

ARTICLE IV - ULTIMATE

Traduction du règlement Ultimate WFDF au 1er Mai 2001. Les modifications par rapport au règlement de 2000 sont [indiquées en bleu](#). Pour référence, le texte remplacé est ~~indiqué en rouge et barré~~.

Commentaire : L'Ultimate est sport collectif où l'équipe avec le score le plus élevé à la fin de la partie gagne. Il est joué avec deux équipes de sept joueurs sur un terrain rectangulaire avec une zone d'en-but à chaque extrémité. Un point est marqué quand un joueur passe le disque à un coéquipier et qu'il est rattrapé avec succès dans les limites de la zone d'en-but que son équipe attaque. Le disque ne peut progresser que par des passes d'un joueur à un autre. Un joueur ne peut pas marcher ou courir quand il est en possession du disque. Tandis que l'équipe en possession du disque cherche à amener le disque vers la zone d'en-but qu'elle attaque, l'équipe adverse cherche à contrecarrer cette progression et à obtenir la possession du disque en forçant un "turnover". Il y a un changement de possession ("turnover") quand une passe est incomplète, attrapée ou contrée par un joueur adverse, touche le sol ou est attrapée par un joueur hors du terrain. Les contacts ou les tacles ne sont pas autorisés. Le sport est joué sur la base de l'auto-arbitrage, sans arbitres. Tous les appels pour infraction ou faute sont fait par les joueurs sur le terrain.

Contenu

- 401 L'esprit du jeu
- 402 Le terrain de jeu
 - 402.01 Dimensions
 - 402.02 Surface
 - 402.03 Lignes d'en-but
 - 402.04 Périmètre
 - 402.05 Balises
 - 402.06 Ligne de sécurité
 - 402.07 Traçage des lignes
- 403 Équipement
 - 403.01 Disque
 - 403.02 Protections vestimentaires
 - 403.03 Tenue
 - 403.04 Crampons
- 404 Règles du jeu
 - 404.01 Variation des règles
 - 404.02 Durée du Jeu
 - 404.03 Temps Morts
 - A. Ordinaires
 1. Moment de l'appel
 2. Durée
 3. Signal
 4. Reprise du jeu
 5. Temps limite pour les temps morts
 - B. Temps morts pour blessure
 1. Disque en jeu
 2. Reprise du jeu
 3. Blessures saignantes
 - 404.04 Remplacement des joueurs
 - A. Points
 - B. Temps morts
 - C. Blessures
 - 404.05 Début et reprise du jeu
 - A. Capitaine
 - B. Détermination des camps
 - C. Début de la seconde mi-temps
 - D. Engagement
 1. Sens d'attaque
 2. Positionnement
 3. Signal
 4. Début du jeu
 5. Interférences
 6. Réception dans la zone de jeu
 7. Réception manquée
 8. Disque à terre
 9. Hors limites

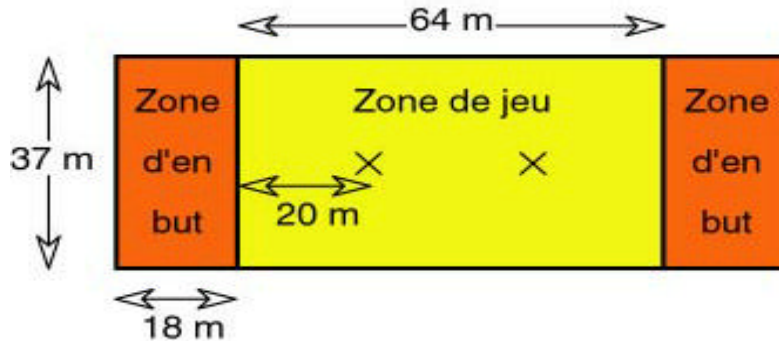
10. Temps limite entre les points

- E. Le Check
- 404.06 Hors Limites
 - A. Définition - Disque
 - B. Défenseur
 - C. Receveur
 - D. Définition - Joueurs
 - E. Élan
 - F. Reprise du jeu quand le disque est hors limites
 - G. Lanceur hors limites
- 404.07 Possession dans la zone d'en-but
 - A. Zone défendue
 1. Feinte ou pause
 2. Passe d'un coéquipier
 - B. Zone d'attaque
- 404.08 Score
- 404.09 Changement de possession du disque ("turnover")
- 404.10 Le Lanceur
- 404.11 Le Marqueur
 - A. La Marque
 - B. Le Compte
 - C. Reprise du compte après une faute
 - D. Reprise du compte après un temps mort
 - E. Compte trop rapide
 - F. Contestation du compte
- 404.12 Le Receveur
 - A. Possession
 - B. Jonglage
 - C. Marcher
 - D. Rattrapés simultanés
 - E. Interception
 - F. Appréciation
 - G. Contacts aériens
- 404.13 Fautes
 - A. Définition
 - B. Responsabilité
 - C. Fautes lors du lancer
 - D. Fautes lors de la réception
 - E. Comportement agressif
 - F. Positionnement des Joueurs
- 404.14 Positionnement
 - A. Légalité de la position
 - B. Éviter les contacts
 - C. Obstructions ("Pick")
 - D. Principe de la verticalité
 - E. Jouer le disque
 - F. Droits du joueur en l'air
- 404.15 Officiels
 - A. Définition
 - B. Table de marque (Temps)
 - C. Table de marque (Score)
 - D. Observateurs
 - E. Épreuves officielles
- 404.16 Infractions
 - A. Généralités
 - B. Appel de l'infraction
 - C. Marcher
 - D. Arraché ("strip")
- 404.17 Arrêts de jeu
 - A. Généralités
 - B. Principe de la continuité
 - C. Discussions
 - D. Fautes Simultanées
- 404.18 Éthique
- 405 Glossaire

- **401 L'esprit du jeu** : L'Ultimate repose par tradition sur un esprit sportif qui place la responsabilité de l'application des règles du jeu (fair play) sur chaque joueur. Si la compétition est encouragée, elle ne doit jamais se faire au détriment du respect mutuel entre les joueurs, de l'adhésion des règles convenues et du plaisir de jouer. L'objectif des règles de l'Ultimate est de fournir une ligne directrice de jeu. Il est convenu qu'aucun joueur d'Ultimate ne viole intentionnellement les règles du jeu. Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour des infractions commises par inadvertance mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu dans la situation la plus proche possible de celle rencontrée s'il n'y avait pas eu de faute.

- **402 Le Terrain de Jeu**

- 402.01 Dimensions : Le terrain de jeu consiste en un rectangle de 64 m de long par 37 m de large appelé la zone de jeu, avec un rectangle de 23,18 m de long par 37 m de large appelé zone d'en-but aligné de chacun de ses cotés de 37 m.



- 402.02 Surface : Le terrain de jeu peut avoir n'importe quelle surface, quoique l'herbe bien coupée soit suggérée, essentiellement plane, sans obstacle ou trou et offrir une sécurité suffisante pour les joueurs.
- 402.03 Lignes d'en-but : Les lignes d'en-but sont celles qui séparent la zone de jeu des zones d'en but. Ces lignes font partie de la zone de jeu.
- 402.04 Ligne périmètre : La ligne de périmètre (lignes de touches et lignes de fond de zone) est formé par les lignes qui séparent le terrain de jeu des zones hors limites et ne font pas partie du terrain de jeu.
- 402.05 Balises : Les coins de la zone de jeu et des zones d'en-but sont indiqués par des cônes souples de couleur vive.
- 402.06 Ligne de sécurité : Une ligne de protection est tracé à 5 mètres du terrain pour s'assurer que les lignes de touche restent dégagées pendant le match.
- 402.07 Traçage des lignes : Toutes les lignes doivent être tracées avec des produits non caustiques et doivent avoir entre 5 et 10 cm de large.

- **403 Équipement**

- 403.01 Disque : Tout disque volant peut être utilisé dès lors qu'il est accepté par les capitaines des deux équipes et répond aux exigences de l'article 1 des règles de la WFDF. En cas de désaccord entre les capitaines, le disque préconisé par la Commission Ultimate de la WFDF comme disque officiel du tournoi sera utilisé. Si un tel disque n'as pas été désigné, tout disque approuvé par la Commission Ultimate de la WFDF pour la pratique de l'Ultimate peut être utilisé. Si les capitaines ne peuvent pas se mettre d'accord sur le choix d'un disque approuvé spécifique, deux options sont possibles :
 1. Chaque équipe fournira un disque approuvé pour une mi-temps de match. La méthode du "flip" (tirage au sort) sera utilisée pour déterminer l'ordre d'utilisation ; ou;
 2. Si la solution précédente n'est pas acceptée par les deux équipes, le désaccord se résoudra par la méthode du "flip". L'équipe gagnant le "flip" fournira le disque pour la totalité du match.
 3. Des disques supplémentaires de réserve (approuvés en accord avec cette section) peuvent être conservés par les organisateurs pour être utilisés par l'attaque pour remplacer un disque hors limite ou abîmé, ceci à la discrétion de l'attaque. Cette règle est limitée aux situations suivantes : engagement hors limites, entre les points, pendant les temps morts, ou pendant les arrêts de jeu pour blessure ou faute.
- 403.02 Protections vestimentaires : Les joueurs peuvent porter des vêtements protecteurs souples dès lors qu'ils ne compromettent pas la sécurité des autres joueurs.
- 403.03 Tenue : Les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue qui les distingue clairement de l'équipe adverse.
- 403.04 Crampons : Ne sont autorisés que les crampons ne présentant aucune partie métallique apparente.

- **404 Règles du jeu**

- 404.01 Variation des règles : Toutes les règles ci-dessous peuvent être modifiées par un accord mutuel des capitaines des deux équipes, à condition d'être approuvées par le responsable du tournoi.
- 404.02 Durée du jeu : Le jeu se termine quand une équipe atteint le score d'au moins 19 points avec un écart d'au moins 2 points, ou quand une équipe atteint 21 points. Une mi-temps de 10 minutes a lieu lorsqu'une des équipes atteint 10 points. Quand le planning du tournoi ou d'autres circonstances le rendent nécessaire, la partie peut être plus courte. Des guides sur des formats de jeux plus courts et comment utiliser le 'cap' pour les parties contraintes par le temps peuvent être trouvés dans le Guide du Directeur de Tournoi publié par la commission Ultimate de la WFDF.

◦ 404.03 Temps morts :

■ **A. Ordinaires** : Chaque équipe a droit à 2 temps morts ordinaires par mi-temps pour les jeux en 17 points ou moins et 3 temps morts ordinaires par mi-temps pour les jeux en 18 points ou plus. Chaque équipe a droit à un unique temps mort pendant la prolongation ("overtime"). La prolongation débute quand il y a égalité à un point de moins que le nombre de points initialement prévu.

1. Moment de l'appel : Un temps mort peut être demandé par une des deux équipes après un point et avant l'engagement ou durant le jeu par le joueur en possession du disque.
2. Durée : Les temps morts ne doivent pas durer plus de deux minutes.
3. Signal : Un joueur demandant un temps mort doit former un "T" avec ses mains et annoncer "temps mort" suffisamment fort pour que les autres joueurs entendent la demande.
4. Reprise du jeu : Lorsque le jeu reprend après un temps mort, le joueur en possession du disque avant le temps mort remet le disque en jeu. **Si le joueur qui avait le disque n'est plus sur le terrain, le joueur qui le remplace remet le disque en jeu. Si le disque était en dehors du terrain quand le temps mort a été demandé, le disque est remis en jeu dans la zone de jeu au point le plus proche de sa sortie. Le jeu recommencera après une remise en jeu (ou "check"). Les autres joueurs se placent sur le terrain, où bon leur semble. Tous les autres joueurs se placent sur le terrain, où bon leur semble. Le jeu recommencera après une remise en jeu (ou "check"), à moins que le temps mort n'ait été appelé après un point et avant l'engagement qui s'en suit.**
5. Quand un chrono est disponible à la table de marque, la limite de 2 minutes pour les temps morts doit être imposée de la façon suivante :

■ (a) Entre les points

Chaque temps mort entre les points prolonge la limite de temps entre les points de 2 minutes. Le jeu reprend comme décrit en 404.05.D. Toutefois, quand un temps mort entre les points a eu lieu, la table de marque donne un signal supplémentaire 30 secondes avant que l'attaque ne doive être prête à recevoir l'engagement.

■ (b) Pendant un point

La table de marque doit signaler quand il reste trente (30) secondes et quand il reste quinze (15) secondes. A la fin des 2 minutes, tous les joueurs attaquant doivent avoir établi une position stationnaire et le lanceur doit indiquer qu'il est prêt. Si l'attaque n'est pas prête à la fin des 2 minutes, alors la table de marque signale la fin du temps mort et le marqueur peut débiter ou reprendre le compte immédiatement. Sinon, la défense a quinze (15) secondes supplémentaire pour se placer, temps pendant lequel l'attaque doit rester stationnaire. La table de marque donne un signal final quand les quinze secondes se sont écoulées, moment à partir duquel l'attaque peut commencer à jouer immédiatement. Si les 2 équipes sont prêtes avant le signal final alors le jeu reprend avec un check comme décrit en 404.03.A.4 et tous les avertissement restants de la table de marque sont inutiles.

■ **B. Temps mort pour blessure** : Un temps mort pour blessure peut être demandé par n'importe quel joueur et ne sera pas comptabilisé comme un des temps morts alloués dans la règle 404.03.A. Un temps mort pour blessure se transforme en temps mort ordinaire si le joueur blessé ne quitte pas le terrain, à moins que la blessure ne soit le résultat d'une faute.

1. Disque en jeu : Si le disque était en l'air au moment de la blessure et qu'un temps mort est appelé, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur prenne possession du disque.
2. Reprise du jeu : Lorsque le jeu reprend après un temps mort pour blessure, le joueur qui avait la possession du disque au moment ou le temps mort a pris effet le remet en jeu après un "check" de l'endroit où le disque était quand le jeu s'est arrêté. **Si le disque était hors limites lors de l'appel du temps mort, le disque est remis en jeu dans la zone de jeu au point le plus proche de l'endroit où le disque est sorti. Si le joueur qui possédait le disque n'est plus sur le terrain, c'est à son remplaçant de remettre le disque en jeu.** Tous les autres joueurs doivent reprendre leur positions respectives sur le terrain au moment de l'arrêt de jeu. Si les joueurs ne reprennent pas leurs positions initiales, le temps mort sera aussi comptabilisé comme un temps mort ordinaire.
3. Blessures saignantes : Si un joueur a une blessure ouverte ou saignante, il doit immédiatement être remplacé pour blessure et ne pourra pas reprendre le jeu tant que la blessure ne sera pas traitée et refermée.

◦ 404.04 Remplacement des joueurs :

■ **A. Points** : Les remplacements de joueurs peuvent avoir lieu uniquement après un point et avant l'engagement qui s'en suit, avant le début d'une période de jeu, ou pour remplacer un joueur blessé.

■ **B. Temps Morts** : Les remplacements de joueurs ne peuvent se faire pendant les temps morts sauf en cas de blessure.

■ **C. Blessure** : Si une équipe remplace un ou plusieurs joueurs blessés, l'équipe adverse peut remplacer un nombre inférieur ou égal de joueurs au même moment.

◦ 404.05 Début et reprise du jeu :

■ **A. Capitaine** : Avant de commencer un match, chaque équipe doit désigner un capitaine qui la représentera en cas de litiges et/ou de désaccords.

■ **B. Détermination des camps** : Pour déterminer les positions de départ, la méthode du "flip" des disques sera utilisée. Le capitaine de chaque équipe lance un disque en le faisant tourner autour d'un de ces diamètres. Le

capitaine de l'équipe désignée annonce "pareil" ou "différent" pendant que les disques sont en l'air. Le gagnant du "flip" choisira soit de lancer ou de recevoir le disque, soit la zone à défendre. Le perdant a le choix parmi les possibilités restantes.

- C. *Début de la seconde mi-temps* : La deuxième mi-temps commence avec un renversement automatique des options initiales. Chaque équipe défend la zone d'en-but qu'elle attaquait au début de la première mi-temps et l'équipe qui recevait engage.
- D. *Engagement* : Le jeu commence par un engagement à chaque début de mi-temps ou de période de prolongation et après chaque point marqué.
 1. Après chaque point marqué, les deux équipes permutent leur sens d'attaque. L'équipe qui a marqué le point engage.
 2. Positionnement avant l'engagement :
 - (a) Équipe qui engage : Les joueurs de l'équipe qui engage doivent rester dans la zone d'en-but qu'ils défendent mais sont libres de se déplacer comme ils veulent à l'intérieur de cette zone.
 - (b) Équipe qui reçoit : Les joueurs de l'équipe qui reçoit doivent avoir un pied sur la ligne de l'en-but qu'ils défendent et ne pas changer de position les uns par rapport aux autres.
 3. Signal : L'engagement se fait seulement après que le lanceur et un joueur de l'équipe adverse aient levé la main pour signaler que leur équipe est prête à jouer.
 4. Début du jeu : Dès que le disque est mis en jeu par le lanceur, tous les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.
 5. Interférences : Aucun joueur de l'équipe qui engage n'a le droit de toucher le disque avant qu'il ne soit touché par l'équipe adverse.
 6. Réception dans le terrain : Le joueur qui réceptionne l'engagement dans le terrain (incluant la zone d'en-but) doit remettre le disque en jeu de ce point.
 7. Réception manquée après avoir touché le disque : Quand un joueur de l'équipe qui reçoit touche le disque en vol (qu'il soit au-dessus du terrain de jeu ou en dehors) et qu'aucun des joueurs de son équipe ne réussit à l'attraper avant qu'il ne touche le sol, l'équipe qui engage reprend possession du disque où il s'est arrêté.
 8. Tombé sans être touché : Quand l'équipe réceptrice laisse tomber, sans l'avoir touché, le disque d'engagement et qu'il atterrit dans le terrain, cette équipe prend possession du disque là où il s'est arrêté. Si le disque atterrit dans le terrain puis touche une zone hors limite, L'équipe qui reçoit prend possession du disque dans la zone de jeu au point le plus proche de l'endroit où le disque est sorti.
 9. Hors limites : Si l'engagement est attrapé hors limites, le receveur doit emmener le disque au point de la zone de jeu le plus proche de **sa sortie l'endroit où le disque a été attrapé**, et le remettre en jeu de ce point. Quand le disque de l'engagement atterrit en dehors du terrain sans avoir été touché, l'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu sur le point de la zone de jeu le plus proche de sa sortie, de demander un réengagement, d'invoquer la règle du "Milieu" ou celle du "Brick".
 - (a) Réengagement : Pour demander un réengagement, n'importe quel joueur de l'équipe qui reçoit peut lever la main au-dessus de sa tête et annoncer clairement "Relance" ("Over"). Dès que le signal de réengagement est donné, le disque ne peut plus être joué.
 - (b) La règle du "Milieu" : L'équipe qui reçoit peut choisir de remettre en jeu le disque au milieu du terrain (dans le sens de la largeur), à la hauteur du point où le disque est sorti du terrain. Le receveur doit indiquer "milieu" en levant une main au-dessus de sa tête et appeler "milieu" avant de récupérer le disque. Le joueur ramène le disque au point approprié (milieu), touche le sol avec le disque, appelle "disque en jeu" et met le disque en jeu. Si le disque est sorti du terrain par les lignes de la zone d'en-but de l'équipe réceptrice, le joueur invoquant la règle du milieu doit remettre le disque en jeu sur la ligne d'en-but.
 - (c) La règle du "Brick" : L'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu au milieu du terrain à un point situé à **1820** mètres de la ligne qu'il défend. Le receveur doit indiquer "brick" en levant la main au-dessus de sa tête et appeler 'brick' avant de ramasser le disque. Il ramène le disque au point approprié (brick), touche le sol avec le disque, appelle "disque en jeu" et met le disque en jeu.
 10. Le temps limite entre le marquage d'un point et l'engagement qui s'en suit est de soixante (60) secondes pour l'équipe qui reçoit et de soixante quinze (75) secondes pour l'équipe qui engage. Quand une table de marque est présente, les règles suivantes pour imposer ces limites s'appliquent également :
 - (a) Dès qu'un point est marqué (s'il y a discussion, dès que le point est accordé par l'équipe qui défend), la table de marque démarre le chrono. Après quarante cinq secondes, la table de marque prévient l'équipe qui reçoit qu'il lui reste quinze secondes avant la fin de la minute.
 - (b) Si, après soixante secondes, l'équipe qui reçoit a déjà signalé qu'elle est prête, la table de marque prévient l'équipe qui engage qu'il lui reste quinze secondes avant la fin des soixante quinze secondes.
 - (c) Si l'équipe qui reçoit n'a pas signalé qu'elle est prête dans les soixante secondes, elle perd un temps mort s'il lui en reste. La table de marque annonce qu'un temps mort a été imposé, et un temps mort normal commence alors pour cette équipe. Si l'équipe qui reçoit a utilisé tout ses temps morts, il n'y a pas de temps mort, pas d'engagement, et l'équipe qui reçoit prend possession du disque 14 mètres derrière sa propre ligne d'en-but, à mi-chemin entre les 2 lignes de touches. Le

jeu reprend avec un "Check".

- (d) Si l'équipe qui engage n'a pas lancé le disque dans les soixante quinze secondes, elle perd un temps mort s'il lui en reste. La table de marque annonce qu'un temps mort a été imposé, et un temps mort normal commence alors pour cette équipe. Si l'équipe qui engage a utilisé tous ses temps morts, alors il n'y a pas de temps morts, pas d'engagement, et l'équipe qui reçoit prend possession du disque au point de brick le plus près de la zone qu'elle attaque. Le jeu reprend avec un "Check".
- (e) L'équipe qui reçoit doit signaler qu'elle est prête en accord avec la règle 404.05.D.3. Notons que les joueurs doivent établir et conserver leurs positions en accord avec la règle 404.05.D.2.(b). avant de signaler qu'ils sont prêts.
- (f) Les règles de cette section (404.05.D.10) s'appliquent aussi au début de chaque mi-temps, sauf que la table de marque donne les avertissements 30 secondes avant que l'équipe qui reçoit doit être prête, 15 secondes avant que l'équipe qui reçoit doivent être prête, et 15 secondes avant que l'équipe qui engage doive lancer le disque.
- (g) La méthode préconisée pour l'avertissement par la table de marque est l'utilisation d'un sifflet, suivant les procédures décrites dans le guide du Directeur de Tournoi WFDF.

■ E. *Le "Check"* :

1. Jeu arrêté : Quand le jeu s'arrête autrement que par un point marqué, le jeu reprend au moment où le marqueur touche le disque tenu par le lanceur. Si le lanceur fait une passe avant que le marqueur n'ait touché le disque, la passe ne compte pas, qu'elle soit complète ou incomplète, et le possession du disque revient au lanceur.
2. Arrêt des joueurs : Quand le jeu est arrêté autrement qu'après un point ou à la fin d'une période de jeu, les joueurs doivent s'arrêter rapidement de manière à ce que les positions relatives de chaque joueur au moment de l'arrêt de jeu soit respectées le mieux possible. Les joueurs resteront dans leurs positions respectives jusqu'à ce que le marqueur relance le jeu en touchant le disque tenu par le lanceur. Pendant le check, les joueurs vérifieront le bon positionnement de chacun et s'ils sont prêts à reprendre le jeu.

○ 404.06 Hors limite :

- A. *Définition - Disque* : Un disque est considéré hors limite quand son premier point de contact est à l'extérieur du terrain. Un disque peut voler en dehors des limites du terrain et revenir sur le terrain sans pour cela être déclaré hors limite, du moment qu'il ne rentre pas en contact avec quelque chose qui en est en dehors ou considéré comme en dehors des limites du terrain.
- B. *Défenseur* : Un défenseur peut sortir des limites du terrain pour intercepter le disque.
- C. *Receveur* : Un receveur n'a pas le droit de sortir du terrain pour jouer le disque. Pour qu'il soit considéré sur le terrain au moment où il prend possession du disque, le premier point de contact du joueur avec le sol doit être entièrement dans le terrain. Si une partie de ce point de contact est dehors, le joueur est considéré dehors.
- D. *Définition - Joueur* : Un joueur est en dehors des limites du terrain quand il entre en contact avec une zone en dehors des limites. Quand un joueur est en l'air, c'est son dernier contact avec le sol qui détermine s'il est à l'intérieur ou à l'extérieur.
- E. *Élan* : Dans le cas de l'élan d'un joueur le menant en dehors des limites après avoir effectué une réception dans les limites du terrain, le joueur est considéré dans les limites. Le joueur reprendra le jeu à l'endroit où il est sorti du terrain.
- F. *Reprise du jeu quand le disque est hors limites* : Pour reprendre le jeu après une sortie du disque, un joueur de l'équipe gagnant la possession du disque doit amener le disque à l'endroit de la zone de jeu le plus proche d'où il est sorti et établir un pied pivot à cet endroit, et non sur les lignes, avant de remettre le disque en jeu. Les défenseurs prennent possession du disque à l'endroit où il a quitté le terrain seulement si la défense n'a pas touché le disque. Si la défense a touché le disque, le disque sera remis en jeu à l'endroit le plus proche où le contact a eu lieu.
- G. *Lanceur hors limites* : Le lanceur peut pivoter à l'intérieur et à l'extérieur du terrain sans être déclaré dehors du moment qu'une partie de son pied pivot est contact avec le terrain.

○ 404.07 Possession Dans la Zone d'En-but :

- A. *Zone défendue* : Si une équipe prend possession du disque dans la zone qu'elle défend, le joueur qui en prend possession doit choisir immédiatement entre remettre le disque en jeu au point où il en a pris la possession ou revenir au point le plus proche sur la ligne d'en-but et le remettre en jeu à cet endroit. Si la dernière option est choisie, le joueur prenant la possession du disque ne doit pas lancer le disque avant d'être sur le point de la ligne d'en-but.
 1. Feinte ou pause : Si le joueur fait une feinte ou une pause après avoir pris possession du disque dans sa zone d'en-but, la dite feinte ou pause oblige le joueur à remettre le disque en jeu où il en a pris possession.
 2. Passe d'un coéquipier : Si un joueur réceptionne le disque d'un de ses coéquipiers dans la zone qu'il défend, le joueur ne peut pas revenir sur la ligne d'en-but mais doit relancer le disque d'où il l'a réceptionné.
- B. *Zone d'attaque* : Si une équipe prend possession du disque en l'interceptant dans la zone d'attaque, le joueur qui a le disque doit revenir sur le point le plus proche de la ligne d'en-but et remettre le disque en jeu de ce point.

○ 404.08 Score :

- A. *Condition* : Un point est marqué quand un joueur offensif reçoit une passe d'un coéquipier dans la zone

d'en-but attaquée.

- B. Pour être considéré dans la zone d'en-but au moment de sa réception, le receveur doit avoir son premier point de contact avec le sol, après réception, entièrement dans la zone d'en-but.
- C. Dans le cas où la course du receveur l'entraîne dans la zone d'en-but après réception du disque, il doit revenir au point le plus proche sur la ligne d'en-but et remettre le disque en jeu de ce point.
- D. Un joueur doit être entièrement dans la zone d'en-but et être conscient qu'il a marqué un point. Si ce joueur joue le disque et provoque un "turnover", alors le point n'est pas marqué.
- 404.09 Changement de possession du disque (Turnover) :
 - A. Turnover : La possession du disque change d'équipe
 - B. La possession du disque change d'équipe avec un "check" quand le lanceur est compté au maximum (cf. 404.11.B), quand le disque est passé de main à main d'un joueur à l'autre, quand le lanceur détourne délibérément d'un autre joueur une passe pour lui même, quand un lanceur rattrape son propre lancer ou quand un joueur appelle un temps mort alors que son équipe n'en a plus à sa disposition. Cependant, le lanceur qui rattrape son propre lancer n'entraînera pas de "turnover" si le disque a été touché par un autre joueur pendant son vol.
- 404.10 Le Lanceur :
 - A. Un joueur devient "lanceur" après avoir rattrapé l'engagement, avoir reçu le disque d'un de ses coéquipiers, intercepté une passe des adversaires, ou en récupérant le disque après un "turnover". Quand le disque est à terre après un "turnover", qu'il soit dans ou en dehors du terrain, n'importe quel joueur devenant attaquant peut prendre le disque. Un défenseur qui prend possession du disque devient le lanceur, mais ne peut pas lancer le disque avant d'avoir établi un pied pivot, sinon il y a "marcher".
 - B. Avant de lancer, le lanceur doit établir un pied pivot et ne doit pas en changer jusqu'à ce que le lancer soit effectué excepté dans le cas d'un joueur qui vient juste de recevoir la passe et lance avant son troisième point d'appui au sol, conformément à la règle 404.12.C. Le lanceur a le droit de pivoter autour de son pied pivot dans n'importe quelle direction. Cependant, une fois que le marqueur a établi sa position, le lanceur ne peut le repousser pour pivoter dedans. Le lanceur peut lancer le disque de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction
 - C. Si le lanceur laisse tomber le disque sans interférence de la défense, la passe est considérée comme manquée.
- 404.11 Le Marqueur :
 - A. *La Marque* : A n'importe quel moment, un seul défenseur peut marquer le lanceur. Un joueur marque le lanceur s'il est à moins de trois mètres du pied pivot du lanceur et qu'il n'est pas dans la zone des trois mètres d'un autre attaquant. Un lanceur marqué par plus d'un défenseur pourra appeler "double team". Au premier appel pendant un compte, le marqueur devra immédiatement soustraire 2 secondes de compte et continuer sans interruption. Au deuxième appel, le compte reprend à zéro après un "check". Le deuxième "double team" étant considéré comme un faute.
 1. Lorsqu'il marque le lanceur, le marqueur ne doit pas enjamber le pied pivot du lanceur.
 2. Lorsqu'il marque le lanceur, la partie supérieure du corps du marqueur doit toujours rester au moins à une distance correspondant au diamètre d'un disque de la partie supérieure du corps du lanceur. Il est de la responsabilité mutuelle des deux joueurs de respecter la position de chacun et de ne pas empiéter sur l'espace de l'autre une fois que cet espace est établi.
 3. Lorsqu'il marque le lanceur, le marqueur ne doit pas positionner ses bras de manière à empêcher le lanceur de pivoter.
 - B. *Le Compte* : Une fois que le marqueur est à moins de trois mètres du lanceur, il peut commencer à compter. Cela consiste à appeler "compté" ("stalling") et à compter jusqu'à dix à intervalle d'une seconde. Si le lanceur n'a pas lâché le disque au premier son du mot "dix", il y a changement de possession du disque ("turnover") avec une remise en jeu ("check"). Si pendant le compte, la défense change de marqueur, le nouveau marqueur devra commencer un nouveau compte à zéro. Dans le cas d'un compte où l'ex marqueur est devenu attaquant, il n'est pas obligé de prendre le disque après le "check". L'ex lanceur devenu marqueur "check" le disque du nouveau lanceur. S'il ne veut pas du disque, le marqueur remet le disque en jeu en le posant au sol et en annonçant "en jeu".
 - C. *Reprise du compte après une faute* : Si le compte du marqueur est interrompu par un appel, le compte reprendra après l'arrêt de jeu de la manière suivante :
 1. Si l'appel est contre la défense, le compte reprendra à 0 à moins qu'il n'ait dépassé 5, dans ce cas on reprendra à 5 (compté, 6, 7 ...).
 2. Si l'appel est contre l'attaque, le compte reprend où il s'est arrêté.
 - D. *Reprise du compte après un temps mort* : Quand le jeu reprend après un temps mort, le compte reprend où il a été interrompu.
 - E. *Compte trop rapide* : Si le marqueur compte trop rapidement, le lanceur peut appeler "compte rapide". Au premier appel, le marqueur doit immédiatement soustraire 2 secondes de compte continuer à compter sans interruption. Au deuxième appel, le compte reprend à zéro après un "check". Le deuxième "compte rapide" étant considéré comme un faute.
 - F. *Contestation du compte* : Le lanceur peut contester le compte s'il croit qu'il a lancé le disque avant le premier son du mot "dix".
 1. S'il y a contestation et que la passe aboutit, le jeu s'arrête et le disque revient au lanceur. Après un "check", le marqueur reprend le compte à 8.

2. S'il y a contestation et que la passe n'aboutit pas, il y a "turnover". Le jeu continue sans interruption.

o 404.12 Le Receveur :

- A. *Possession* : Un receveur acquiert la possession du disque, s'il maintient le contact et le contrôle d'un disque sans rotation et qu'il est en contact avec le sol, dans le terrain. La perte de contrôle due à un contact avec le sol lors d'une réception de passe annule la possession du disque par le receveur en ce point.
- B. *Jonglage* : Le jonglage pour obtenir le contrôle du disque est autorisé. Mais contrôler le jonglage en lui-même de manière à faire progresser le disque est considéré comme un marcher et n'est pas autorisé. Sont considérés comme jonglage les faits d'effleurer (tips), de retarder, d'accompagner ou de brosser (brushs) le disque.
- C. *Marcher* : Si le receveur est en mouvement quand il réceptionne le disque, il doit s'arrêter en un minimum de foulées et établir un pied pivot. De plus, un attaquant qui réceptionne le disque en courant, peut continuer à courir et à lancer en courant à condition que le lancer soit effectué avant qu'il n'ait fait trois appuis au sol et qu'il ne change pas de direction et n'accélère pas pendant la possession du disque. La violation de cette règle constitue un "marcher" (cf. 404.16.C).
- D. *Rattrapés simultanés* : Si le disque est attrapé simultanément par un attaquant et un défenseur, l'attaque conserve le disque.
- E. *Interception* : Une passe est considérée comme interceptée si un joueur de la défense réceptionne une passe. Si un joueur de la défense réceptionne une passe et perd accidentellement la possession du disque avant ou pendant le contact avec le sol lié à cette réception, le défenseur est considéré avoir bloqué et non intercepté la passe.
- F. *Appréciation* : Si une passe arrive sans qu'il soit évident qu'elle a été réceptionnée avant d'avoir touché le sol (la pelouse faisant partie du sol), le joueur le plus apte de par sa position à apprécier la situation décide si oui ou non la réception est considérée comme bonne. De plus, s'il y a un doute sur le fait que le receveur soit à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain au moment de la réception, le ou les joueurs ayant la meilleure vision du jeu, de par leur positionnement, donneront leurs avis.
- G. *Contacts aériens* : Si un receveur est en l'air quand il réceptionne le disque et qu'avant de toucher le sol, il est poussé à l'extérieur des limites du terrain par un défenseur, le receveur se déclare hors limite ou appelle "faute". Si cette faute a lieu dans la zone d'en-but et qu'elle n'est pas contestée, un point est attribué.

o 404.13 Fautes :

- A. *Définition* : Une faute est le résultat d'un contact physique entre des joueurs d'équipes opposées. Une faute peut être appelée par le joueur qui a été gêné et doit être annoncée en appelant "faute" suffisamment fort et immédiatement après la faute.
- B. *Responsabilité* : Le joueur qui a provoqué le contact est le responsable de la faute.
- C. *Fautes lors du lancer* : Une faute lors du lancer peut être appelée quand il y a un contact entre le lanceur et le marqueur avant le lancer. Les contacts intervenant après le lancer ne sont pas des fautes, mais devront être évités dans la mesure du possible.
 1. Quand une faute est commise par le lanceur ou le marqueur, le jeu s'arrête. Le disque revient au lanceur après un "check".
 2. Quand une faute est commise sur le lanceur au moment du lancer et que sa passe aboutit, la faute est automatiquement annulée et le jeu continue sans interruption.
 3. Quand une faute est commise sur le marqueur pendant le lancer et que la passe n'aboutit pas, le jeu continue sans interruption. Si la passe aboutit, le disque revient au lanceur après un "check" et le compte reprendra où il a été interrompu.
 4. Si une faute ou une infraction résulte au retour du disque à un lanceur qui était en l'air lors du lancer, le jeu doit reprendre au point de la zone de jeu le plus proche de l'endroit où le lancer a été effectué.
- D. *Fautes lors de la réception* : Une faute lors de la réception peut être appelée quand il y a contact entre des joueurs d'équipes opposées pendant la tentative de réception, d'interception ou de contre. Certains contacts sans gravité pendant ou immédiatement après la tentative de réception sont souvent inévitables et ne constituent pas une faute.
 1. *Interférence* : Si un joueur entre en contact avec un adversaire avant l'arrivée du disque et donc interfère avec la tentative de l'adversaire d'attraper le disque, ce joueur commet une faute.
 2. Si un joueur jouant le disque provoque un contact avec un adversaire immobile légitimement placé, aussi bien avant qu'après l'arrivée du disque, ce joueur commet une faute.
 3. Si une faute est appelée et n'est pas contestée, le joueur qui subit la faute prend possession du disque à l'endroit de l'infraction. Si la faute est contestée, le disque revient au lanceur. Dans le cas d'une faute non contestée ayant lieu dans la zone d'en-but que l'équipe attaque, à l'exception du cas où le joueur est poussé dehors (cf. 404.12.F), le joueur victime de la faute reprend possession du disque sur la ligne d'en-but à l'endroit le plus proche de l'infraction.
- E. *Comportement agressif* : Un comportement dangereusement agressif ou imprudent ne tenant pas compte de la sécurité des joueurs constitue une faute.
- F. *Positionnement des joueurs* : Après qu'une faute ait été appelée, les joueurs doivent rester dans la position qu'ils occupaient quand la faute a eu lieu jusqu'à ce que le jeu reprenne.

o 404.14 Positionnement :

- A. *Légalité de la position* : Chaque joueur, à l'exception du lanceur (cf. 404.10.B), a le droit d'occuper n'importe quelle position sur le terrain, sans empiéter sur celle d'un adversaire et à condition qu'il ne provoque

pas de contact physique en occupant une telle position.

- B. *Éviter les contacts* : Il est toujours de la responsabilité de chaque joueur d'éviter les contacts. Un impact violent avec un adversaire légitimement placé sur le terrain constitue une mise en danger nuisible et donc une faute, et doit être absolument évité.
- C. *Obstructions ("Picks")* : Aucun joueur ne peut établir une position ou se déplacer de manière à gêner le mouvement de n'importe quel joueur de l'équipe adverse. Dans le cas d'une obstruction, le joueur gêné devra immédiatement appeler "pick" suffisamment fort. Le jeu devra s'arrêter et reprendre après un "check". Le compte reprend où il a été interrompu ou à 5 si le compte était au dessus de 5.
- D. *Principe de la verticalité* : Chaque joueur a des droits sur l'espace immédiatement au dessus de lui. Par conséquent, un joueur ne peut pas empêcher un adversaire de tenter d'attraper le disque en plaçant ses bras au dessus de celui ci. Si un joueur place ses bras ainsi, et qu'il y a contact, une faute peut être appelée.
- E. *Jouer le disque*: Lorsque le disque est en l'air, tous les joueurs peuvent jouer le disque.
- F. *Droits du joueur en l'air* : Tout joueur qui a sauté et qui retombe au même endroit ne doit pas être gêné par un adversaire. Il peut également retomber à un autre endroit, à condition que cet endroit soit libre au moment du saut et qu'il n'y ait personne sur sa trajectoire au moment de son impulsion.

o 404.15 Officiels

- A. *Définition* : Des officiels non joueurs peuvent être impliqués dans une partie d'Ultimate. Ces officiels incluent les personnes gérant la table de marque et les observateurs. Leur rôle est d'assister les équipes, pas de faire respecter les règles. Une même personne peut avoir plusieurs fonctions officielles.
- B. *Table de marque (Temps)* : une unique personne peut être désignée pour signaler le temps écoulé entre les points, pendant les temps morts et pour signaler le début et la fin des périodes de jeu.
- C. *Table de marque (Score)* : une unique personne peut être désignée pour marquer le score et indiquer aux capitaines la fin de la mi-temps, de la partie, le nombre de temps morts restants.
- D. *Observateurs* :
 1. S'ils le désirent, les capitaines peuvent, avant le match, désigner jusqu'à six personnes expérimentées ne participant pas au match pour servir d'observateurs. Leur rôle est de suivre attentivement les actions de jeu dans le seul but de prendre une décision, dans le cas d'une contestation insoluble. Les observateurs doivent rester passifs et ne doivent pas intervenir de leur propre initiative.
 2. Quand une contestation éclate et ne peut pas être résolue par les joueurs impliqués ou leur capitaine, les observateurs peuvent être invités par les capitaines à trancher. L'observateur ayant la meilleure vue du jeu tranchera. Si les observateurs le décident, ils pourront se concerter avant de prendre une décision.
 3. En faisant appel à des observateurs, les équipes acceptent de se conformer aux décisions des observateurs.
- E. *Épreuves officielles* : Les tables de marque avec chrono sont obligatoires pour toutes les épreuves officielles sont l'égide de la WFDF.

o 404.16 Infractions :

- A. *Généralités* : Une infraction a lieu quand un joueur enfreint de n'importe quelle façon une règle de ce règlement, autre que celles concernant les contacts physiques.
- B. *Appel de l'infraction* : Une infraction peut être demandée par n'importe quel joueur qui reconnaît qu'une infraction a eu lieu. Le joueur doit immédiatement appeler "Infraction" ou le nom de l'infraction suffisamment fort.
- C. *Marcher* : Tout déplacement du joueur qui est en possession du disque qui est en violation avec les règles ci dessous constitue un marcher et n'est pas autorisé.
 1. Le lanceur doit toujours garder tout ou partie de son pied pivot en contact avec le point du terrain où il a établi son pied pivot. Quand le lanceur perd le contact avec ce point, il y a "marcher".
 2. Quand un receveur fait plus de pas que nécessaire pour s'arrêter après une réception, il "marche".
 3. Si un joueur reçoit une passe en courant puis lance après avoir fait trois appuis au sol et avant de s'être complètement arrêté, il "marche".
 4. Si le lanceur est compté et qu'un "marcher" est appelé, le compte reprend où il s'est arrêté ou à 5 s'il était au delà (compté 6, 7, ...).
 5. Si le lanceur lance le disque après qu'un "marché" est appelé et que la passe n'aboutit pas, la passe compte et il y a "turnover".
- D. *Arraché ("Strip")* : Aucun défenseur ne peut toucher le disque tant que celui ci est dans les mains d'un joueur. S'il le fait, obligeant ainsi le joueur en possession du disque de le lâcher, ce joueur peut appeler "strip".
 1. Le joueur initialement en possession du disque en reprend possession à l'endroit de l'arraché et le jeu reprend via un "check".
 2. Si le joueur était compté quand le disque lui a été arraché, le compte reprend à 0.
 3. Un "strip" contesté est traité de la même façon qu'une faute lors de la réception. Un "strip" non contesté dans la zone d'en-but est un point.

o 404.17 Arrêts de Jeu :

- A. *Généralités* : Quand une infraction au règlement ou un temps mort a lieu, le jeu est arrêté et le disque est remis en jeu après un "check" à l'endroit de la dernière possession avant l'arrêt, à l'exception des cas contraires exposés dans le règlement.
- B. *Principe de la continuité* :
 1. Si une faute, une infraction ou une obstruction sont appelés lorsque le disque est en l'air, le jeu continue

jusqu'à ce que le disque soit rattrapé.

2. Si l'équipe qui bénéficie de l'appel rattrape le disque lancé avant ou pendant l'appel, le jeu continue. Il est de la responsabilité du joueur qui a appelé de demander "play on" pour indiquer que cette règle est invoquée.
3. Si la passe abouti et que la faute, infraction ou obstruction a été appelée contre l'attaque, la passe ne compte pas et le disque revient au lanceur, sauf dans le cas 404.13.D.3. Malgré tout, si l'infraction n'a pas affecté les efforts de la défense sur la passe (ex: une obstruction non liée au jeu), la défense doit le reconnaître et le jeu reprend avec un "check" la où passe a été réceptionnée.

■ C. *Discussions*:

1. Principe : Quand on n'arrive pas à un accord sur un appel, le disque retourne au dernier lanceur avant la contestation avec un "check".
2. Temps limite : Après qu'une discussion ait duré plus de trente secondes, la table de marque (si disponible) demandera aux joueurs impliqués de résoudre le problème eux même immédiatement ou de renvoyer le disque au dernier lanceur, conformément à la règle 404.17.C.1.

■ D. *Fautes simultanées* : Si une faute lors de la réception est appelée simultanément par l'attaque et la défense sur la même action, le disque retourne au dernier lanceur avec un "check".

○ 404.18 Éthique :

- A. Faute non appelée : Si une faute est commise et non appelée; le joueur qui a commis la faute doit en informer le joueur qui a subi la faute.
- B. Temps entre les points et l'engagement : Il est de la responsabilité des deux équipes de minimiser le temps utilisé entre chaque point et chaque engagement
- C Signal de réengagement : Si l'équipe qui reçoit désire que l'engagement qui a atterri hors des limites soit relancé, cette équipe doit le signaler le plus tôt possible.
- D. Discussions : Dans le cas d'une contestation ou d'un désordre sur le terrain, le jeu doit s'arrêter et reprendre après un check, une fois le litige résolu.
- E. Prise en compte des novices : Lorsqu'un joueur novice commet une infraction due à son ignorance du règlement, il est d'usage, pour les matches n'entrant pas dans le cadre d'un tournoi, d'arrêter le jeu et d'expliquer l'infraction et la règle au joueur novice.

• **405 Glossaire**

- Check : Possession temporaire du disque par le marqueur, juste avant la reprise du jeu, pour s'assurer que le positionnement est correct et que les joueurs sont prêts.
- Contact : Le contact entre les joueurs des deux équipes avec un certain degré de violence.
- Équipe défensive : Équipe qui n'est pas en possession du disque.
- Équipe offensive : Équipe qui est en possession du disque.
- Engagement : Procédure utilisée pour commencer un match ou reprendre le jeu après qu'un point fut marqué. L'engagement est accompli par un joueur de l'équipe abandonnant la possession du disque en le lançant de sa ligne d'en-but vers un joueur de l'équipe adverse.
- Flip : Tirage au sort
- Hors limites : Espace en dehors du terrain de jeu incluant les lignes périmétriques.
- Joueur : Une des quatorze personnes présente sur le terrain, participant au jeu.
- Lanceur : Tout attaquant en possession du disque, ou venant de la lancer.
- Ligne d'en-but : Ligne séparant la zone de jeu proprement dite de la zone d'en-but et ne faisant pas partie de la zone d'en-but.
- Lignes périmétriques : Lignes séparant le terrain de jeu de l'extérieur (zone hors limites). Elles ne font pas partie du terrain de jeu.
- Marqueur : Défenseur qui marque le lanceur.
- Mise en jeu du disque : Moment où le lanceur établit son pied pivot, prêt à lancer, ou bien situation d'engagement quand le signal a été donné.
- Obstruction ("Pick") : Action d'un joueur utilisant son corps ou ses mouvements de manière à gêner le déplacement d'un joueur de l'équipe adverse.
- Pied Pivot : Pied utilisé par le joueur pour établir sa position sur le terrain après la réception du disque.
- Point d'arrêt du disque : Endroit où le disque est réceptionné, s'arrête ou est stoppé après qu'il ait roulé ou glissé.
- Point de contact : Endroit sur le terrain où le joueur est entré en contact avec le sol.
- Receveurs : Tout attaquant autre que le lanceur.
- Zone de jeu : Terrain de jeu exclusion faite des zones d'en-but.
- Zone d'en-but : Zone du terrain de jeu où les points sont marqués.