



MANIFESTAZIONE PROMOZIONALE DI ULTIMATE FRISBEE PER SCUOLE SECONDARIE DI I e II GRADO



Mercoledì 3 maggio dalle ore 8.30 alle ore 12.30

Campi da rugby/calcio del centro sportivo Abba-Tartaglia, Via Tirandi 3, Brescia

SCUOLE DI I GRADO

CATEGORIA MIXED

Categoria Ragazzi/e: nati nel 2011 (2012 se studenti in anticipo scolastico)

Categoria Cadetti/e: nati negli anni 2009 - 2010

SCUOLE DI II GRADO

CATEGORIA MIXED

Categoria Allievi/e: nati negli anni 2006 - 2007 - 2008 (2009 se studenti in anticipo scolastico)

Categoria Juniores m/f: nati negli anni 2004/2005

CATEGORIA OPEN

Categoria Allievi/e: nati negli anni 2006 - 2007 - 2008 (2009 se studenti in anticipo scolastico)

Categoria Juniores m/f: nati negli anni 2004/2005

CATEGORIA FEMMINILE

Categoria Allieve: nate negli anni 2006 - 2007 - 2008 (2009 se studentesse in anticipo scolastico)

Categoria Juniores f: nati negli anni 2004/2005

Disposizioni tecniche, Regolamento Ultimate Frisbee modificato

A integrazione del regolamento federale di Ultimate Frisbee si specificano le regole per le gare tra gli alunni delle istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado.

Composizione delle squadre (I GRADO)

Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti di cui almeno 3 maschi e 3 femmine.

Si gioca 5 contro 5, in campo devono sempre essere presenti almeno 1 femmina e 1 maschio.

Tutti i giocatori devono giocare più frazioni di gioco (mete). Entro le prime 3 frazioni bisogna schierare tutti i giocatori. È responsabilità degli avversari segnalare un'eventuale infrazione.

In mancanza di segnalazione il gioco prosegue. Una meta dura dal pull al momento in cui si segna il punto. Entrambe le squadre effettuano sostituzioni solo dopo ogni una meta e prima di aver segnalato di essere pronta per il pull (lancio iniziale).

Le sostituzioni sono illimitate ma possono essere effettuate solo dopo la conclusione di ogni meta fatta o subita, eccetto in caso di infortunio.

Composizione delle squadre (II GRADO)

- **Mixed** Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti, 5 maschi e 5 femmine. Si schierano 5 atleti in campo: almeno 2 maschi e 2 femmine. La squadra che riceve il pull (in attacco) sceglie se schierare come quinto atleta una femmina o un maschio. La squadra in difesa si deve adeguare.

- **Open** Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti. Si schierano 5 atleti (**maschi o femmine**) in campo.

- **Femminile** Ogni squadra deve essere composta da 10 atlete. Si schierano 5 giocatrici in campo.

Tutti i giocatori devono giocare più frazioni di gioco (mete). Entro le prime 3 frazioni bisogna schierare tutti i giocatori.

È responsabilità degli avversari segnalare un'eventuale infrazione. In mancanza di segnalazione il gioco prosegue. Una meta dura dal pull al momento in cui si segna il punto. Entrambe le squadre effettuano sostituzioni solo dopo ogni una meta e prima di aver segnalato di essere pronta per il pull (lancio iniziale). Le sostituzioni sono illimitate ma possono essere effettuate solo dopo la conclusione di ogni meta fatta o subita, eccetto in caso di infortunio.

Impianti e attrezzature

Il campo misura di norma 12/16 metri di larghezza e 25/30 metri di lunghezza (comprese le aree di meta della larghezza di 2,5/3,5 metri). Si gioca con un disco regolare di 175 grammi.

Abbigliamento e Materiale

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma/plastica piccoli (non metallici). Ad ogni rappresentativa scolastica si richiede di disporre di una divisa chiara e di una scura per eventuali cambi di maglia durante le partite e per chi li ha dei dischi da usare durante il riscaldamento (marchiati/riconoscibili per evitare di scambiarli/perderli).

Tempi di gioco e Punteggio

Le partite durano 18'.

Un Timeout di 1' per squadra, non utilizzabile negli ultimi 5 minuti.

Ogni meta vale 1 punto.

La partita finisce quando:

- 1) una squadra raggiunge i 15 punti prima dello scadere del tempo
 - 2) allo scadere del tempo se nessuna delle squadre ha ancora raggiunto i 15 punti, bisogna segnare un'ultima meta e applicare la regola del Cap+1 solo se la differenza mete è uguale o inferiore a 1.
- Cap+1:** si prende il risultato più alto e si aggiunge un punto. La prima squadra che raggiunge quel risultato vince.

Esempi: il tempo finisce quando un giocatore sta eseguendo un passaggio; si finisce il punto, il punteggio segna 9 - 9; la partita termina ai 10. Il tempo finisce qualche secondo dopo che è stato segnato un punto; si gioca l'ultima meta, il punteggio segna 10 - 9; la partita termina agli 11. Il tempo finisce; si gioca l'ultima meta; il punteggio segna 10 - 8. La squadra che è arrivata a 10 ha vinto.

N.B.: I capitani delle due squadre dopo il Cerchio Finale comunicano assieme al Comitato Organizzatore il risultato delle partite.

Ripresa del gioco dopo il Pull

Se il Pull termina fuori dal campo, si gioca dal centro della propria linea di meta.

Regolamento, Autoarbitraggio, Spirito del Gioco, Cerchio Finale

L'Ultimate è uno sport auto-arbitrato e senza contatto fisico che si basa sullo Spirito del Gioco. Con lo Spirit Of The Game s'intende la conoscenza e il corretto utilizzo del Regolamento da parte di

ogni giocatore, l'assenza di falli e contatto fisico, il comportamento leale e corretto, l'atteggiamento positivo, l'autocontrollo, la comunicazione rispettosa tra giocatori e soprattutto la basilare gioia di giocare. La competitività è sempre incoraggiata, ma sempre nel rispetto delle regole e della sicurezza degli altri giocatori. Qualsiasi azione pericolosa, insulto, fallo intenzionale o comportamento volto a vincere a tutti i costi sono contrari allo Spirito del Gioco. Al termine di ogni partita si fa il Cerchio Finale attorno al disco, mischiandosi con i giocatori dell'altra squadra. Un capitano per parte fa un discorso per ringraziare gli avversari, analizzare la partita e sottolineare se le regole siano state rispettate o no. Dopo un applauso, la squadra che ha vinto fa un passo dentro il cerchio e camminando in senso antiorario dà il cinque con la mano destra agli avversari. Pertanto si invitano i docenti ad acquisire o ripassare con la classe la conoscenza minima delle regole dell'Ultimate e delle modalità di gioco.

Alla fine di ogni partita ogni squadra scriverà su un foglio predisposto dall'organizzazione il voto che dà alla squadra avversaria sul rispetto delle regole e sul buon comportamento tenuto durante la partita.

La somma dei voti andrà a creare la classifica e determinare il vincitore dello "Spirito del Gioco".

Per dubbi contattare Simone Di Prata - simonediprata@gmail.com - 3336491641

PROGRAMMA GENERALE DELLA GIORNATA:

Orario di ritrovo ore 8.30

Inizio partite ore 9.00

Termine partite e premiazioni ore 12.00 – 12.30

Conclusione manifestazione ore 13.00

La durata delle partite e l'organizzazione potrebbero variare in base al numero di squadre iscritte.