



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

ULTIMATE FRISBEE



FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

Ogni Istituto può iscrivere alla manifestazione, per ciascuna categoria, una rappresentativa, necessariamente mista:

- Ragazze/Ragazzi - Cadette/Cadetti: 10 atleti/e in equilibrio di genere (5M+5F), i titolari sono 6 (3M+3F), rimarranno 4 riserve, cambi liberi mantenendo però invariato il numero di maschi e di femmine.

- Allieve/Allievi e Juniores: 10 atleti/e, i titolari sono 5, necessariamente 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.

Rimangono 5 riserve, i cambi sono liberi mantenendo però invariato il numero di maschi e di femmine iniziale.

Non saranno accettate iscrizioni con meno di 9 partecipanti.

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.

ETÀ PARTECIPANTI

Cat. RAGAZZE/I: nate/i nell'anno 2014

E' ammessa la partecipazione di alunni/e del 2015, purché iscritti e frequentanti la scuola media.

Cat. CADETTE/I: nate/i negli anni 2012-2013

E' ammessa la partecipazione di un/a alunno/a **"fuori quota"** (2011) per ogni istituto partecipante purché frequentante la scuola media.

Cat. ALLIEVE/I: nate/i negli anni 2009 – 2010 - 2011

E' consentita la partecipazione di alunne/i nate/i nel 2012 purché frequentanti gli Istituti di Istruzione di II grado. Non sono ammessi alunne/i **"fuori quota"** nelle categoria allieve e allievi (es. 2008 gareggeranno in categoria juniores)

Cat. JUNIORES F/M: nate/i negli anni 2007-2008

E' consentita la partecipazione di un alunno/a fuori quota (2006).

TESSERATI

In ogni rappresentativa potranno essere inseriti al massimo 3 tesserati 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: 30m*16m

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 cingere 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.

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.
