

# WFDF Regole del gioco dell'Ultimate (rev. 28/1/02; traduzione 17/12/05)

## ARTICOLO IV - ULTIMATE

Premessa: l'Ultimate è uno sport di squadra nel quale vince chi, alla fine della partita, ha il punteggio più alto. Si gioca con due squadre di sette giocatori su un campo rettangolare con un'area di meta ad ogni estremità. Una meta vale un punto e si segna quando un giocatore (lanciatore) passa il disco ad un compagno di squadra, il quale lo prende con successo all'interno dell'area di meta che la sua squadra sta attaccando. Il disco può avanzare solamente tramite passaggi da un giocatore all'altro. Un giocatore non può correre quando ha il possesso del disco. Mentre la squadra in possesso del disco cerca di farlo avanzare verso l'area di meta che sta attaccando, la squadra avversaria cerca di ostacolarne l'avanzamento e ottenere il possesso forzando un turnover (disco perso). Un turnover avviene quando un passaggio è incompleto, quando il disco viene preso o buttato a terra da un giocatore avversario, quando tocca il terreno in qualsiasi punto oppure quando è ricevuto da un giocatore che sia fuori del campo. Il contatto fisico e il placcaggio non sono consentiti. Lo sport è giocato sulla base dell'autoregolamentazione, senza arbitri. Tutte le chiamate di possesso, di infrazioni di linea e di falli sono fatte dagli stessi giocatori sul campo di gioco.

### Indice dei Contenuti

- 401 Spirito del gioco
- 402 Campo di gioco
  - 402.01 Dimensioni
  - 402.02 Superficie
  - 402.03 Linee di meta
  - 402.04 Linee perimetrali
  - 402.05 Segnalazione degli angoli
  - 402.06 Linea di sicurezza
  - 402.07 Segnalazione delle linee
- 403 Equipaggiamento
  - 403.01 Disco
  - 403.02 Abbigliamento protettivo
  - 403.03 Divisa
  - 403.04 Tacchetti
- 404 Regole di gioco
  - 404.01 Variazioni alle regole
  - 404.02 Durata della partita
  - 404.03 Time-out (Pause)
    - A. Time-out regolare
    - B. Injury Time-out (Pausa per infortunio)
  - 404.04 Sostituzione dei giocatori
    - A. Meta
    - B. Time-out
    - C. Infortunio
  - 404.05 Iniziare e riprendere il gioco
    - A. Capitano
    - B. Determinare il possesso
    - C. Inizio del secondo tempo
    - D. Lancio iniziale
    - E. Check (Controllo)
  - 404.06 Fuori del campo
    - A. Definizione - Disco
    - B. Difensori
    - C. Ricevitori

- D. Definizione - Giocatore
- E. Momentum (Quantità di moto)
- F. Disco fuori - Ripresa del gioco
- G. Lanciatore fuori del campo
- 404.07 Possesso nell'area di meta
  - A. Area di meta che si difende
  - B. Area di meta che si attacca
- 404.08 Segnare una meta
- 404.09 Turnover (Disco perso)
- 404.10 Il Lanciatore
- 404.11 Il Marcatore
  - A. Difesa sul lanciatore
  - B. Conteggio
  - C. Ripresa del conteggio dopo un fallo
  - D. Ripresa del conteggio dopo un time-out
  - E. Conteggio veloce
  - F. Conteggio a dieci contestato
- 404.12 Il Ricevitore
  - A. Possesso
  - B. Bobbling (Smanacciare il disco)
  - C. Passi
  - D. Presa simultanea
  - E. Intercetto
  - F. Decisioni
  - G. Fallo di spinta fuori
- 404.13 Falli
  - A. Definizione
  - B. Responsabilità
  - C. Falli nel lancio
  - D. Falli nella presa
  - E. Comportamento aggressivo
  - F. Posizione dei giocatori
- 404.14 Disposizione
  - A. Diritto alla posizione
  - B. Evitare il contatto
  - C. Pick (Blocco)
  - D. Principio di verticalità
  - E. Giocare per il disco
  - F. Diritti del giocatore in aria
- 404.15 Ufficiali di gara
  - A. Definizione
  - B. Cronometrista
  - C. Segnapunti
  - D. Osservatori
  - E. Eventi ufficiali
- 404.16 Violazioni
  - A. Principio generale
  - B. Chiamare una violazione
  - C. Passi
  - D. Strip (Scippo)
- 404.17 Arresto del Gioco
  - A. Principio generale
  - B. Regola del gioco continuato
  - C. Discussioni
  - D. Falli contemporanei
- 404.18 Etichetta
  - A. Fallo non chiamato
  - B. Tempo tra meta e lancio iniziale
  - C. Ripetizione del lancio iniziale
  - D. Discussioni
  - E. Riguardo verso i principianti

#### 401 Spirito del Gioco:

L'Ultimate si basa tradizionalmente su uno spirito di sportività che pone sul singolo giocatore la responsabilità della correttezza nella condotta di gioco (fair play). Il gioco altamente competitivo è incoraggiato, ma mai a spese del rispetto reciproco tra i giocatori, dell'adesione alle regole di gioco convenute o della basilare gioia di giocare. Lo scopo delle regole dell'Ultimate è di fornire una linea guida che descrive il modo di giocare. Si suppone che nessun giocatore di Ultimate violi intenzionalmente le regole; non esistono dure sanzioni per le infrazioni involontarie, bensì un metodo per riprendere il gioco in modo da simulare cosa sarebbe più probabilmente accaduto se non ci fosse stata alcuna infrazione.

#### 402 Campo di gioco

402.01 Dimensioni: il campo di gioco consiste di un rettangolo di 64 x 37 metri, detto area centrale, alle cui estremità corte vi sono altri due rettangoli di 18 x 37 metri, chiamate aree di meta. Vedi figura 4.1.

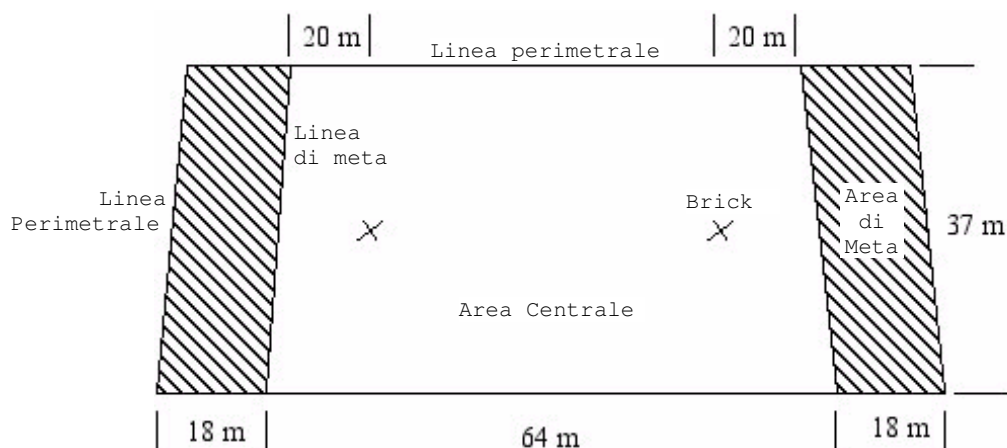


Fig. 4.1

- 402.02 Superficie: il campo di gioco può essere di qualsiasi superficie, anche se si suggerisce erba ben tagliata, purché sia essenzialmente piana, priva di ostacoli e buche e offra una ragionevole sicurezza per i giocatori.
- 402.03 Linee di Meta: le linee di meta sono quelle che separano l'area centrale dalle aree di meta e sono parte dell'area centrale.
- 402.04 Linee Perimetrali: le linee perimetrali (laterali e di fondo campo) sono linee che delimitano il campo di gioco, separandolo dall'area fuori del campo, e non sono parte del campo di gioco.
- 404.05 Segnalazione degli angoli: gli angoli dell'area centrale e delle mete sono segnalati da coni di un materiale flessibile e vivacemente colorato.
- 402.06 Linea di sicurezza: una linea di sicurezza va collocata a 5 metri dal campo di gioco per assicurare che le linee laterali rimangano libere durante il gioco.
- 402.07 Segnalazione delle linee: tutte le linee vanno tracciate con un materiale non caustico, di larghezza tra 5 e 10 cm.

## 403 Equipaggiamento

403.01 Disco: si può usare qualsiasi tipo di disco a patto che sia accettato da entrambi i capitani di squadra e rispetti i requisiti descritti nell'Articolo I del regolamento WFDF. Se i capitani non si accordano, si utilizza un disco riconosciuto dalla Commissione di Ultimate della WFDF come disco ufficiale per l'evento. Se non ne è stato designato alcuno, si usa un qualsiasi disco approvato dalla Commissione di Ultimate della WFDF per il gioco dell'Ultimate. Se le squadre non si accordano su uno specifico disco approvato per il gioco, sono disponibili due opzioni:

1. ogni squadra fornisce il disco o i dischi approvati per un tempo della partita usando il metodo del flip (sorteggio con il disco) (104.3) per scegliere l'ordine di uso; o
2. se questa soluzione non è accettata da entrambe le squadre, si risolve la controversia con il metodo del flip. La squadra che vince il flip fornisce il disco o i dischi approvati per l'intera partita.
3. gli ufficiali di gara possono tenere dischi addizionali di riserva (approvati in accordo a questa sezione) per sostituire un disco uscito dal campo o danneggiato, da far utilizzare alla squadra attaccante se questa ne fa richiesta. Questa regola è limitata alle seguenti situazioni: la ricezione di un lancio iniziale fuori campo, tra due punti, durante i time-out, o durante gli arresti del gioco dovuti a falli o violazioni.

403.02 Abbigliamento protettivo: i giocatori possono vestire qualsiasi tipo di abbigliamento protettivo morbido, se questo non mette a rischio la sicurezza degli altri giocatori.

403.03 Divisa: i giocatori di ciascuna squadra devono indossare una divisa o altro abbigliamento che li distingua dai giocatori dell'altra squadra.

403.04 Tacchetti: le scarpe con i tacchetti sono ammesse purché prive di parti metalliche esposte.

## 404 Regole di gioco

404.01 Variazioni alle regole: ognuna di queste regole può essere cambiata con mutuo accordo dei capitani delle due squadre, a patto che il direttore del torneo dia la sua approvazione.

404.02 Durata della partita: una partita termina quando una squadra raggiunge il punteggio di almeno 19 mete con uno scarto di almeno due mete, o quando una delle due squadre raggiunge 21 mete. Si effettua un intervallo di 10 minuti quando una delle due squadre raggiunge il punteggio di 10 mete. Quando il calendario del torneo o altre circostanze lo rendono necessario, le partite possono essere più corte. Le linee guida da seguire per formati di partita ridotti o come applicare il "cap" (estensione del punteggio) a partite con un limite di tempo si possono trovare nel "Tournament Director's Guide" (Manuale del direttore del torneo) pubblicato dalla WFDF Ultimate Committee (Commissione di Ultimate della WFDF).

404.03 Time-out (Pause):

- A. Time-out regolare: ad ogni squadra sono concessi due time-out regolari per tempo nelle partite con punteggio finale fino a 17, e tre time-out per tempo nelle partite ai 18 o più. Ad ogni squadra è concesso un

solo time-out nel tempo supplementare. Il tempo supplementare inizia quando il punteggio è pari e manca un solo punto al limite scelto per la partita.

1. Momento della chiamata: un time-out regolare può essere chiamato da ciascuna squadra dopo una meta e prima del successivo lancio iniziale, oppure dal giocatore in possesso del disco durante il gioco.
  2. Durata: un time-out non deve durare più di due minuti.
  3. Segnalazione: un capitano o un giocatore chiama il time-out formando una "T" con le sue mani e dicendo "Time-out" a voce abbastanza alta da far sentire agli altri giocatori la richiesta.
  4. Ripresa del gioco: quando si riprende il gioco dopo un time-out, il giocatore che aveva il possesso del disco prima della chiamata lo rimette in gioco. Tutti gli altri giocatori si possono disporre in qualsiasi punto del campo. Il gioco riprende con un check (controllo), a meno che il time-out non sia stato chiamato dopo un punto e prima del seguente lancio iniziale.
  5. Quando è disponibile un cronometrista, il tempo limite di due minuti per i time-out si misura nel modo seguente:
    - (a) Tra due punti: ogni time-out tra due punti estende di due minuti il tempo limite tra i due punti. Il gioco si riprende secondo quanto descritto in 404.05.D a differenza che quando avviene un time-out tra due punti, il cronometrista dà un addizionale segnale di avvertimento 30 secondi prima che l'attacco debba essere pronto per ricevere il lancio iniziale.
    - (b) Durante un punto: il cronometrista segnala quando rimangono 30 secondi e quando rimangono 15 secondi. Alla fine dei due minuti tutti i giocatori della squadra attaccante devono aver assunto una posizione stazionaria ed il lanciatore deve segnalare la sua disponibilità a lanciare. Se l'attacco non è pronto alla fine dei due minuti il cronometrista segnala che il time-out è finito e il marcatore può cominciare o ricominciare il conteggio immediatamente. Altrimenti la difesa ha 15 secondi addizionali per disporsi, durante i quali l'attacco deve rimanere stazionario. Il cronometrista fa un segnale quando sono passati anche questi 15 secondi, quindi l'attacco può cominciare a giocare immediatamente. Se entrambe le squadre sono pronte prima del segnale finale il gioco si ricomincia con un check come per 404.03.A.4 e il cronometrista è dispensato da tutte le rimanenti segnalazioni.
- B. Injury Time-out (Pausa per infortunio): un injury time-out può essere chiamato da qualsiasi giocatore e non viene contato come uno dei time-out regolari descritti nella sezione 404.03.A. Un injury time-out viene contato come un time-out regolare se il giocatore infortunato non lascia il campo, a meno che l'infortunio non sia il risultato di un fallo.
1. Disco in gioco: se il disco era in aria nel momento in cui è avvenuto l'infortunio e viene chiamato un time-out, il gioco continua fino a che un giocatore non guadagna il possesso del disco.
  2. Ripresa del gioco: per ricominciare il gioco dopo un injury time-out, il giocatore che aveva il possesso al momento della chiamata rimette in gioco il disco con un check dal punto in cui il disco si trovava nel momento in cui è stato fermato il gioco. Se il disco era fuori del campo quando è stato chiamato il time-out, il

disco viene rimesso in gioco nel punto dell'area centrale più vicino a dove è uscito. Se il giocatore che aveva il possesso non è più in campo, il giocatore che lo sostituisce rimette in gioco il disco. Tutti gli altri giocatori devono riprendere le posizioni relative che avevano quando è stato fermato il gioco. I giocatori non possono ridisporsi dopo che è stato chiamato un injury time-out, a meno che non sia anche contato come time-out regolare.

3. Ferite sanguinanti: se un giocatore ha una ferita aperta o sanguinante, deve essere immediatamente sostituito per infortunio e non può riprendere il gioco fino a che la ferita non sia medicata e coperta.

#### 404.04 Sostituzione dei giocatori:

- A. Meta: la sostituzione di giocatori può essere fatta solo dopo una meta e prima del successivo lancio iniziale, oppure prima dell'inizio di un tempo, o per rimpiazzare un giocatore infortunato.
- B. Time-out: non si possono effettuare sostituzioni durante un time-out chiamato durante il gioco, tranne che per infortunio.
- C. Infortunio: se una squadra sostituisce uno o più giocatori per infortunio, in quel momento la squadra avversaria può a sua volta effettuare un numero di sostituzioni uguale o inferiore.

#### 404.05 Iniziare e riprendere il gioco:

- A. Capitano: prima dell'inizio di una partita ogni squadra sceglie un capitano che rappresenti la squadra nelle discussioni e nell'arbitraggio.
- B. Determinare il possesso: per determinare il possesso all'inizio della partita si usa il metodo del flip. Ciascun capitano lancia un disco in aria, facendolo ruotare intorno ad uno dei propri diametri. Uno dei due capitani chiama "Same" (uguali) o "Different" (diversi) mentre i dischi sono in aria. Il vincitore del flip sceglie se lanciare o ricevere il lancio iniziale o quale meta difendere. All'altro va l'opzione rimanente.
- C. Inizio del secondo tempo: il primo punto del secondo tempo comincia con la situazione invertita rispetto al primo punto del primo tempo. Ciascuna squadra difende la meta che attaccava, la squadra che ha ricevuto lancia e viceversa.
- D. Lancio iniziale: l'azione comincia con un lancio iniziale al principio di ogni tempo o del tempo supplementare e dopo ogni meta.
  1. Ogni volta che si segna una meta le due squadre cambiano la direzione del loro attacco e la squadra che ha segnato fa il lancio iniziale.
  2. Disposizione prima del lancio iniziale:
    - (a) Squadra che lancia - i giocatori della squadra che lancia devono rimanere dentro l'area di meta che difendono fino a che non viene rilasciato il disco, ma possono muoversi ovunque al suo interno.
    - (b) Squadra che riceve - prima del rilascio del lancio iniziale i giocatori della squadra ricevente devono stare in piedi con un piede sulla linea di meta dell'area di meta che stanno difendendo, e non possono cambiare le loro posizioni relative.
  3. Segnalazione: il lancio iniziale deve essere fatto solo dopo che il lanciatore ed un giocatore della squadra in ricezione alzano

una mano per segnalare la disponibilità della propria squadra a cominciare il gioco.

4. Inizio del gioco: non appena il disco è rilasciato dal lanciatore, tutti i giocatori possono muoversi in qualsiasi direzione.
5. Interferenza: Sul lancio iniziale, nessun giocatore della squadra che lancia può toccare il disco in aria prima che sia stato toccato da un giocatore della squadra in ricezione.
6. Ricezione dentro il campo: ogni volta che un membro della squadra in ricezione ottiene il possesso del lancio iniziale all'interno del campo di gioco (incluse le aree di meta) deve mettere il disco in gioco da quel punto.
7. Contatto col disco e fallita ricezione: ogni volta che un membro della squadra ricevente tocca il disco in volo (sia dentro che fuori del campo) e successivamente la squadra in ricezione non riesce a prendere il disco prima che tocchi terra, la squadra che ha effettuato il lancio iniziale riguadagna il possesso dove si ferma il disco.
8. Atterraggio senza contatti con il disco: quando la squadra ricevente lascia che il disco cada a terra senza toccarlo e il disco atterra e rimane dentro il campo, la squadra ricevente guadagna il possesso dove il disco si ferma. Se il disco atterra dentro il campo e in seguito tocca un'area fuori del campo, la squadra ricevente guadagna il possesso nel punto dell'area centrale più vicino a dove il disco è uscito dal campo.
9. Fuori del campo: se il lancio iniziale è preso fuori del campo, il ricevitore deve portare il disco nel punto dell'area centrale più vicino a dove il disco ha attraversato la linea perimetrale e metterlo in gioco da quel punto. Ogni volta che un lancio iniziale non toccato atterra fuori del campo, la squadra ricevente può scegliere se mettere il disco in gioco nel punto dell'area centrale più vicino a dove il disco ha attraversato la linea perimetrale, chiedere la ripetizione del lancio iniziale, invocare la "middle rule" (regola del centro) o invocare la "brick rule" (regola del punto fisso).
  - (a) Ripetizione del lancio iniziale: per chiedere la ripetizione del lancio iniziale, un qualsiasi membro della squadra ricevente deve stendere completamente un braccio sopra la testa e chiamare "Over" (ripetizione). Una volta fatto questo segnale, il lancio iniziale originario non può più essere messo in gioco.
  - (b) Middle rule (Regola del centro): la squadra ricevente può scegliere di rimettere il disco in gioco nel centro rispetto alle due linee laterali, perpendicolarmente al punto della linea perimetrale da dove il disco è uscito dal campo. Il ricevitore del lancio iniziale deve segnalarlo alzando una mano sopra la testa e chiamando "Middle" prima di raccogliere il disco. Quindi il giocatore deve portare il disco nel punto appropriato, toccare con esso il terreno, chiamare "Disc in play" (disco in gioco) e metterlo in gioco. Se il disco ha attraversato la linea perimetrale dell'area di meta che la squadra ricevente sta difendendo, il giocatore che invoca la "middle rule" deve mettere in gioco il disco sulla linea di meta.
  - (c) Brick rule (Regola del punto fisso): la squadra ricevente può scegliere di mettere il disco in gioco nel centro rispetto alle due linee laterali in un punto a 18 metri dalla linea di meta dell'area di meta che difende. Il

ricevitore del lancio iniziale deve segnalarlo alzando una mano sopra la testa e chiamando "Brick", prima di raccogliere il disco. Quindi il giocatore può portare il disco nel punto del brick, toccare con esso il terreno, chiamare "Disc in play" (disco in gioco) e metterlo in gioco.

10. Il tempo limite tra l'esecuzione di una meta e il successivo lancio iniziale è di sessanta (60) secondi per la squadra ricevente, e di settanta-cinque (75) secondi per la squadra che lancia. Quando è disponibile un cronometrista vengono applicate anche le seguenti regole:
  - (a) non appena viene realizzata una meta (nel caso di una discussione, non appena la meta è riconosciuta dalla squadra in difesa), il cronometrista fa partire il cronometro. Dopo 45 secondi, il cronometrista segnala alla squadra ricevente che mancano 15 secondi al termine del minuto.
  - (b) Se dopo 60 secondi la squadra ricevente ha mostrato di essere pronta, il cronometrista segnala alla squadra che lancia che mancano 15 secondi al termine dei 75 secondi.
  - (c) Se la squadra ricevente non dimostra di essere pronta prima del segnale dei 60 secondi, perde un time-out se ha ancora time-out a disposizione. Il cronometrista quindi segnala che è stato assegnato un time-out a quella squadra e viene osservato un regolare time-out. Se la squadra ricevente non ha più time-out, non viene fatto il lancio iniziale e deve prendere possesso del disco 14 metri dietro la propria linea di meta, nel centro rispetto alle linee laterali. Il gioco riprende con un check.
  - (d) Se la squadra che deve lanciare non lo fa prima del segnale dei 75 secondi, perde un time-out, se ha ancora time-out a disposizione. Il cronometrista quindi segnala che è stato assegnato un time-out a quella squadra e viene osservato un regolare time-out. Se la squadra che lancia non ha più time-out, allora non ha luogo un time-out, non c'è lancio iniziale e la squadra ricevente prende possesso del disco sul punto del brick più vicino all'area di meta che sta attaccando. Il gioco riprende con un check.
  - (e) La squadra ricevente deve segnalare la disponibilità in accordo con 404.05.D.3. Da notare che i giocatori devono stabilire e mantenere le proprie posizioni in accordo con la regola 404.05.D.2.b prima di segnalare la disponibilità a cominciare.
  - (f) Le regole in questa sezione (404.05.D.10) si applicano anche all'inizio di ciascun tempo, tranne per il fatto che il cronometrista deve dare il segnale di avvertimento alla squadra ricevente 30 secondi prima che questa debba segnalare la sua disponibilità, poi nuovamente dopo 15 secondi, e infine 15 secondi prima che la squadra al lancio debba tirare.
  - (g) Per dare il segnale, il metodo consigliato è utilizzare un fischiotto, secondo le procedure indicate nel "WFDF Tournament Director's Guide".

#### E. Check (Controllo):

1. Gioco fermo: ogni qual volta il gioco si ferma, tranne quando viene segnato un punto, il marcatore lo fa riprendere toccando il disco che il lanciatore tiene in mano. Se prima che il marcatore tocchi il disco il lanciatore tenta un passaggio, il

passaggio non conta indipendentemente dal fatto che venga completato o no, e il possesso ritorna al lanciatore.

2. Fermare il movimento dei giocatori: ogni volta che il gioco viene fermato, tranne quando viene segnato un punto o al termine di un tempo, tutti i giocatori devono rapidamente fermarsi in modo che le relative posizioni si mantengano il più possibile quelle all'arresto del gioco. I giocatori devono rimanere nelle rispettive posizioni fino a che il marcatore fa ricominciare l'azione toccando il disco che il lanciatore tiene in mano. Durante il check, i giocatori devono accertarsi che la disposizione di tutti sia corretta e che tutti siano pronti a continuare il gioco.

#### 404.06 Fuori del campo:

- A. Definizione - Disco: un disco è fuori del campo appena viene in contatto con un'area fuori del campo o quando tocca qualsiasi cosa che sia fuori del campo. Il disco in volo può uscire dal campo e rientrare nel campo di gioco senza essere dichiarato fuori del campo solo se non viene in contatto con un'area o qualsiasi cosa che sia esterna alle linee perimetrali.
- B. Difensori: i giocatori in difesa possono uscire dal campo per tentare di intercettare o bloccare il disco.
- C. Ricevitori: i giocatori in ricezione non possono andare fuori del campo per prendere il disco. Per poter considerare un ricevitore dentro il campo nel momento di guadagnare il possesso del disco, il suo primo punto di contatto con il terreno deve essere completamente dentro il campo. Se una parte qualsiasi del primo punto di contatto è fuori del campo il giocatore è considerato fuori del campo.
- D. Definizione - Giocatore: un giocatore è considerato fuori del campo ogni volta che è in contatto con un'area fuori del campo. Quando un giocatore è in aria l'essere fuori o dentro il campo è riferito all'ultimo punto di contatto con il terreno.
- E. Momentum (Quantità di moto): nel caso che lo slancio di un giocatore lo porti ad uscire dal campo dopo aver effettuato una ricezione dentro il campo, il giocatore è considerato dentro il campo. Il giocatore deve riprendere il gioco dal punto in cui è uscito dal campo.
- F. Disco fuori - Ripresa del gioco: per riprendere il gioco quando il disco va fuori del campo, un giocatore della squadra che guadagna il possesso, prima di rimettere il disco in gioco, deve portare il disco nel punto dell'area centrale più vicino a dove ha tagliato la linea perimetrale e stabilire un piede perno in quel punto, ma non sopra la linea perimetrale. La rimessa in gioco del disco avviene dove il disco è uscito solo se la difesa non ha toccato il disco una volta che questo era uscito dal campo. Se invece la difesa ha toccato il disco, la rimessa in gioco del disco si effettua nel punto dell'area centrale più vicino a dove è avvenuto il contatto.
- G. Lanciatore fuori del campo: il lanciatore può ruotare attorno al piede perno dentro e fuori del campo senza essere considerato fuori del campo, a patto che una parte del suo piede perno sia in contatto con il campo di gioco.

#### 404.07 Possesso nell'area di meta:

- A. Area di meta che si difende: se una squadra ottiene il possesso nell'area di meta che sta difendendo, il giocatore che prende il possesso deve immediatamente decidere se mettere il disco in gioco dal punto nel quale ha preso possesso o portarlo direttamente al punto sulla linea di meta più vicino al punto in cui ne ha preso possesso, e

metterlo in gioco da lì. Nel secondo caso, il giocatore che ha preso il possesso non può passare il disco fino a che non è sul punto opportuno della linea di meta.

1. Fingere di lanciare o esitare: se un giocatore fa finta di lanciare o esita dopo aver preso il possesso nella propria area di meta, detta finta o esitazione lo vincola a mettere il disco in gioco dal punto in cui ha ottenuto il possesso.
  2. Passaggio da un compagno di squadra: se un giocatore riceve un passaggio da un compagno di squadra nell'area di meta che la sua squadra sta difendendo, quel giocatore non può portare il disco fino alla linea di meta, ma deve giocarlo dal punto in cui ottiene il possesso.
- B. Area di meta che si attacca: se una squadra ottiene il possesso del disco intercettandolo nell'area di meta che sta attaccando, il giocatore che prende il possesso deve portare il disco direttamente dal punto di possesso al punto più vicino sulla linea di meta, e da lì mettere il disco in gioco.

#### 404.08 Segnare una meta:

- A. Requisito: una meta viene segnata quando un lanciatore completa un passaggio ad un ricevitore mentre il ricevitore si trova nell'area di meta che la sua squadra sta attaccando.
- B. Per considerare il ricevitore nell'area di meta nel momento in cui egli guadagna il possesso, il suo primo punto di contatto con il terreno dopo la presa deve essere completamente dentro l'area di meta.
- C. Nel caso in cui lo slancio del ricevitore lo porti nell'area di meta dopo aver stabilito il possesso nell'area centrale, deve riportare il disco al punto della linea di meta più vicino al punto iniziale di possesso, e mettere il disco in gioco da quel punto.
- D. Un giocatore deve essere completamente nell'area di meta e riconoscere di aver segnato una meta. Se un giocatore non si rende conto di aver segnato una meta e continua a giocare causando un turnover, allora la meta non viene assegnata.

#### 404.09 Turnover (Disco perso):

- A. Ad ogni turnover avviene un cambio di possesso.
- B. Un cambio di possesso con un check avviene: ogni volta che il conteggio del marcatore raggiunge la fine, come disposto nella sezione 404.11.B, quando un giocatore chiama un time-out e la sua squadra non ha più time-out a disposizione, quando il disco viene passato direttamente da mano a mano da un giocatore ad un altro senza essere lanciato, quando un lanciatore intenzionalmente fa rimbalzare il disco su un altro giocatore per poi riprenderlo, oppure quando un lanciatore riprende il suo stesso lancio. Invece non è turnover se un lanciatore riprende il proprio lancio dopo che il disco è stato toccato da un altro giocatore durante il volo.

#### 404.10 Il Lanciatore:

- A. Un giocatore diventa il "lanciatore" quando prende un lancio iniziale, quando riceve il disco da un compagno di squadra, quando intercetta un passaggio da un avversario, o quando raccoglie il disco dopo un turnover. Ogni volta che il disco è a terra in seguito ad un turnover, che sia dentro o fuori del campo, qualsiasi giocatore della squadra che passa in attacco può prendere il possesso del disco e diventare il lanciatore. Un difensore che prende possesso del disco diventa il

lanciatore, ma non può lanciare il disco fino a che non stabilisce un regolare piede perno, altrimenti commette un'infrazione di passi.

- B. Prima di lanciare, il lanciatore deve stabilire un piede perno e non può cambiarlo fino a che non ha rilasciato il disco, tranne nel caso in cui l'attaccante, subito dopo aver ricevuto un passaggio, lanci prima del terzo contatto col terreno in accordo con 404.12.C. Il lanciatore ha il diritto di ruotare sul piede perno in qualsiasi direzione. Comunque, una volta che il marcatore ha stabilito una regolare posizione difensiva, il lanciatore, ruotando sul piede perno, non può andargli addosso. Il lanciatore può lanciare il disco in qualsiasi modo ed in qualsiasi direzione.
- C. È considerato un passaggio incompleto se il lanciatore fa cadere il disco senza che ci sia stata un'interferenza difensiva.

#### 404.11 Il Marcatore:

- A. Difesa sul lanciatore: in ogni momento un solo difensore può marcare il lanciatore. Si dice che un giocatore sta marcando il lanciatore se si trova entro una distanza di 3 metri dal piede perno del lanciatore e ad almeno 3 metri da ogni altro membro della squadra in attacco. Un lanciatore marcato da più di un difensore deve chiamare "Double team" (doppia marcatura). La prima volta che questo accade durante un conteggio, il marcatore deve immediatamente sottrarre due secondi dal conteggio e continuare senza interruzione. Se questo accade per la seconda volta durante lo stesso conteggio è fallo, il conteggio deve ripartire da zero e il gioco riprende con un check.

Difendendo sul lanciatore:

1. Il marcatore non può mettere le gambe in modo da trovarsi a cavallo del piede perno del lanciatore, ostacolandone la rotazione.
  2. Il busto del marcatore deve stare sempre ad una distanza, dal busto del lanciatore, non inferiore al diametro del disco. È mutua responsabilità di entrambi i giocatori rispettare le reciproche posizioni e non invadere lo spazio altrui una volta che le posizioni sono state stabilite.
  3. Il marcatore non può disporre le sue braccia in modo da impedire al lanciatore di ruotare sul piede perno.
- B. Conteggio: una volta che il marcatore è entro i 3 metri dal lanciatore può cominciare a contare. Il conteggio consiste nel dire "Stalling" (contando) e quindi contare fino a dieci ad intervalli di un secondo. Se il lanciatore non ha rilasciato il disco entro il primo suono della parola "ten" (dieci) allora si ha un cambio di possesso e il gioco riprende con un check. Se durante il conteggio la difesa cambia marcatore, il nuovo marcatore deve cominciare un nuovo conteggio da zero. Se il conteggio giunge alla fine si ha un turnover e il precedente marcatore, ora attaccante, non è obbligato a prendere il disco dopo il check. Il precedente lanciatore, ora marcatore, dà il check al nuovo lanciatore. Se questi non vuole il disco, il marcatore dà il check poggiando il disco a terra e chiamando "In play" (in gioco).
  - C. Ripresa del conteggio dopo un fallo: se il conteggio di un marcatore è interrotto da una chiamata di fallo, dopo che la chiamata è stata risolta si riprende il conteggio nel modo seguente:
    1. Se la chiamata era contro la difesa, il conteggio va azzerato, a meno che la chiamata non fosse contestata e il conteggio maggiore di cinque, nel qual caso si riparte da cinque: "Stalling, six..." (contando, sei...).

2. Se la chiamata era contro l'attacco, il conteggio continua dal punto dell'interruzione.
- D. Ripresa del conteggio dopo un time-out: quando il gioco riprende dopo un time-out, il conteggio continua dal punto in cui era stato interrotto.
  - E. Conteggio veloce: se il marcatore conta troppo velocemente, il lanciatore può chiamare "Fast count" (conteggio veloce). La prima volta che questo accade durante un conteggio, il marcatore deve immediatamente sottrarre due secondi dal conteggio e continuare senza interruzione. Se questo accade una seconda volta durante lo stesso conteggio è fallo e il conteggio deve ripartire da zero con un check.
  - F. Conteggio a dieci contestato: il lanciatore, se crede di aver rilasciato il disco prima della pronuncia del primo suono della parola "ten", può contestare il conteggio a dieci del marcatore.
    1. Nel caso di un conteggio a dieci contestato, se il passaggio è completato il gioco si ferma ed il possesso torna al lanciatore. Dopo un check, il marcatore riprende il conteggio da otto.
    2. Nel caso di un conteggio a dieci contestato, se il passaggio è incompleto è turnover ed il gioco continua senza interruzione.

#### 404.12 Il Ricevitore:

- A. Possesso: un ricevitore guadagna il possesso quando dimostra un prolungato contatto e il controllo di un disco senza rotazione mentre egli stesso si trova in contatto col terreno e dentro il campo. Un ricevitore non viene considerato in possesso del disco se, nell'impatto con il terreno relativo a quella presa, ne perde il controllo.
- B. Bobbling (Smanacciare il disco): smanacciare il disco nel tentativo di guadagnarne il possesso è permesso, ma farlo in modo mirato e intenzionale per far avanzare il disco è considerato passi e non è consentito. Ai fini di questa sezione, bobbling comprende dare un colpo, sfiorare, o rallentare il disco e guidarne la traiettoria.
- C. Passi: se il ricevitore è in movimento quando prende un passaggio, gli è consentito il numero minimo di passi necessari per fermarsi e stabilire un piede perno. Inoltre un ricevitore che prende il disco in corsa o in salto può continuare a correre e effettuare un passaggio, sempre che rilasci il disco prima del terzo contatto con il terreno e senza effettuare cambi di direzione o aumentare la velocità durante il possesso. Violazioni di questa regola costituiscono infrazioni di passi (vedi 404.16.C).
- D. Presa simultanea: se un attaccante e un difensore prendono il disco simultaneamente, è l'attacco che mantiene il possesso.
- E. Intercetto: un passaggio è considerato intercettato se un difensore prende quel passaggio. Se un difensore prende un passaggio e accidentalmente ne perde il possesso prima o durante l'impatto col terreno relativo a quella presa, il passaggio si considera bloccato piuttosto che intercettato.
- F. Decisioni: se un passaggio arriva in modo che non è chiaro se il disco abbia toccato il terreno prima della ricezione (l'erba è considerata parte del terreno), il giocatore con la miglior visuale decide se la presa è buona. Inoltre se non è chiaro se un ricevitore era dentro o fuori del campo al momento di effettuare una presa, il giocatore o i giocatori con la miglior visuale fanno la chiamata.
- G. Fallo di spinta fuori: se un ricevitore è in aria nel momento in cui prende possesso del disco e prima di atterrare viene in contatto con un difensore, in modo tale che il contatto causi l'atterraggio del ricevitore fuori dal campo, il ricevitore stesso deve ammettere che la

presa è avvenuta fuori del campo o chiamare un fallo di spinta fuori contro il difensore. Se tale fallo avviene nell'area di meta e non viene contestato, il punto viene assegnato.

#### 404.13 Falli:

- A. **Definizione:** i falli sono il risultato di un contatto fisico tra giocatori avversari. Un fallo può essere chiamato dal giocatore che lo ha subito e deve essere annunciato con la parola "Foul" (fallo), pronunciata a voce alta immediatamente dopo che si è verificato.
- B. **Responsabilità:** la responsabilità del fallo ricade sul giocatore che inizia il contatto.
- C. **Falli nel lancio:** un fallo nel lancio può essere chiamato quando c'è contatto tra il lanciatore ed il marcatore, prima che il lanciatore rilasci il disco. Il contatto che avviene durante il movimento a seguire del lanciatore non è motivo sufficiente per chiamare un fallo, ma dovrebbe essere evitato quando possibile.
  - 1. Quando un fallo è commesso dal lanciatore o dal marcatore il gioco si ferma ed il possesso ritorna al lanciatore, dopo un check.
  - 2. Se il lanciatore subisce fallo nell'atto di lanciare ed il passaggio è completato, il fallo viene ignorato ed il gioco continua senza interruzione.
  - 3. Se il marcatore subisce fallo durante l'atto di lanciare del lanciatore e il passaggio non è completato il gioco continua senza interruzione. Se il passaggio è completato il disco ritorna al lanciatore dopo un check ed il conteggio riprende dal punto in cui è stato interrotto.
  - 4. Se dopo un fallo o una violazione, il possesso dovesse tornare ad un lanciatore che era in aria al momento del rilascio del disco, il gioco deve riprendere dal punto dell'area centrale più vicino al punto dal quale è avvenuto il lancio.
- D. **Falli nella presa:** un fallo nella presa può essere chiamato quando c'è contatto tra giocatori avversari nel tentativo di fare una presa, un intercetto o un blocco. Una certa quantità di contatto incidentale durante o immediatamente dopo la presa è spesso inevitabile e non costituisce fallo.
  - 1. **Interferenza:** se un giocatore viene in contatto con un avversario prima che arrivi il disco, e di conseguenza interferisce con il tentativo di quell'avversario di prendere o intercettare il disco, il giocatore ha commesso un fallo.
  - 2. Se un giocatore, nel tentativo di prendere o intercettare il disco, entra in contatto con un giocatore stazionario in posizione legittima, prima o dopo che arrivi il disco, quel giocatore ha commesso fallo.
  - 3. Se ha luogo un fallo nella presa e non viene contestato, il giocatore che subisce il fallo guadagna il possesso nel luogo dell'infrazione. Se la chiamata è contestata il possesso ritorna al lanciatore. Se un fallo nella presa non contestato, con l'eccezione di un fallo di spinta fuori (vedi 404.12.G), accade nell'area di meta che la squadra attaccante sta attaccando, il giocatore che ha subito il fallo ottiene il possesso nel punto sulla linea di meta più vicino al luogo dell'infrazione.
- E. **Comportamento aggressivo:** un comportamento pericolosamente aggressivo o la mancanza di riguardo per la sicurezza degli altri giocatori costituisce fallo.

- F. Posizione dei giocatori: dopo che viene chiamato un fallo tutti i giocatori devono rimanere nella posizione che avevano al momento del fallo fino a che non si riprende il gioco.

#### 404.14 Disposizione:

- A. Diritto alla posizione: ciascun giocatore ad eccezione del lanciatore, come stabilito nella sezione 404.10.B, è autorizzato ad occupare una qualsiasi posizione nel campo purché non sia già occupata da un giocatore avversario e non provochi contatti fisici nel prendere tale posizione.
- B. Evitare il contatto: è responsabilità di tutti i giocatori evitare, sempre è in ogni modo possibile, il contatto. L'impatto violento con un giocatore in posizione legittima è molto pericoloso, è fallo e deve essere rigorosamente evitato.
- C. Pick (Blocco): nessun giocatore può prendere posizione o muoversi in modo tale da ostacolare il movimento di nessun giocatore della squadra avversaria. Altrimenti il giocatore ostacolato deve immediatamente chiamare "Pick" a voce alta. Il gioco deve essere fermato e riprende solo dopo un check, con il conteggio che riparte dal punto di interruzione, o da cinque se era maggiore di cinque.
- D. Principio di verticalità: tutti i giocatori hanno diritto ad accedere allo spazio immediatamente sopra di loro. Questo significa che un giocatore non può contrastare il tentativo di un avversario di prendere un passaggio, mettendo le braccia al di sopra di lui. Se un giocatore pone così le sue braccia e avviene un contatto può essere chiamato il fallo.
- E. Giocare per il disco: quando il disco è in aria, i giocatori devono giocare in relazione al disco e per il disco e non in relazione all'avversario o contro l'avversario.
- F. Diritti del giocatore in aria: un giocatore che ha saltato ha diritto di atterrare nello stesso punto senza l'impedimento degli avversari. Il giocatore può anche atterrare in un altro punto sempre che quel punto non fosse già occupato al momento dello stacco da terra e che lo spazio in linea d'aria tra il punto di partenza e d'arrivo non fosse già occupato al momento dello stacco.

#### 404.15 Ufficiali di gara:

- A. Definizione: in una partita di Ultimate è possibile coinvolgere un certo numero di non giocatori come ufficiali di gara. Il ruolo di un ufficiale di gara può essere cronometrista, segnapunti o osservatore. Il loro compito è di assistere le squadre, non di fare applicare le regole. Una sola persona può ricoprire più ruoli.
- B. Cronometrista. Può essere designato un solo cronometrista per segnalare il tempo trascorso tra due punti e durante i time-out, e per segnalare l'inizio o la fine di un tempo.
- C. Segnapunti. Un solo segnapunti può essere designato per tenere il punteggio, indicare ai capitani la fine di un tempo o della partita, il numero di time-out a disposizione, o il fatto che si stia giocando il tempo supplementare.
- D. Osservatori.
  - 1. A loro discrezione, i capitani possono decidere di scegliere come osservatori fino a sei persone con esperienza e che non partecipano al gioco. Il compito di un osservatore è di seguire attentamente l'azione di gioco con il solo scopo di prendere una decisione nel caso in cui non si riesca a risolvere una

discussione. Gli osservatori devono rimanere passivi e non devono fare chiamate di loro iniziativa.

2. Quando insorge una discussione che non può essere risolta dai giocatori coinvolti o dai loro capitani, gli osservatori possono essere chiamati in causa dai capitani per prendere una decisione. L'osservatore con la miglior visuale dell'azione fa la chiamata. Gli osservatori possono scegliere di discutere l'azione di gioco tra loro prima di prendere una decisione.
3. Chiamando in causa gli osservatori, i giocatori si rimettono alle loro decisioni.

E. Eventi ufficiali: la presenza di segnapunti e di cronometristi è obbligatoria per tutti gli eventi ratificati dalla WFDF.

#### 404.16 Violazioni:

- A. Principio generale: è violazione ogni volta che un giocatore, in qualsiasi modo, infrange qualsiasi regola indicata in quest'articolo, che non sia un'infrazione relativa al contatto fisico.
- B. Chiamare una violazione: qualsiasi giocatore può chiamare una violazione quando ne riconosce gli estremi. Il giocatore deve dire immediatamente a voce alta "Violation" (violazione) o il nome specifico della violazione.
- C. Passi: ogni spostamento di un giocatore in possesso del disco che viola queste regole costituisce passi e non è permesso.
  1. Un lanciatore deve sempre tenere tutto o una parte del piede perno in contatto con il punto del campo stabilito come punto del perno. Ogni volta che il lanciatore perde contatto con quel punto ha commesso passi.
  2. Ogni volta che un ricevitore, dopo aver preso un passaggio, fa più passi di quelli che gli servono per fermarsi ha commesso passi.
  3. Se un ricevitore, dopo aver ricevuto un passaggio in corsa, effettua un passaggio dopo aver sostenuto tre contatti col terreno e prima di fermarsi completamente, ha commesso passi.
  4. Se un conteggio è in corso e viene chiamato passi, il conteggio deve ripartire dal punto d'interruzione o da cinque se il conteggio era maggiore di cinque ("Stalling, six...").
  5. Se il lanciatore rilascia il passaggio dopo che è stato chiamato passi ed il passaggio è incompleto, il passaggio viene considerato e si ha turnover.
- D. Strip (Scippo): nessun difensore può toccare il disco quando questo è in possesso del lanciatore o del ricevitore. Se un difensore compie questa violazione, causando al lanciatore o al ricevitore la perdita del disco, il giocatore che era in possesso del disco chiama "Strip".
  1. Il giocatore precedentemente in possesso riguadagna il possesso nel punto dov'è stato commesso lo strip e il gioco ricomincia con un check.
  2. Se un conteggio era in corso quando si è verificato lo strip, il conteggio è azzerato.
  3. Uno strip contestato al ricevitore è trattato come un fallo nella presa contestato; uno strip non contestato nell'area di meta è punto.

#### 404.17 Arresto del gioco:

- A. Principio generale: ogni volta che vengono violate le regole o viene chiamato un time-out il gioco viene fermato e il disco è rimesso in gioco con un check nel punto dell'ultimo possesso prima che venisse fermato il gioco, se non diversamente indicato in queste regole.
- B. Regola del gioco continuato:
1. Se viene chiamato un fallo, un'infrazione o un pick mentre il disco è in aria, il gioco continua fino a che non viene guadagnato il possesso del disco.
  2. Se la squadra che riceverebbe beneficio dalla chiamata guadagna il possesso come risultato di un passaggio effettuato prima o nel momento in cui è stata fatta la chiamata, il gioco deve continuare senza interruzioni. È responsabilità del giocatore che ha fatto la chiamata avvertire che è stata invocata questa regola chiamando "Play on" (gioco continuato).
  3. Se il passaggio è completato e il fallo, l'infrazione o il pick è stato chiamato contro l'attacco, il passaggio non conta e il possesso ritorna al lanciatore, tranne nel caso descritto in 404.13.D.3. Comunque se l'infrazione non compromette lo sforzo difensivo sul passaggio (per esempio un pick non rilevante per l'azione), la difesa deve riconoscere questo fatto e il gioco si riprende con un check dove è stato preso il passaggio.
- C. Discussioni:
1. Principio: ogni volta che non si raggiunge un accordo su una qualsiasi chiamata, il disco deve tornare all'ultimo lanciatore prima della discussione tramite un check.
  2. Tempo limite: Dopo che una discussione si è protratta per 30 secondi, l'ufficiale di gara (se disponibile) deve intimare ai giocatori coinvolti di risolvere la questione il più rapidamente possibile, o di far ritornare il disco all'ultimo lanciatore, in accordo con 404.17.C.1.
- D. Falli contemporanei: se nella stessa giocata tanto l'attaccante come il difensore chiamano un fallo nella presa, il disco deve tornare tramite un check all'ultimo lanciatore nel punto in cui aveva il possesso.

#### 404.18 Etichetta:

- A. Fallo non chiamato: se si verifica un fallo e non viene chiamato, il giocatore che ha commesso il fallo dovrebbe informare il giocatore che lo ha subito.
- B. Tempo tra meta e lancio iniziale: è responsabilità di entrambe le squadre minimizzare il tempo speso tra ogni meta e il successivo lancio iniziale.
- C. Ripetizione del lancio iniziale: se la squadra ricevente desidera far ripetere un lancio iniziale finito fuori del campo, dovrebbe dare il segnale di ripetizione il prima possibile.
- D. Discussioni: nel caso insorga una discussione in campo, il gioco dovrebbe essere fermato e successivamente ripreso con un check dopo che la questione è stata risolta.
- E. Riguardo verso i principianti: in partite amichevoli, quando un giocatore inesperto commette un'infrazione per disconoscimento delle regole, si dovrebbe fermare il gioco e spiegare l'infrazione e la regola al giocatore.

## 405 Glossario

---

<i>Area centrale:</i>	Il campo di gioco escluse le aree di meta
<i>Area di meta:</i>	Area del campo di gioco dove si realizza la meta
<i>Check (Controllo):</i>	Possesso temporaneo del disco da parte del marcatore, immediatamente prima della ripresa del gioco, per garantire che i giocatori siano disposti correttamente e pronti a giocare [vedi anche 404.05.E]
<i>Contatto:</i>	Contatto fisico con una certa quantità di forza tra due giocatori avversari
<i>Dove si ferma il disco:</i>	Si riferisce al punto dove il disco viene preso, o si ferma spontaneamente, oppure viene fermato mentre scivola o rotola
<i>Fuori del campo:</i>	Ogni area all'esterno del campo di gioco, incluse le linee perimetrali
<i>Giocatore:</i>	Una delle 14 persone che stanno partecipando alla partita in un dato momento
<i>Lanciatore:</i>	Un attaccante in possesso del disco o che lo ha appena rilasciato
<i>Lancio iniziale:</i>	Procedura usata per iniziare il gioco o riprenderlo dopo che è stata segnata una meta. Il lancio iniziale viene eseguito da un giocatore della squadra che, con un lancio, cede il possesso del disco alla squadra ricevente. Il lancio viene effettuato dalla linea di meta che la sua squadra dovrà difendere.
<i>Linea di meta:</i>	La linea che separa l'area centrale dall'area di meta; non è parte dell'area di meta
<i>Linee perimetrali:</i>	Le linee che separano l'area centrale o le aree di meta dall'area fuori del campo; non sono parte del campo di gioco
<i>Marcatore:</i>	Il difensore che marca il lanciatore
<i>Mettere in gioco il disco:</i>	Avviene quando il lanciatore ha stabilito un piede perno ed è pronto a lanciare, o quando prima del lancio iniziale ha dato il segnale convenzionale che annuncia il lancio
<i>Pick (Blocco):</i>	Quando un giocatore ostacola con il proprio corpo o i propri movimenti il movimento di un giocatore della squadra avversaria
<i>Piede perno:</i>	Il piede usato da un giocatore per stabilire posizione in campo dopo aver ottenuto il possesso del disco
<i>Punto di contatto:</i>	Punto sul campo di gioco dove un giocatore ha effettuato il contatto
<i>Ricevitori:</i>	Tutti gli attaccanti eccetto il lanciatore
<i>Squadra in attacco:</i>	La squadra con il possesso
<i>Squadra in difesa:</i>	La squadra senza il possesso

---

La World Flying Disc Federation (WFDF) detiene tutti i diritti su questo regolamento. Copie del libretto sono vendute per coprirne i costi di produzione. Le associazioni facenti parte della WFDF sono autorizzate a tradurre le regole nelle rispettive lingue e ad aggiungere supplementi nazionali, sempre che le regole WFDF non vengano alterate o contraddette. La commissione della WFDF deve riceverne notifica di tutte le traduzioni e in seguito una copia.