



Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Ufficio X Ambito Territoriale di Milano
Via Soderini 24- 20146 Milano - Codice Ipa: m_pi

Ai Dirigenti Scolastici
Istituti Secondari di I e II grado
Milano e Città Metropolitana
iscritti alle Competizioni Sportive
Scolastiche
a.s. 2024 - 2025 ULTIMATE FRISBEE

Ai Docenti di Educazione Fisica e Scienze
Motorie interessati

E, p.c. All'Organismo Prov. per lo Sport a Scuola
Al Presidente FIGEST Provinciale Milano
Al Centro Sportivo Comunale di Cernusco
sul Naviglio

Oggetto: **Competizioni Sportive Scolastiche a.s. 2024 - 2025. Finale Provinciale di Ultimate Frisbee Istituti Secondari di I e II grado. Cernusco sul Naviglio – Centro Sportivo Comunale – 22 maggio 2025**

Con riferimento alla nota n. 3861 del 12/12/2024 "Anno scolastico 2024/2025. Attività di avviamento alla pratica sportiva e Competizioni sportive scolastiche per scuole secondarie di primo e secondo grado, statali e paritarie" e relativo Progetto Tecnico, l'Organismo Provinciale per lo Sport a Scuola in collaborazione con il Comitato Regionale FIGEST e il Centro Sportivo Comunale di Cernusco sul Naviglio, indice ed organizza la finale provinciale delle Competizioni Sportive Scolastiche di Ultimate Frisbee per le scuole secondarie di I e II grado, di Milano e Città Metropolitana, che si svolgerà:

giovedì 22 maggio 2025
presso Centro Sportivo Comunale
via Michelangelo Buonarroti, 44
Cernusco sul Naviglio (MI)

Ritrovo: ore 8:30 presso campo da Baseball

Inizio gare: ore 9:15

Premiazioni: subito dopo il termine delle finali

Fine manifestazione: ore 14:00 circa

PER LA BUONA RIUSCITA DELLA MANIFESTAZIONE E NEL RISPETTO DI TUTTI I PARTECIPANTI SI RACCOMANDA LA MASSIMA PUNTUALITA' E LA LETTURA AGLI STUDENTI DEL CODICE ETICO ALLEGATO (All. 3).

ISCRIZIONI

Tutte le iscrizioni dovranno essere effettuate, ESCLUSIVAMENTE ON-LINE entro, E NON OLTRE, il giorno **14 maggio 2025** completando tutti i passaggi sotto descritti:

1. collegarsi all'indirizzo <https://www.competizionisportivescolastiche.it/>
2. compilare i campi richiesti nella sezione EVENTI - Evento "FASE PROVINCIALE ULTIMATE FRISBEE" della categoria corrispondente. **Non sono ammesse iscrizioni di alunni fuori età.**

e-mail: usp.mi@istruzione.it - PEC: uspmi@postacert.istruzione.it
Codice Univoco per la Fatturazione Elettronica: 33SMCO - C.F.: 80099830152
Sito internet: <http://milano.istruzioneelombardia.gov.it/>



Ministero dell'istruzione e del merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Ufficio X Ambito Territoriale di Milano
Via Soderini 24- 20146 Milano - Codice Ipa: m_pi

3. Al momento della creazione della manifestazione sul portale da parte del referente territoriale, si dovranno abbinare gli studenti partecipanti (compresi gli studenti con disabilità e le eventuali riserve) all'evento specifico. È importante **differenziare nell'apposito menù a tendina i Titolari dalle Riserve**.

Si prega, durante l'inserimento del docente accompagnatore, di indicare negli appositi spazi anche l'indirizzo e-mail e il n. di cellulare dell'insegnante, al fine di consentire eventuali comunicazioni urgenti

N.B.: Come già in precedenza comunicato si ribadisce che nessun atleta sarà ammesso a prendere parte alla manifestazione se non inserito nel modello Eventi.

Si ricorda ai docenti di controllare la validità dei certificati medici.

ALUNNI CON DISABILITA'

Le iscrizioni degli alunni con disabilità dovranno essere effettuate sul portale <https://www.competizionisportivescolastiche.it/>

PROGRAMMA TECNICO I e II GRADO

Per il programma tecnico e il regolamento consultare le schede tecniche I e II grado allegate (**AII. 1/AII. 2**).

SOLO PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO vigono le disposizioni del Regolamento Tecnico della FIGEST e del Regolamento Tecnico Organizzativo indicato nelle schede tecniche delle Competizioni Sportive Scolastiche a.s. 2024-2025.

IL COMITATO ORGANIZZATORE E LA GIURIA si riservano la facoltà di apportare al presente regolamento eventuali modifiche ritenute necessarie per la migliore riuscita della manifestazione.

ETÀ DEI PARTECIPANTI

I grado mista

Possono prendere parte gli alunni e le alunne della **Categoria cadetti/e** nati/e negli anni 2011 - 2012, purché iscritti e frequentanti le Istituzioni Scolastiche che rappresentano.

II grado mista

Categoria Allievi/e: nati negli anni 2008 - 2009 - 2010 (2011 se studenti in anticipo scolastico), purché iscritti e frequentanti le Istituzioni Scolastiche che rappresentano.

COMPOSIZIONE SQUADRE

I grado Mista

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).

II grado Mista

Ogni squadra deve essere composta da 10 atleti, 5 maschi e 5 femmine.



Ministero dell'istruzione e del merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Ufficio X Ambito Territoriale di Milano
Via Soderini 24- 20146 Milano - Codice Ipa: m_pi

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.

Tutti i giocatori devono giocare più frazioni di gioco (mete).

Entro le prime tre 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).

TEMPI DI GIOCO E PUNTEGGI

Le partite durano 18'. Un Time-out 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.

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 tramite maglietta o pettorina numerata.

REGOLAMENTO, AUTOARBITRAGGIO, SPIRITO DEL GIOCO, CERCIO 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.



Ministero dell'istruzione e del merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Ufficio X Ambito Territoriale di Milano
Via Soderini 24- 20146 Milano - Codice Ipa: m_pi

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.

ADEMPIMENTI OBBLIGATORI

1. Il docente accompagnatore dovrà presentare alla segreteria in campo, come indicato nel Progetto Tecnico della nota Ministeriale sopraindicata, **il Modello Eventi** scaricabile dalla piattaforma <https://www.competizionisportivescolastiche.it/>, compilato in ogni sua parte e firmato dal Dirigente Scolastico.
2. **SI RICORDA CHE LE EVENTUALI RISERVE DOVRANNO COMPARIRE NEL MODELLO EVENTI.**
3. Ogni alunno dovrà esibire il documento di identità personale. Per gli studenti sprovvisti di documento, l'identità personale potrà essere eccezionalmente attestata dal Dirigente Scolastico della scuola di appartenenza.

ASSISTENZA SANITARIA

Ogni atleta dovrà essere in possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica come previsto dal Decreto interministeriale del 24/04/2013 e successive modifiche e integrazioni.

Si ricorda ai docenti di controllare la validità dei certificati medici depositati presso le proprie segreterie scolastiche.

MEZZI DI TRASPORTO

I trasporti sono a carico delle singole Istituzioni Scolastiche.

- MM2 direzione Gessate/Cologno N. (fermata Cernusco sul Naviglio)
Camminare verso via Volta - fermata autobus n. 21 (scendere alla fermata Via Fontanile, 2)
350 mt a piedi

N.B. Questo Ufficio declina qualsiasi responsabilità riguardo agli effetti personali di docenti e studenti.

Per eventuali informazioni:

dalle ore 10.00 alle 13.00 - tel. 02/92891715-714 oppure alla mail ED.FISICA.MI@ISTRUZIONE.IT.

Si pregano le SS.LL. di dare tempestiva informazione ai docenti interessati.

Si ringrazia per la collaborazione e si porgono distinti saluti.

IL DIRIGENTE DELL'UFFICIO X
Letizia AFFATATO



Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

Ufficio X Ambito Territoriale di Milano
Via Soderini 24- 20146 Milano - Codice Ipa: m_pi

Allegati:

Allegato 1 Scheda tecnica Ultimate Frisbee (FIGEST) I grado
Allegato 2 Scheda tecnica Ultimate Frisbee (FIGEST) II grado
Allegato 3 Codice etico

Referente: Daniela Maria Fumagalli

Referente: DMF

numero telefono diretto: 0292891715

indirizzo mail istituzionale: danielamaria.fumagalli@scuola.istruzione.it