



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Servizio Istruzione

Area Coordinamento Attività Motorie

Tel. 0461 491433-0461491484-0464494032

Cel. 347 5051448

edufisica@provincia.tn.it

Scheda Tecnica Manifestazione Sportiva Scolastica - A.S. 2026/2027

ULTIMATE FRISBEE

FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

CATEGORIA RAGAZZI/E MISTA, CADETTI/E MISTA

Squadre miste composte da 10 giocatori/trici (5 maschi e 5 femmine), di cui 6 in campo (3 maschi e 3 femmine). Cambi liberi mantenendo però invariato il numero di maschi e di femmine.

CATEGORIA ALLIEVI/E MISTA, JUNIORES F/M MISTA

Squadre miste composte da 10 giocatori/trici (5 maschi e 5 femmine), di cui 5 in campo: 2 maschi + 2 femmine + 1, il quinto atleta è a scelta della squadra che riceve il pull (in attacco), la squadra in difesa si deve adeguare.

Cambi liberi mantenendo però invariato il numero di maschi e di femmine.

PER TUTTE LE CATEGORIE

Nel caso in cui una squadra si presenti alla manifestazione con un numero inferiore a 9 giocatori, questa potrà svolgere le partite, ma ai fini della classifica sarà assegnata una sconfitta per 0-3 a tavolino. Tutti i giocatori della squadra devono prendere parte a ciascun incontro. La sconfitta a tavolino sarà assegnata per tutte le partite in cui le squadre non faranno partecipare tutti i giocatori.

La squadra che, in caso di infortuni avvenuti durante la manifestazione, non possa far partecipare tutti i giocatori, potrà giocare regolarmente la partita e non sarà impartita la sconfitta a tavolino di cui sopra, purché lo comunichi all'organizzazione e alla squadra avversaria PRIMA dell'inizio della partita.

ETÀ PARTECIPANTI

CATEGORIA RAGAZZI/E MISTA: nate/i negli anni 2015

E' ammessa la partecipazione di alunni/e del 2016, purché iscritti e frequentanti la scuola media.

CATEGORIA CADETTI/E MISTA: nate/i negli anni 2013 e 2014

E' ammessa la partecipazione di un/a alunno/a "fuori quota" (2012) per ogni istituto partecipante purché frequentante la scuola media.

CATEGORIA ALLIEVI/E MISTA: nate/i negli anni 2010 - 2011 - 2012

E' consentita la partecipazione di alunne/i nate/i nel 2013 purché frequentanti gli Istituti di Istruzione di II grado. Non sono ammessi alunne/i "fuori quota" nelle categoria allieve e allievi (es. 2009 gareggeranno in categoria juniores)

CATEGORIA JUNIORES F/M MISTA: nate/i negli anni 2008 - 2009

E' consentita la partecipazione di un alunno/a fuori quota (2007).

TESSERATI

In ogni rappresentativa potranno essere inseriti al massimo 3 giocatori che partecipano al campionato federale FIGEST, non più di uno in campo.

I tesserati sono da segnalare per mezzo di una banda colorata sul braccio. Saranno possibili controlli a campione o su richiesta formale; eventuali irregolarità saranno oggetto di sanzioni da parte della Commissione disciplinare.

RICONOSCIMENTO ATLETI (indispensabile per la partecipazione alla gara)

Ogni atleta dovrà essere in possesso di un documento d'identità valido da esibire, su richiesta, alle giurie e agli arbitri; in alternativa al suddetto documento si dovrà esibire il **Modello di Certificazione** rilasciato dalla scuola, munito di fotografia, recante il *timbro di vidimazione* e la *firma* del Dirigente Scolastico.

Inoltre, ogni docente accompagnatore deve essere in possesso **dell'allegato "B1"**; ricordiamo che detto documento, oltre che necessario per l'individuazione dei componenti del gruppo, è indispensabile ai fini della copertura assicurativa.

NOTE TECNICHE

Il campo a gioco è rettangolare con le seguenti misure per tutte le categorie: 16-20 larghezza - 30-40 profondità. Queste misure comprendono le due aree di meta situate ai lati del campo, larghe quanto la larghezza del campo

Le partite:

- hanno durata di 15 minuti per gli istituti di 1° grado e 20 minuti per le scuole secondarie di 2° grado. Rimane in ogni caso facoltà dell'organizzazione modificare la durata dei

- tempi di gioco, per facilitare lo svolgimento della manifestazione;
- si concludono con l'effettuazione dell'ultimo punto una volta scaduto il tempo;
- possono terminare anche in parità nei gironi;
- Negli scontri diretti, in caso di parità al termine del tempo di gioco, si gioca fino al punto successivo per decretare la squadra vincente;
- Ogni vittoria nel girone di qualificazione dà 3 punti, il pareggio (previsto solo nei gironi di qualificazione) 1 punto. In caso di parità al termine del girone si valuta lo scontro diretto, il maggior numero di mete negli scontri diretti, il maggior numero di mete realizzato nelle partite di girone, età, sorteggio;
- Il premio Spirito del gioco verrà assegnato tramite una votazione (a cui ogni squadra è tenuta) ad ogni avversario incontrato, utilizzando l'apposito link, coinvolgendo i ragazzi e le ragazze nella votazione appena terminato il cerchio finale post-partita con l'altra squadra;
- Vista la numerosa partecipazione si invitano i docenti ad essere puntuali e a consultare lo schedule aggiornato, così da evitare ritardi o confusioni.

Di seguito le regole base dell'Ultimate

- **Inizio gioco.** Ogni punto comincia con le squadre che si fronteggiano allineate sulle rispettive linee di meta. La difesa lancia il disco agli attaccanti. Ad ogni punto si cambia campo.
- **Segnare una meta.** Ogni volta che la squadra in attacco completa un passaggio nella meta della difesa, realizza un punto. Dopodiché lancerà il disco agli avversari che ripartono in attacco.
- **Movimento del disco.** I giocatori non possono correre con il disco in mano, il disco va lanciato ai compagni. La persona con il disco ha dieci secondi per lanciarlo. Il giocatore che difende sul lanciatore non può toccarlo e conta a voce alta in modo cadenzato. Se il conteggio arriva a "dieci", il lanciatore perde il possesso del disco.
- **"Disc Space"** (spazio minimo) - qualsiasi parte di un difensore deve essere ad una distanza inferiore al diametro di un disco (deve mantenere un disco di distanza).

"Wrapping" (abbracciare) - una linea che unisce le mani o le braccia del difensore si trova a una distanza inferiore del diametro di un disco dal torso del lanciatore, o qualsiasi parte del difensore si trova sopra il piede perno del lanciatore (il difensore non può cinturare l'avversario).
- **Cambio di possesso.** Quando un passaggio non è completato (esce dal campo, cade, viene bloccato o intercettato, il lanciatore ha esaurito i 10 secondi o un attaccante prende il disco fuori o toccando la linea perimetrale), la difesa prende possesso del disco e diventa l'attacco.
- **In/Out.** Le linee del campo sono considerate out, quindi un giocatore che riceve il disco col piede su una linea è considerato fuori. Così per la linea di meta.
- Tutti i giocatori possono stare nella zona di meta, sia a difendere che ad attaccare.

- **Sostituzioni.** Nonostante il regolamento preveda sostituzioni solo alla fine di ogni punto, per questa manifestazione sono previsti cambi volanti, purchè fatti a metà campo e nel rispetto dell'equilibrio di genere come sopra definito.
- **Falli.** Non è ammesso nessun contatto fisico tra i giocatori. È proibito anche il gioco di ostruzione. Un fallo si verifica quando c'è contatto o viene strappato il disco di mano. Se il fallo causa la perdita del possesso, il gioco ricomincia come se il possesso fosse mantenuto.
- **Auto arbitraggio.** I giocatori sono responsabili per i loro falli e le loro chiamate. I falli o le infrazioni sono chiamati dai diretti interessati (non da altri) e i giocatori risolvono da sé gli episodi contesi. Se i giocatori non sono d'accordo (20" per decidere), il disco torna a chi l'aveva prima della chiamata e si ripete l'azione.
- **NB! si invitano i professori a facilitare queste situazioni, aiutando i ragazzi e le ragazze a capire quando e come fare eventuali chiamate e come risolverle velocemente.**

Condividere queste semplici regole con i ragazzi e le ragazze prima dei campionati li faciliterebbe molto nel gioco.

L'Ultimate Frisbee è uno sport di squadra, si gioca con un frisbee regolamentare e non è previsto il contatto fisico. Per segnare un punto la squadra in attacco deve raggiungere la meta tramite passaggi, senza mai far cadere o farsi rubare il disco, in quanto implicherebbe il cambio di possesso, inoltre il giocatore con il frisbee in mano non può fare nemmeno un passo, deve effettuare il lancio dal posto in cui ha ricevuto il disco.

Vince la squadra con il punteggio più alto allo scadere del tempo di gioco.

Parte fondamentale dell' Ultimate è il **Fair Play** in quanto questo sport non prevede la presenza di un arbitro ma si basa sul rispetto reciproco e delle regole favorendo l'educazione all'autocontrollo e alla sportività.

FORMULA TORNEO

La scelta della formula del torneo dipenderà dal numero complessivo delle squadre iscritte. Le opzioni principali includono una prima fase a gironi con successivi scontri a eliminazione diretta o girone all'italiana o un girone all'italiana incompleto. In ogni caso, tutti i dettagli sui criteri di assegnazione dei punti e definizione delle classifiche verranno resi noti il giorno stesso della competizione, adattandoli alla formula del torneo che verrà effettivamente selezionata.

Nei gironi sono assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio, 0 punti per la sconfitta.

In eventuali fasi ad eliminazione diretta, in caso di pareggio al termine del tempo regolamentare, si gioca fino a quando una squadra segna il punto successivo che decreta la vittoria.

ARBITRAGGIO

L'arbitraggio sarà assicurato da componenti dell'organizzazione e della federazione e all'occorrenza dai docenti accompagnatori delle rappresentative non impegnate in partita, o da Students Staff.

SORVEGLIANZA

A garanzia di un corretto comportamento degli alunni e per evitare danni alle strutture, si raccomanda, agli insegnanti accompagnatori, un'attenta e puntuale sorveglianza degli studenti.