



# **REGOLAMENTO TECNICO FRISBEE**

**CATEGORIE UNDER 16 MISTO -  
TOP JUNIOR MISTO – OPEN MISTO  
a.s. 2017/2018**

### **Art. 1 – Regolamento tecnico di gioco**

1. Per lo svolgimento dell'Ultimate Frisbee nel CSI si applica il Regolamento generale di disciplina.
2. Le presenti norme organizzative integrano le "Norme per l'Attività Sportiva", in "Sport in Regola".

### **Art. 2 – Categorie di età**

1. Tutti gli atleti per poter prendere parte all'attività devono essere tesserati al CSI per la stagione sportiva in corso.
2. Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dal Coordinamento Tecnico dell'Attività Sportiva.
3. Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco e alle categorie d'età.

### **Art. 3 – Campo di gioco**

1. Il campo di gioco è un rettangolo le cui dimensioni per le categorie Under 16, U20 e Mixed sono riportate di seguito:
  - a. Misura massima 100 metri di lunghezza e 37 metri di larghezza, profondità delle mete pari a 18 metri;
  - b. Misura minima 85 metri di lunghezza e 31 metri di larghezza, profondità delle mete pari a 15 metri.

### **Art. 4 – Tempo di attesa**

1. Il tempo di attesa nell'Ultimate è pari a 15 minuti.
2. I Comitati CSI possono, per motivi organizzativi, stabilire una durata inferiore del tempo di attesa, comunicandolo all'inizio dell'attività, nel Regolamento della manifestazione.

### **Art. 5 – Partecipanti alla gara**

1. Alla gara di Ultimate possono partecipare squadre composte da un massimo di 21 giocatori.
2. Tutte le società dovranno presentare al Responsabile di Campo, almeno 10 (dieci) minuti prima dell'inizio della gara la distinta completa dei giocatori che prenderanno parte alla partita, nonché il nome dei relativi dirigenti (un dirigente responsabile è obbligatorio), con ordine e chiarezza. La distinta, che può essere anche personalizzata dalla società ma deve sempre recare il logo del CSI, dovrà essere firmata dal dirigente responsabile e controfirmata dal Responsabile di Campo dopo il controllo della stessa.
3. Nella distinta vanno indicati anche quei giocatori che, al momento dell'appello del Responsabile di Campo, sono assenti, ma che in seguito arriveranno per prendere parte alla gara.

### **Art. 6 – Abbigliamento degli atleti**

1. Tutti gli atleti della stessa squadra, sia titolari sia sostituti, devono indossare un abbigliamento uniforme, dello stesso colore. È consigliabile avere due mute, una di colore chiaro e una di colore scuro.

## **Art. 7 – Numero di giocatori, composizione delle squadre e numero minimo per dare inizio ad una gara**

1. Il numero dei giocatori che possono entrare in campo ad ogni punto è di massimo 7 (sette).
2. Dei 7 (sette) giocatori schierati 3 (tre) devono essere obbligatoriamente di sesso femminile e 3 (tre) di sesso maschile. Il sesso del settimo giocatore/giocatrice lo stabilisce la squadra che comincia il punto in attacco.
3. Ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un minimo di 5 (cinque) giocatori di cui almeno 2 (due) per ciascun sesso.
4. In mancanza del numero minimo di giocatori la partita sarà persa a tavolino con il punteggio di 15 – 0.

## **Art. 8 – Ritardo di una squadra o mancata presenza**

1. Se una squadra, all'orario previsto per l'inizio della gara, risulta avere il numero minimo di giocatori, previsto dall'art. 7, pronti a giocare, essa è tenuta ad iniziare immediatamente la gara.
2. La società che non si presenta sul campo da gioco o che si presenta con un numero insufficiente di giocatori o è ritardataria oltre il tempo limite, indicato nell'art. 4, sarà considerata rinunciataria e le verrà inflitta la punizione sportiva della sconfitta della gara per 15 – 0.

## **Art. 9 – Sostituzione dei giocatori**

1. Le sostituzioni devono avvenire come previsto dal Regolamento generale di disciplina.

## **Art. 10 – Numero insufficiente di atleti durante una gara**

1. Se una squadra si viene a trovare, qualunque sia il motivo, con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara, il Responsabile di Campo decreterà la gara finita con il punteggio di 8 – 15 a discapito della stessa squadra.

## **Art. 11 – Durata delle gare e risultati delle partite**

1. Tutte le gare si disputano con un tempo la cui durata è stabilita dal Regolamento della manifestazione, ma che non può mai essere superiore a 100 minuti e inferiore a 40 minuti.
2. Una gara può finire prima dello scadere del tempo se una delle squadre raggiunge il punteggio di 15 mete.
3. Allo scadere del tempo, indicato dal Responsabile di Campo, deve essere concluso il punto in corso.
4. Vince la gara la squadra che segna più mete entro lo scadere del tempo e la conclusione dell'ultimo punto.
5. Se alla conclusione dell'ultimo punto le squadre sono in punteggio di parità dovrà essere giocato un ulteriore punto per stabilire la squadra vincitrice.

## **Art. 12 – Modalità per la compilazione delle classifiche**

1. Per ogni gara vengono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:
  - a. 3 punti alla squadra che vince la gara con uno scarto maggiore o uguale a 4 mete;
  - b. 2 punti alla squadra che vince la gara con uno scarto minore o uguale a 3 mete;
  - c. 1 punto alla squadra che perde la gara con uno scarto minore o uguale a 3 mete;
  - d. 0 punti alla squadra che perde la gara con uno scarto maggiore o uguale a 4 mete.

2. Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (con scarto maggiore, inferiore o uguale a 3 mete).

### **Art. 13 – Modalità per la compilazione della classifica avulsa**

1. Per definire i casi di parità in classifica tra 2 (due) o più squadre dello stesso girone si applicheranno i seguenti criteri:
  - a. Maggiori punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa;
  - b. Maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
  - c. Miglior differenza mete nella classifica avulsa;
  - d. Miglior media nella classifica del SOTG; di cui all'art. 1 del regolamento generale di disciplina.
  - e. Sorteggio.

### **Art. 14 – Criteri per definire la miglior posizione in classifica tra gironi diversi**

1. Qualora sia necessario definire la miglior posizione in classifica tra squadre di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:
  - a. Media punti (punti fatti/partite disputate);
  - b. Media differenza mete (differenza mete/partite disputate);
  - c. Miglior media nella classifica del SOTG; di cui all'art. 1 del regolamento generale di disciplina.
  - d. Sorteggio.

### **Art. 15 – Premio SOTG (Spirito del Gioco)**

1. Il premio SOTG è finalizzato a riconoscere:
  - a. La conoscenza e l'applicazione delle regole del gioco;
  - b. L'imparzialità e la giustizia;
  - c. Il rispetto per la sicurezza e l'incolumità fisica di se stessi e degli avversari;
  - d. La chiarezza e la calma nella comunicazione;
  - e. Un atteggiamento positivo e controllato nei confronti dei propri compagni di squadra, degli avversari e del pubblico.
2. Verrà assegnato il premio SOTG alla squadra con il punteggio medio maggiore ottenuto su tutte le gare giocate.

### **Art. 16 – Assegnazione dei punteggi del SOTG**

1. Per ogni gara disputata ciascuna squadra assegna un punteggio alla squadra avversaria, in una scala che va da 0 a 4 per ognuna delle voci elencate nell'art. 15 su apposito modulo da consegnare a fine incontro al Responsabile di Campo.
2. Le squadre che non consegnano il modulo compilato al Responsabile di Campo dopo la conclusione della gara, considerando il tempo utile a compilarlo, verranno penalizzate con la perdita di 1 (uno) punto in classifica per ciascuna mancanza riscontrata.