (7.11)
- Se si prende un lancio iniziale fuori dal campo, allora il disco va giocato nel punto più vicino del campo di gioco rispetto a dove si è preso il disco (sulla linea perimetrale o dal fondo dell'area di meta). (7.11)

7.3 Ragionevole ritardo prima del lancio iniziale (7.1.1)

Nota

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

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

Come riferimento, il lancio iniziale dovrebbe essere rilasciato entro 75 secondi dall'inizio del punto (che comincia all'inizio di ogni metà tempo o quando viene marcato il punto precedente)

7.4 Fuorigioco (7.5)

Nota

Si raccomanda che la squadra avversaria avvisi il capitano della squadra che sta commettendo tale violazione prima che venga chiamata.

8. Stato del Disco

8.1 Effettuare la chiamata sbagliata (8.1.3)

Cosa

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

Risultato

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

Perché

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

Extra

Il giocatore che ha usato la parola sbagliata dovrebbe imparare la terminologia corretta (regola 1.3.1) e i giocatori con più esperienza dovrebbero dirgli il nome corretto (regola 1.8).

8.2 Alterare significativamente la posizione del disco (8.5)

Cosa

Nel tentativo di fermare il disco mentre rotola, un giocatore lo spinge verso la meta

che sta attaccando.

Risultato Gli avversari possono chiedere che il perno venga stabilito nel punto in cui il disco è stato toccato, tramite richiesta verbale o segnalando il punto della corretta posizione. Il gioco non si ferma e non è necessario il “check” per ricominciare (è simile ad una infrazione di passi non contestata (regola 18.2.7))
Se la squadra in attacco è quella che ha significativamente alterato la posizione del disco, non dovrebbe stabilire il perno nel punto in cui il disco è stato toccato, a meno che la squadra avversaria non lo richieda.

8.3 ‘Ritardo nel gioco’ dopo una perdita di possesso (8.6)

Cosa Si è verificata una perdita di possesso ed il lanciatore si trova sopra al disco, in attesa che la sua squadra si schieri.

Risultato La difesa dovrebbe ricordare al lanciatore che deve mettere il disco in gioco. Il ritardo intenzionale va contro lo spirito del gioco ed i capitani dovrebbero discuterne quanto prima.

Perché La Regola 8.6 stabilisce che il lanciatore non deve tergiversare nel mettere il disco in gioco.

Extra Se altri giocatori si stanno muovendo in direzione del disco (situazione tipica dopo una perdita di possesso), il giocatore più vicino può decidere di non raccogliere il disco, questa non è una violazione.

Si raccomanda che la squadra in difesa, prima di iniziare il conteggio, avvisi quella in attacco e verifichi che sia a conoscenza della regola.

9. Conteggio

9.1 Quando iniziare il conteggio (9.3)

Cosa Il marcatore può iniziare il conteggio non appena il lanciatore raccoglie il disco

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

Extra Se l’attaccante ha bisogno di un po’ di tempo perché ha dovuto evitare un ostacolo esterno al campo (per questioni di sicurezza non dovrebbero essercene, ma nella realtà ciò avviene), il marcatore dovrebbe aspettare un attimo prima di iniziare il conteggio. Ciò è da considerarsi come normale spirito del gioco.

9.2 Conteggio dopo un pick (9.5.4)

Nota Dopo una chiamata di “pick”, il conteggio deve partire da un massimo di sei (6).

9.3 Altre chiamate (9.5.4)

Nota Tutte le altre chiamate includono:

- Pick
- Fallo contestato
- Meta contestata
- Turnover contestato (escluso lo “stall-out”)
- Violazione per ostruzione della linea (2.7)
- Infortunio
- Interruzione tecnica

9.4 Conteggio (9.6)

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

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

Extra Non ci deve essere una pausa tra “stalling” ed il numero del conteggio

10. Il Riavvio (Check)

10.1 Equipaggiamento difettoso (10.3)

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

10.2 Quando il “check” non è richiesto (10.1)

Nota Il “check” non è necessario dopo un “pull” o un “turnover”, anche se il lanciatore deve camminare fino all’esatto punto in cui deve stabilire il perno. Il lanciatore può effettuare un passaggio, ed il marcatore può iniziare il conteggio, non appena il perno è stato stabilito nel punto corretto.
Se il perno non è stato stabilito nel punto corretto, si tratta di infrazione di passi.
Se il marcatore inizia il conteggio prima che il perno venga stabilito, si tratta di un’infrazione di conteggio veloce.

10.3 “Ritardo nel gioco” per un “check” (10.4.1)

Cosa Un ritardo non necessario include la discussione riguardo alla tattica di squadra (chi marca chi, chi deve tentare di prendere il passaggio successivo). Una discussione per chiarire una chiamata non è da considerarsi innecessaria.

Risultato Dopo che il ritardo persiste nonostante sia stato chiamato un “ritardo nel gioco” contro la difesa, il lanciatore può chiamare “Disc In” ed effettuare immediatamente il passaggio.
Dopo che il ritardo persiste nonostante sia stato chiamato un “ritardo nel gioco” contro l’attacco, il marcatore può chiamare “Disc In” ed iniziare immediatamente il conteggio.

Extra Il giocatore che chiama “Disc In” deve sincerarsi che tutti i giocatori siano fermi ed in posizione legittima prima che il gioco venga riavviato.

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

11. Fuori campo

11.1 “Greatest”, La “Miglior Giocata al Mondo” (11.3.1.)

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

Risultato E’ un passaggio valido.

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

Extra Un giocatore può lanciare un disco mentre si trova “in volo”, come da regola 18.2.2.

Un giocatore non può afferrare il suo “greatest”. Ciò corrisponde ad un turnover (13.1.4)

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

11.2 Lasciare il campo da gioco (11.6)

Nota I giocatori possono lasciare il campo da gioco e rientrare in campo ad ogni punto. E’ però turnover se un giocatore in attacco salta da fuori campo e tocca il disco

- Extra prima che egli stesso abbia toccato il campo da gioco (Regola 11.3.1 / 11.5 / 12.3.1).
E' considerato cattivo spirito uscire dal campo e utilizzare giocatori o oggetti sulla linea laterale per nascondere la propria posizione.

11.3 Il disco esce dal campo (11.7)

- Cosa Un lancio lungo effettuato lungo la linea laterale non torna in campo. Dove va ubicato il perno e da dove si gioca?
- Risultato Un difensore è sempre considerato in campo quando effettua una giocata sul disco (11.2). Ciò significa che se il giocatore tocca il disco mentre questo si trova fuori dal campo, il disco deve essere giocato dal punto più vicino sull'area centrale (11.7.2).
Nota: Se un difensore colpisce il disco ed il vento lo fa volare dentro al campo, il disco è ancora in gioco.
I giocatori in attacco possono diventare "fuori campo" (11.5) Ciò significa che nella situazione precedente, se l'attacco tocca il disco per primo, si tratta di turnover ed il disco deve tornare nel punto in cui ha attraversato la linea laterale. (cioè nell'ultimo punto in cui era in campo). (11.7.1).
Se un giocatore in attacco salta da dentro al campo e tocca il disco prima di atterrare, allora ciò stabilisce il punto in cui il disco è da considerarsi in campo. Se avviene un turnover, il disco dovrà essere giocato sul punto più vicino a dove l'aveva toccato il giocatore in attacco.
- Nota Se i giocatori con una buona prospettiva sulla giocata non concordano sul punto in cui il disco è uscito dal campo, si prende come valido il punto mediano tra i due proposti.

11.4 Un non giocatore recupera un disco uscito dal campo (11.8)

- Cosa Un non giocatore recupera un disco uscito dal campo e lo consegna al lanciatore che è fermo sulla linea laterale.
- Risultato La regola 11.8 permette il recupero del disco da parte di non giocatori, ma il lanciatore deve trasportare il disco per gli ultimi 3 metri. Quindi il lanciatore deve uscire dal campo per 3 metri e rientrare, poi deve stabilire il perno nel punto corretto e continuare a giocare.
- Extra Se il lanciatore riprende a giocare senza uscire per i 3 metri, gli avversari possono chiamare una violazione ed il gioco ricomincia con un check.
In ogni caso se gli avversari non si ritengono svantaggiati dalla situazione, possono permettere che il gioco prosegua.
I non giocatori possono fermare un disco che sta ancora rotolando fuori dal campo se è a più di 3 metri dal punto del perno.
- Nota I non giocatori non dovrebbero toccare intenzionalmente il disco fino a che non è considerato fuori campo.

12. Ricevitori e Disposizione

12.1 Cosa chiamare in caso di dentro/fuori (12.3)

- Nota Se un avversario ritiene che un giocatore in attacco abbia preso il disco fuori dal campo, dovrebbe chiamare immediatamente "out-of-bounds" o "out" ("fuori").
"Check feet" ("controlla la posizione dei piedi") non è una chiamata e non ferma il gioco.
Se non è chiara la posizione del giocatore, allora il gioco va fermato ed i giocatori con la prospettiva migliore discutono sulla chiamata. I giocatori possono chiedere il parere di chi è sulla linea laterale, in ogni modo la decisione definitiva sulla chiamata spetta ai giocatori coinvolti.
Se la chiamata è contestata il disco deve tornare all'ultimo lanciatore.
- Extra In caso di campi privi di linee laterali, al ricevitore dovrebbe essere dato il beneficio del dubbio per le chiamate di "fuori".

12.2 Posizione dei giocatori (12.7)

- Cosa** Al giocatore A, che sta giocando il disco, è permesso sia di rallentare sia di impedire il movimento dell'avversario verso il disco. In ogni modo, il giocatore A non deve muoversi in maniera tale che l'avversario non possa evitarlo, ciò sarebbe un fallo di "ostruzione". (17.8)
In questa situazione può avvenire qualche contatto accidentale ma un contatto accidentale non è fallo.
- Extra** Se il giocatore A non sta giocando il disco ma sta permettendo ad un compagno di giocare il disco, non può impedire il movimento di un avversario. Ma se il giocatore A è immobile o si sta muovendo in maniera coerente, non si tratta di violazione, anche se sta impedendo il movimento dell'avversario.

12.3 Posizione del giocatore (12.8)

- Cosa** Ogni giocatore ha diritto di occupare qualsiasi posizione sul campo che non sia già occupata da un giocatore avversario, facendo attenzione a non iniziare un contatto nel prendere tale posizione.
- Nota** Se un giocatore inizia un contatto nel prendere tale posizione, è un fallo di ostruzione (17.8)

12.4 Fare una giocata col disco (12.9)

- Nota** Si ritiene che un giocatore stia "giocando il disco" (12.9) quando il disco è in aria e sta cercando di toccarlo in qualsiasi modo, per esempio per prenderlo o stopparlo. Mentre stanno giocando il disco, i giocatori devono assicurarsi che non causeranno contatti non accidentali con altri giocatori (sia che questi siano immobili, sia in base alla posizione prevista rispetto alla loro direzione e velocità), prima, durante e dopo il tentativo di toccare il disco.
Per contatto "non accidentale" si intende qualsiasi contatto pericoloso di per sé o perché influenza il risultato della giocata, indipendentemente dal fatto che sia avvenuto dopo l'ottenimento del possesso del disco.
Una trasgressione delle regole influenza il gioco quando il risultato di una giocata sarebbe stato considerevolmente diverso, per esempio quando il giocatore non sarebbe stato in grado di intercettare il passaggio senza aver originato un contatto significativo con l'avversario.

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

- Cosa** Il giocatore A sta inseguendo il disco e rallenta per assicurarsi di rimanere tra il giocatore B ed il disco. Il giocatore B finisce sulla schiena del giocatore A ed entrambi inciampano.
- Risultato** Il giocatore B ha commesso fallo sul giocatore A
- Perché** Al giocatore A è permesso di rallentare per giocare il disco. Il giocatore B avrebbe potuto evitare il giocatore A ed invece ha iniziato il contatto.
- Cosa** Il giocatore A sta inseguendo il disco, si ferma di colpo e corre immediatamente in direzione opposta verso il proprio marcatore che sta sopraggiungendo. Il giocatore B finisce sulla schiena del giocatore A.
- Risultato** Il giocatore A ha commesso fallo sul giocatore B.
- Perché** Il giocatore B non può evitare il giocatore A, mentre invece il giocatore A ha iniziato il contatto.
- Cosa** Il giocatore A sta inseguendo il disco e per impedire al giocatore B di giocare il disco, rallenta e si muove lateralmente così da impedire l'avvicinarsi del giocatore B. Il giocatore B finisce sulla schiena del giocatore A. Il giocatore A prende il disco.
- Risultato** Il giocatore B ha commesso fallo sul giocatore A. Il giocatore A ha ottenuto il possesso e non necessita di effettuare alcuna chiamata, o dovrebbe chiamare "play on" nel caso nel caso in cui abbia chiamato il fallo.

- Perché Al giocatore A è permesso di rallentare e di impedire il movimento di un altro giocatore per la giocata sul disco. Il giocatore B avrebbe potuto evitare il giocatore A mentre invece ha iniziato il contatto.
- Extra “Impedire il movimento di un giocatore” è diverso da “iniziare il contatto”. Contatti fortuiti possono capitare in tali circostanze, ma i contatti fortuiti non sono falli.
- Cosa I giocatori A e B sono compagni di squadra e stanno inseguendo il disco. Il giocatore B rallenta e si muove lateralmente per impedire all'avversario, giocatore C, di avvicinarsi e giocare il disco. Il giocatore A prende il disco.
- Risultato Il giocatore C può chiamare una violazione contro il giocatore B.
- Perché Il giocatore B non sta giocando il disco. Il giocatore C sta giocando il disco e quindi il giocatore B non può impedire intenzionalmente i suoi movimenti.
- Extra Se il giocatore B è fermo, può rimanere lì, anche se ciò impedisse il tentativo da parte del giocatore C di giocare il disco. Però se il giocatore B allarga le braccia per ostacolare il giocatore C, ciò è considerato una violazione perché impedisce i movimenti del giocatore C.
- Cosa Il giocatore A è fermo ed aspetta il disco. Il giocatore B sta correndo verso il giocatore A, salta, intercetta il passaggio e poi si scontra contro il giocatore A.
- Risultato Il giocatore B ha commesso fallo sul giocatore A.
- Perché La regola 12.9 specifica che effettuare una giocata non è una scusa valida per iniziare un contatto con altri giocatori.
- Extra Mentre fanno una giocata sul disco, i giocatori devono assicurarsi che non causeranno una inevitabile collisione con altri giocatori, sia che siano fermi, sia in base alla direzione e velocità, prima, durante o dopo il tentativo di prendere il disco.
- Cosa Il giocatore A è fermo e sta aspettando di prendere il disco. Il giocatore B sta correndo e poi salta in modo tale da evitare il giocatore A ed intercetta il passaggio. Il giocatore A si muove verso la direzione del giocatore B mentre questo è in aria. C'è un contatto tra i giocatori A e B.
- Risultato Il giocatore A ha commesso fallo sul giocatore B.
- Perché Il giocatore A ha iniziato il contatto muovendosi verso una posizione che l'altro giocatore non avrebbe potuto evitare, si tratta quindi di fallo d'ostruzione.

12.6 Muoversi simultaneamente verso lo stesso punto (12.10)

- Cosa Due giocatori avversari si muovono verso lo stesso punto per giocare il disco. Sono consapevoli della presenza dell'avversario e che può esserci qualche contatto. Qualche minimo contatto avviene.
- Risultato Anche se c'è stato un contatto, non è necessariamente fallo.
- Perché Nella situazione in cui un giocatore inizi chiaramente il contatto con un altro, la persona che ha iniziato il contatto è quella che commette il fallo (es: un giocatore è fermo e l'altro gli finisce addosso, o un giocatore ha chiaramente diritto ad un certo spazio e l'avversario cambia direzione e ostruisce quello spazio in maniera inevitabile).
Però ci sono volte in cui entrambi i giocatori hanno diritto ad un certo spazio e nessuno dei due è colpevole di aver iniziato il contatto. In tali circostanze, se avviene un contatto minimo (es: i giocatori si urtano con le spalle o con le anche), non è da considerarsi fallo, perché entrambi sono responsabili di aver iniziato il contatto ed entrambi sono consapevoli che sarebbe potuto succedere.

Scenario I:

Entrambi i giocatori iniziano il contatto ma si tratta di contatto minimo.

Risultato:

Il risultato della giocata dovrebbe restare valido.

Scenario 2:

Entrambi i giocatori iniziano il contatto ma tale contatto non è minimo (es.: causa la caduta di un giocatore, o è potenzialmente pericoloso).

Risultato:

Si tratta di fallo di entrambi i giocatori e va trattato come un fallo "contemporaneo" (17.10.2).

Il disco deve tornare al lanciatore.

Scenario 3:

Entrambi i giocatori iniziano il contatto ma tale contatto è minimo.

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

Risultato:

Sebbene entrambi i giocatori abbiano iniziato il contatto, quello che ha colpito il braccio dell'altro ha commesso fallo poiché ha direttamente influenzato il risultato della giocata.

Extra Questi scenari vanno presi come riferimento solo quando entrambi i giocatori hanno iniziato simultaneamente il contatto. Se un giocatore ha chiaramente iniziato il contatto, quel giocatore ha causato fallo.
Se un giocatore non si rende conto che avverrà un contatto, il giocatore che ne è consapevole dovrebbe evitare il contatto e, se lo ritiene appropriato, chiamare "gioco pericoloso".
I giocatori coinvolti in tali contatti dovrebbero essere consapevoli che sovente non hanno la prospettiva migliore su chi abbia iniziato il contatto e dovrebbero chiedere aiuto ai giocatori vicini.

13. Perdita di possesso (turnover)

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

Nota Non è un turnover se un giocatore, nel tentativo di impossessarsene dopo un turnover o dopo un pull che abbia già toccato il terreno, smancia il disco prima di averne ottenuto il possesso.

13.2 Turnover per "doppio tocco" (13.1.4)

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

Risultato Questo non è un turnover per "doppio tocco" (13.1.4). Il marcatore può continuare il conteggio. E' una infrazione di passi se il lanciatore ha mosso il piede perno.

Perché Un turnover per "doppio tocco" può solo avvenire dopo che il lanciatore ha tentato un passaggio. Si definisce "passaggio" (vedasi "Lancio") un "disco in volo a seguito di qualsiasi movimento di lancio, comprendendo il tentativo di finta ed un disco fatto cadere intenzionalmente, che risulta da una perdita di contatto tra il lanciatore ed il disco". Se il disco non era in volo dopo il movimento di lancio o il tentativo di finta, la 13.1.4 non viene applicata.

Extra Se il disco viene accidentalmente rilasciato dopo un tentativo di finta, il lanciatore non può toccare il disco a meno che un altro giocatore non l'abbia toccato.

13.3 Ricezione fallita del Pull contestata (13.2)

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

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

Nota Se, nel tentativo di intercettare un passaggio, un difensore della squadra A perde il controllo del disco a causa del contatto col terreno o gli cade accidentalmente, allora la presa è da considerare come non avvenuta e qualsiasi giocatore della squadra A

può prendere possesso del disco.

13.5 Disco caduto intenzionalmente (13.6)

- Cosa** Il giocatore A intercetta un passaggio e poi fa cadere intenzionalmente il disco o lo appoggia per terra per permettere ad altri compagni di lanciario.
- Il giocatore A raccoglie un disco che è fuori dal campo e lo fa cadere intenzionalmente nel punto corretto del pivot per permettere ad altri compagni di lanciario.
- Risultato** Questo non è un “doppio turnover”. Gli avversari possono chiamare una Violazione, nel cui caso il gioco si ferma ed il giocatore A deve prendere possesso del disco. Il gioco va ricominciato con un check.
- Extra** Ad ogni modo se il giocatore A tenta un passaggio subito dopo l'intercetto ed il passaggio è incompleto, ci sarà un turnover.
- Nota** Al giocatore si concede il beneficio del dubbio se non si è sicuri che la perdita di possesso sia avvenuta a causa di un passaggio non riuscito nel tentativo di passare il disco ad un compagno affinché diventi il lanciatore o se si sia trattato di un vero e proprio passaggio incompleto.

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

- Nota** Il punto corretto è da situarsi vicino alla linea (poiché la linea non è parte del campo di gioco), ma è accettabile mettere il piede perno sulla linea. Poiché le linee perimetrali sono larghe solo pochi centimetri, l'errore è insignificante. Sebbene le regole stabiliscano che il perno vada posizionato in campo, la regola 11.3.2 dice anche che non è un problema se il piede perno tocca un'area fuori dal campo.
- Extra** Se il disco vola fuori dal lato dell'area di meta, c'è un cono sul punto in cui andrà posizionato il perno. La regola 2.6 stabilisce che il bordo dell'area centrale debba essere segnalato dal suddetto cono, perciò il giocatore non dovrebbe spostarlo. Quindi il perno andrebbe stabilito sulla linea di meta vicino al cono. Non c'è bisogno di spostarlo. Da sottolineare che il giocatore deve avere spazio sufficiente per ruotare sul perno (altrimenti potrebbe essere pericoloso ruotare sul perno).

13.7 Dove posizione il piede perno dopo un turnover – disco in campo (13.9)

- Cosa** Il disco cambia di possesso ed il perno va stabilito nell'area centrale.
- Risultato** Il lanciatore stabilisce il perno nello stesso punto in cui si trova il disco.
- Perché** La Regola 13.7 dice che il lanciatore deve stabilire il perno nel punto in cui è avvenuta la perdita di possesso.
- Extra** Il perno va stabilito il più vicino possibile al disco. I giocatori non dovrebbero stabilire il proprio piede destro sul punto del turnover ed usare il sinistro come perno (o viceversa se mancini). Questa è una infrazione di passi (18.2.6.1).

13.8 Segnalare con la mano dopo un turnover avvenuto nell'area di meta che si difende (13.11.2.1)

- Nota** Il segnalare con la mano può essere utile per comunicare a tutti i giocatori che si è scelto di iniziare dalla linea di meta. Si tratta comunque di un segnale facoltativo. Il lanciatore designato può stabilire il perno sulla linea di meta anche se non l'ha segnalato.
- La difesa può chiedere al lanciatore designato se ha intenzione di lanciare dalla linea di meta ed è buono spirito rispondere (segnalandolo con la mano), anche se non è obbligatorio.

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

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

14. Scoring

14.1 Meta "Callahan" (14.1)

- Cosa** L'attacco lancia il disco ma un difensore intercetta il passaggio nell'area di meta difesa dall'attacco (che corrisponde all'area di meta attaccata dalla difesa).
- Risultato** La difesa segna una meta
- Perché** La Regola 14.1 dice che la meta è valida quando un giocatore prende un passaggio valido ed il primo contatto col terreno avviene all'interno dell'area di meta che sta attaccando. Non è specificato da nessuna parte che il passaggio debba essere di un compagno di squadra.
- Extra** Il termine "Callahan" è un modo non ufficiale per questo tipo di meta.

14.2 Meta contestata (14.1.1)

- Nota** Dopo una chiamata di meta contestata o ritirata in cui il ricevitore mantiene il possesso del disco, tutti i giocatori dovrebbero tornare nel punto in cui si trovavano prima che il passaggio venisse completato.
- Extra** Se un giocatore reputa di aver segnato una meta e agisce come se l'avesse segnata (per esempio festeggiando l'avvenuta meta), ciò andrebbe trattato come una chiamata di meta.

14.3 Lanciare il disco dopo una meta (14.1)

- Cosa** Un giocatore prende il disco nell'area di meta che attacca ma non se ne rende conto e lancia via il disco.
- Risultato** Si tratta di una meta segnata
- Perché** La Regola 14.1 non dice che il giocatore debba rendersi conto dell'avvenuta meta. Perciò se qualcuno ha una visuale chiara e dichiara che si tratta di una meta, è una meta. Il disco non può essere lanciato via dopo un punto segnato, quindi tale azione è ininfluente.
- Nota** Se viene segnato un punto dubbio (es.: non c'è accordo su chi abbia la miglior prospettiva e ci sono punti di vista diversi sulla giocata) deve essere trattato come un turnover contestato (Rule 13.2).
- Extra** I giocatori possono interpellare le persone sulla linea laterale per determinare se il passaggio sia stato completato nell'area di meta, comunque sia la chiamata definitiva deve essere fatta dai giocatori coinvolti.

15. Chiamare falli, Infrazioni e Violazioni

15.1 Contatti accidentali (15.1)

- Nota** Un contatto non fortuito che avviene accidentalmente è da considerarsi comunque fallo – non deve essere per forza intenzionale. Difatti non ci dovrebbero essere contatti intenzionali nell'Ultimate.

15.2 Chiamate di Violazione (15.5)

- Nota** Solo il lanciatore può chiamare le infrazioni. Se altri giocatori chiamano una infrazione, la chiamata non ha effetto. Ovviamente il lanciatore può ripetere la chiamata di un compagno di squadra, cui gli avversari devono reagire correttamente.

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

16. Continuare dopo una chiamata di Fallo o Violazione

16.1 Cosa succede dopo che la giocata continua (16.2)

- Cosa** Il marcatore chiama un fallo contro il lanciatore che successivamente tenta un passaggio. Il passaggio è incompleto.
- Risultato** Il turnover è valido. Il gioco non si ferma.
- Perché** Regola 16.2.4.1. – la squadra che ha chiamato il fall ha ottenuto il possesso del disco quindi la giocata prosegue.
-
- Cosa** Il lanciatore chiama un fallo contro il marcatore durante l'atto di lanciare. Il lancio riesce bene e arriva direttamente al bersaglio designato – un compagno di squadra non marcato. Sebbene la presa sia facile, al ricevitore cade il disco.
- Risultato** Il turnover è valido. Il gioco riprende con un "check".
- Perché** Regola 16.3. – la squadra che ha chiamato il fallo ha perso il disco, ma il fallo non ha realmente condizionato il turnover – che è stato causato dal ricevitore che ha mancato una presa facile.
- Extra** Se il fallo ha realmente determinato un cambio di direzione del lancio o ne è uscito un disco traballante, allora il fallo ha condizionato la giocata. Quindi il disco dovrebbe tornare al lanciatore, come da regola 16.2.4.2.1.
-
- Cosa** Avviene un Pick nello stack sulla sinistra del campo e contemporaneamente il disco viene lanciato verso la destra del campo – il disco è in aria al momento della chiamata. Un giocatore in attacco afferra il disco.
- Risultato** Il lancio è valido ed il giocatore che ha chiamato Pick deve posizionarsi laddove reputa che dovrebbe trovarsi.
- Perché** Regola 16.3. - Il Pick non condiziona il possesso del disco.
- Extra** Se al giocatore in attacco cade il disco, ci deve essere un turnover (16.2.4.1.)
Se il Pick è stato chiamato prima del lancio (o nell'atto del lancio) e né il Pick né la chiamata di Pick ha condizionato la giocata – il turnover è valido (16.3).

16.2 Chiamata che condiziona il gioco (16.3)

- Risultato** Un fallo, violazione o chiamata condiziona la giocata se questa sarebbe stata decisamente diversa senza che il fallo fosse avvenuto. Per esempio una chiamata condiziona la giocata se il ricevitore si rende conto della chiamata prima del lancio e per tale motivo rallenta, non riuscendo quindi a completare il passaggio.
- Extra** Durante uno stop per discutere tali situazioni è ragionevole che un giocatore chieda all'avversario se reputa che il fallo, la violazione o la chiamata abbia condizionato la giocata. Se gli avversari reputano che sia stata condizionata, dovrebbero apportare qualche giustificazione a sostegno.

17. Falli

17.1 Contatto nel rilascio del disco (fallo dell'attacco o della difesa) (17.4, 17.7)

- Nota** E' fallo del lanciatore solo quando il lanciatore si scontra con un marcatore immobile che è legalmente posizionato. Es.: se il lanciatore entra nello spazio già occupato dal marcatore mentre il lanciatore aveva iniziato il movimento di lancio ed il marcatore non è in violazione di "straddle, disc space, wrapping". Tutti gli altri contatti saranno falli del marcatore.
- Extra** Se il lanciatore cerca intenzionalmente il contatto con un avversario posizionato

legalmente, si tratta di un fallo dell'attacco ed è anche la violazione di una delle principali regole – lo Spirito del Gioco.

17.2 Falli di ostruzione (17.8)

Nota Tutti i giocatori hanno diritto allo spazio nella direzione del loro movimento. La dimensione di questo spazio dipende da molti fattori (velocità, visuale, tipo di terreno, ecc) ed è ampia quanto la risposta alla domanda “se un albero si materializzasse all'improvviso in questo spazio, il giocatore sarebbe in grado di evitare il contatto (senza una manovra che mini l'integrità delle sue articolazioni)?” Muoversi in maniera tale che questo spazio diventi assurdamente largo (es. estremo: correre alla massima velocità con gli occhi chiusi senza verificare frequentemente la direzione) è considerato imprudente. Se due giocatori hanno a disposizione lo stesso spazio nel medesimo lasso di tempo, ed avviene un contatto, chiunque abbia originato il contatto (es. chi si è mosso per ultimo cosicché il suo spazio riservato è entrato in collisione con quello dell'altro – di solito l'ultimo che si è riservato lo spazio) è il responsabile del fallo.

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

Una collisione è evitabile se il giocatore avrebbe potuto reagire in tempo e scongiurarla, tenendo conto di velocità e visuale.

17.3 Giocata pericolosa (17.1)

Nota I falli di gioco pericoloso possono essere chiamati prima che accada il fatto per evitare una potenziale collisione (es. un difensore corre/si tuffa in modo tale che se l'attaccante proseguisse ci sarebbe uno scontro). Quando ciò accade è corretto non fare la giocata e chiamare un fallo di “Gioco Pericoloso”. I giocatori che chiamano un fallo per “Gioco Pericoloso” prima di una potenziale collisione devono avere basi valide per farlo. Dovrebbero essere capaci di vedere con certezza l'arrivo del giocatore ed avere qualche motivazione per credere che tale giocatore non eviterà il contatto – ciò può includere uno storico precedente in cui il giocatore non ha evitato il contatto.

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

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

Risultato Se il giocatore in attacco reputa che aveva delle buone probabilità di prendere il disco se la difesa non l'avesse fatto inciampare, allora può chiamare fallo. Se il difensore ammette di aver fatto inciampare l'avversario, ma reputa che non avrebbe avuto comunque l'opportunità di impossessarsi del disco, può contestare il fallo. Il disco torna al lanciatore ed i giocatori si posizionano nel punto in cui si trovavano al momento del rilascio. (regola 10.2.2).

Perché Se l'incespicare non ha condizionato la giocata, allora il contatto è da considerarsi accidentale e non c'è fallo (rule 15.1).

Extra Se è palese agli altri giocatori che il giocatore in attacco non aveva alcuna possibilità di afferrare il disco anche senza il fallo, dovrebbero incoraggiarlo a ritirare la chiamata ed accettare il turnover.

17.5 Falli difensivi ed offensivi in ricezione (17.2, 17.6)

Nota I falli difensivi ed offensivi in ricezione avvengono solamente prima o durante il tentativo di prendere il disco. E' fallo se, al momento in cui avviene:

- Il disco è in aria, e
- Un giocatore coinvolto nel fallo sta tentando di afferrare il disco, per esempio prendendolo o bloccandolo.

I falli non fortuiti che avvengono appena dopo il tentativo di prendere il disco (es. un difensore afferra il disco e poi si scontra contro l'avversario) vanno considerati come se fossero avvenuti nel tentativo di prendere il disco.

Si tratta di Fallo Indiretto (regola 17.9) se il disco è in aria ma i giocatori coinvolti nel fallo stavano correndo per ricevere o difendere il passaggio successivo dopo che il possesso era stato stabilito.

Un fallo dell'attacco in ricezione non contestato è un turnover (regola 17.6.2); però un fallo indiretto non contestato dall'attacco non lo è (regola 17.9.2).

17.6 Falli contemporanei in ricezione (17.10.2)

Nota Ci sono situazioni in cui entrambi i giocatori hanno diritto ad un certo spazio e nessuno può essere accusato di aver iniziato il contatto. In tali circostanze, se c'è stato un contatto che ha influenzato la giocata, deve essere considerato come un Fallo Contemporaneo (17.10.2). Il disco deve tornare al lanciatore.

Extra Contatti accidentali possono avvenire mentre due o più giocatori si muovono contemporaneamente verso il medesimo punto ma ciò non è da considerarsi fallo.

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

17.7 Falli indiretti (17.9)

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

Risultato Il gioco si ferma. Il difensore recupera qualsiasi svantaggio causato dal fallo. (Rule17.9).

Perché Il fallo non è avvenuto prima o durante il tentativo di prendere il disco e quindi non si tratta di fallo dell'attacco in ricezione.

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

18. Infrazioni e Violazioni

18.1 Marcatura doppia (double team) (18.1.1.5)

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

Risultato Il lanciatore può chiamare "double team" a meno che i difensori "extra" affermino che stiano marcando (entro 3 metri dall'attaccante e reagendo ai suoi movimenti) un altro attaccante.

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

- Se il difensore non ritiene di aver commesso tale infrazione, può contestare la chiamata ed il gioco si ferma – non può semplicemente ignorare la chiamata. Il medesimo ricevitore può essere marcato da un numero imprecisato di avversari.
- Extra Quando un “double team” è chiamato e non contestato, il marcatore deve prima posizionarsi correttamente (18.1.4) e poi deve sottrarre 2 secondi dal conteggio (18.1.3). Se la posizione non è corretta – ci sarà allora un'altra infrazione, anche se sono stati sottratti 2 secondi al conteggio.

18.2 Contatto con il lanciatore prima dell'atto di lancio (18.1.1.7)

- Cosa Un difensore inizia il contatto con il lanciatore prima dell'atto di lancio.
- Risultato Si tratta di una infrazione di contatto come da regola 18.1.1.7. Se la chiamata non è contestata il gioco non si ferma ma bisogna sottrarre 2 secondi al conteggio (o resettarlo se c'è stata un'altra infrazione sulla marcatura durante il medesimo possesso).
- Extra Il lanciatore può anche decidere di chiamare fallo per questo contatto (regola 17.4), in tal caso il gioco si ferma.
Se il lanciatore chiama per errore “Contact” mentre il contatto è avvenuto durante il movimento di lancio, allora si tratta di fallo come da regola 17.4.
“Contact” dovrebbe essere chiamato solo quando il contatto non è accidentale – es. il lanciatore non riesce a fare liberamente il perno, la finta, o a prepararsi per il lancio.

18.3 Wrapping (abbracciare) (18.1.1.4)

- Nota Il marcatore può stare con le braccia allargate nel tentativo di “forzare” il lanciatore a lanciare in una particolare direzione.

18.4 Chiamare le successive infrazioni del marcatore (18.1.5)

- Nota Per successive infrazioni del marcatore si intendono tutte le infrazioni del marcatore chiamate dopo che una tale infrazione non contestata è già stata chiamata, durante il possesso del disco da parte del medesimo lanciatore.

Se viene chiamata una infrazione del marcatore non contestata ed il gioco si ferma per un chiamata non correlata (es. Pick), qualsiasi infrazione del marcatore chiamata successivamente va considerata come una successiva infrazione del marcatore.

Prima di chiamare una successiva infrazione del marcatore mentre lo stesso lanciatore è in possesso del disco, la difesa deve avere l'opportunità di correggere tale infrazione. Per esempio se venisse chiamato un “Double Team” e subito dopo ripetuta la chiamata, non varrebbe come chiamata successive. In ogni modo, il conteggio non può ripartire fino a quando non sia stata corretta la posizione illegale. (regola 18.1.4) – se la difesa non lo fa, può venire immediatamente chiamato un “Fast Count”.

18.5 Il marcatore no corregge il conteggio dopo una violazione del marcatore (18.1.3)

- Nota Sottrarre 2 secondi dal conteggio vuol dire riprendere il conteggio dal numero detto prima della chiamata meno 1. Es. Stalling One, Two, Theree, Fast Count, Two, Three ecc. Nell'esempio riportato, se non fosse avvenuto un “Fast Count”, il conteggio sarebbe continuato da 4 – invece, poichè si tratta di “Fast Count”, è stato riportato a due.
- Extra Se il marcatore non corregge il conteggio (riducendolo di 2 o 1 in base alla situazione), il lanciatore può chiamare una infrazione di “fast count” (18.1.1.1). Se il marcatore persiste nel non correggere il conteggio, il lanciatore può chiamare una Violazione. La giocata viene fermata e la violazione deve venire spiegata al marcatore.

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

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

18.6 Passare il disco mentre ci si sta ancora muovendo dopo averlo preso (18.2.3.1)

- Cosa** Un giocatore in attacco prende il disco mentre è in corsa e lo passa mentre sta ancora rallentando.
- Risultato** Ciò è permesso, a patto che il giocatore stia rallentando il più velocemente possibile e che mantenga contatto col terreno durante il movimento di lancio.
- Extra** Dopo che il lanciatore ha rilasciato il disco non deve fermarsi.

18.7 Continuare dopo una chiamata di “Travel” (18.2.7)

- Cosa** Viene chiamato un “travel” incontestato ed il lanciatore non ha rilasciato il disco.
- Risultato** Il gioco non si ferma. Il lanciatore deve stabilire il perno nel punto corretto come da regola 18.2.7.
- Extra** Se non contestata, tutti i giocatori, escluso il lanciatore sono liberi di muoversi ovunque nel campo.
Se contestata, il gioco si ferma ed i giocatori devono riprendere la posizione che avevano nel momento in cui è stata fatta la chiamata.
Se il lanciatore non stabilisce il perno nel punto esatto prima di effettuare il lancio, si tratta di violazione della regola 18.2.8. Se il passaggio è incompleto la giocata è valida. Se il passaggio è completo, il gioco si ferma ed il disco torna al lanciatore.

18.8 Chiamare un “travel” (18.2.6)

- Nota** La difesa non dovrebbe chiamare un “travel” (come da sezione 18.2) a meno che non sia sicura che il giocatore non stesse cercando di fermarsi mentre era in possesso del disco.
In particolare:
- un giocatore che prende il disco e lo rilancia mentre è in aria non deve rallentare
 - la lunghezza dei passi di un giocatore dovrebbe ridursi mentre rallenta
 - al giocatore non è consentito di mantenere una velocità costante mentre prende e lancia il disco, a meno che non lo prenda e rilanci trovandosi ancora in aria
 - un giocatore non dovrebbe impiegare più di 5 passi per fermarsi
- A meno che la difesa non riscontri tali accadimenti, non dovrebbe chiamare travel.

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

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

18.9 Tipping (colpire leggermente) (18.2.6.6)

- Nota** Per un ricevitore qualsiasi contatto col disco che non sia chiaramente una presa, va considerato come “tipping” (il regolamento usa anche i termini tocca a più riprese, “smanaccia”, o devia intenzionalmente).

E' "travel" se un giocatore colpisce volontariamente il disco al fine di passarlo a se stesso nell'area di meta per segnare un punto.
E' punto se un giocatore colpisce il disco affinché un compagno possa prenderlo in meta.
Se un giocatore "smanaccia" il disco mentre prova ad afferrarlo e riesce ad impossessarsene nell'area di meta, si tratta di punto, a meno che lo "smanacciare" non fosse intenzionale.

18.10 Chiamare un Pick (18.3.1)

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

Un pick non può essere chiamato dall'attacco.

Un pick non dovrebbe essere chiamato da un difensore che è stato ostacolato nel tentativo di fare una giocata sul disco, se tale ostruzione non impedisce di muoversi verso/con il giocatore che sta marcando (ad ogni modo il difensore può chiamare una violazione come da Regola 12.7 se applicabile).

Extra Se l'attacco ottiene il possesso dopo un pick non contestato, il difensore ostacolato può andare verso il punto concordato, punto in cui si sarebbe trovato se non ci fosse stata l'ostruzione. Tutti gli altri giocatori, compreso l'attaccante marcato dal difensore, devono posizionarsi seguendo la Regola 10.2.
Se la difesa ottiene il possesso dopo un pick contestato, tutti i giocatori, incluso quello che ha fatto la chiamata, devono posizionarsi seguendo la Regola 10.2.

19. Interruzioni (stoppage)

19.1 Interruzione per infortunio (19.1.3)

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

19.2 Interruzione tecnica per un disco seriamente danneggiato (19.2.2)

Nota Per disco seriamente danneggiato si intende un disco rotto, lacerato, strappato, piegato, bucato o molto deformato; un disco leggermente deformato, umido o sporco non è da considerarsi come danneggiato.
Ad ogni modo si può estendere una pausa nel gioco per raddrizzare un disco deformato. (rule 10.3).

20. Timeouts (Pause Tecniche)

20.1 Contatti accidentali (15.1)

Nota La chiamata di "time-out" tra due punti non ha alcun valore se la squadra che ha fatto la chiamata non aveva più "time-out" a disposizione.

FEDERAZIONE ITALIANA FLYING DISC

Associazione Sportiva Dilettantistica

Via San Giacomo 9/2 – 40126 Bologna (BO)

Tel: 051/4217311 – Fax: 051/4217329

PIVA e C.F.: 04259160960

www.fifd.it – segreteria@fifd.it