



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Ai Dirigenti scolastici degli istituti di istruzione
secondaria di I e II grado delle Marche – loro indirizzi
@
- Ai Docenti di educazione fisica per il tramite dei Dirigenti
Scolastici
- Al Dirigente scolastico del liceo capofila della rete dei
LISS L.S. G. Marconi Pesaro -
pmps020006@istruzione.it
- Ai Dirigenti Uffici Ambiti Territoriali USR Marche
uspan@postacert.istruzione.it
uspap@postacert.istruzione.it
uspmc@postacert.istruzione.it
usppu@postacert.istruzione.it
- Ai Coordinatori Territoriali U.S.R. Marche
mauro.minnozzi.mc@istruzione.it
serafina.olmo@istruzione.it
uefs.an@istruzione.it
ufficioefs.ps@istruzione.it
- Al Presidente CONI Marche marche@coni.it
- Al Presidente regionale FMSI cr.marche@fmsi.it
- A Giuseppe Manelli
giuseppe.manelli@istruzione.it
- Al Sito WEB USR Marche
luciano.belardinelli@istruzione.it
- Alla ASD Ultimate Frisbee Fano Association
info@fanodisc.com
enrico.pensalfine@gmail.com

Oggetto: Progetto A2.2_PR1819_27_P8 Campionati Studenteschi – Finale Regionale di **ULTIMATE FRISBEE**
1° e 2° grado - Fano 6 Maggio 2019

Questo Ufficio Scolastico Regionale, con la collaborazione tecnica della ASD Ultimate Frisbee Fano Association, organizza la finale regionale di Ultimate Frisbee, che si svolgerà **lunedì 6 Maggio 2019** presso il Campo di Atletica “Zengarini” Via Fattori Fano.

Vi potranno prendere parte le scuole regolarmente iscritte nella piattaforma scuolaesport.gov.it per la disciplina, a ‘tutte le gare’.

Il ritrovo delle rappresentative è fissato per le 9.30, la manifestazione avrà termine alle 13.30 circa (è opportuno che gli alunni siano provvisti di pranzo al sacco).

Sono previste le seguenti categorie:

- 1° grado: MIXED CADETTI/E (squadra mista di 10 giocatori di cui almeno 3 femm., nati/e nel 2005/2006)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- 2° grado: MIXED ALLIEVI/E (squadra mista di 10 giocatori, 5 maschi e 5 femmine, nati/e negli anni 2002 - 2003 – 2004, 2005 se in anticipo scolastico)

Alle rappresentative che presenteranno un numero inferiore di atleti o una composizione della squadra diversa rispetto a quanto previsto, non sarà consentito gareggiare e sarà assegnata la perdita dell'incontro, salvo che in caso di infortunio occorso durante la manifestazione e certificato dal medico presente.

Le scuole dovranno **dovranno confermare la propria partecipazione** via mail entro e non oltre il **17 Aprile 2019** a **direzione-marche@istruzione.it** e al rispettivo ambito territoriale; successivamente i Coordinatori Territoriali di Educazione Fisica avranno cura di predisporre il piano trasporti.

Per tutti gli alunni partecipanti ai Campionati Studenteschi, dalle fasi d'Istituto fino alla fasi regionali comprese, è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica, così come descritto dall'art. 3 del Decreto Interministeriale del 24/04/2013, modificato dall'art. 42 bis del Decreto Legge n.69/2013, convertito dalla Legge n. 98/2013 e s.m.i.

La regolarità dell'ammissione alla gara sarà garantita **dall'allegato B**, scaricato dalla piattaforma ministeriale **www.sportescuola.gov.it** e consegnato **in originale** il giorno della gara, dal docente referente/accompagnatore di ciascun istituto scolastico, al coordinatore regionale Marco Petrini responsabile organizzativo della manifestazione o a suo delegato.

Non saranno presi in considerazione allegati B:

- **diversi da quello prodotto sulla piattaforma scuolaesport.gov.it**
- **con i dati di alunni e scuola modificati a mano**
- **non firmati dai Dirigenti Scolastici (è ovviamente ammessa la firma digitale)**

La scuola di 1° grado che risulterà vincitrice della Finale Regionale accederà alla Festa Nazionale dello Sport Scolastico – 1° grado, in programma a Marina di Massa (MS) dal 20 al 24 Maggio 2019.

Si allegano le schede tecniche della disciplina sportiva.

II DIRETTORE GENERALE
Marco Ugo Filisetti



Campionati studenteschi 2018/2019 di Ultimate Frisbee
Istituzioni scolastiche secondarie di II GRADO

CATEGORIA MIXED

Categoria Allievi/e: nati negli anni 2002 - 2003 - 2004 (2005 se studenti in anticipo scolastico)

Categoria Juniores m/f: nati negli anni 2000/2001

CATEGORIA OPEN

Categoria Allievi/e: nati negli anni 2002 - 2003 - 2004 (2005 se studenti in anticipo scolastico)

Categoria Juniores m/f: nati negli anni 2000/2001

CATEGORIA FEMMINILE

Categoria Allieve: nate negli anni 2002 - 2003 - 2004 (2005 se studentesse in anticipo scolastico)

Categoria Juniores f: nati negli anni 2000/2001

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 II grado.

Composizione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti.

Il formato della partita è 5 contro 5.

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

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).

- 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.

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).

Gli impianti possono essere indoor o outdoor.

Si gioca con un disco regolare di 175 grammi.



Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma/plastica piccoli (non metallici).

Ogni giocatore deve essere riconoscibile attraverso un numero sulla maglia.

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.

Casi di classifica avulsa

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti al termine del girone, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli



incontri diretti; 2) differenza punti realizzati e punti subiti; 3) differenza mete; 4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane; 5) sorteggio.

Sito Federazione Italiana Flying Disc - www.fifd.it

Contatti - Commissione Sviluppo FIFD - sviluppo@fifd.it

[Brochure Docenti con Storia dell'Ultimate, Regole base, Progressione didattica pdf](#)



Campionati studenteschi 2018/2019 di Ultimate Frisbee Istituzioni scolastiche secondarie di I GRADO

CATEGORIA MIXED

Categoria Ragazzi/e: nati nel 2007 (2008 se studenti in anticipo scolastico) - solo fase provinciale

Categoria Cadetti/e: nati negli anni 2005 - 2006 - fasi provinciali, regionali, nazionali

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 grado.

Composizione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti di cui almeno 3 giocatrici.

Il formato della partita è 5 contro 5.

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

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).

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).

Gli impianti possono essere indoor o outdoor.

Si gioca con un disco regolare di 175 grammi.

Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma/plastica piccoli (non metallici).

Ogni giocatore deve essere riconoscibile attraverso un numero sulla maglia.

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.

Casi di classifica avulsa

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti al termine del girone, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza punti realizzati e punti subiti; 3) differenza mete; 4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane; 5) sorteggio.