WFDF Rules of Ultimate 2009

Version officielle effective au 14-03-2009
Produit par le WFDF Ultimate Rules Committee

Table des matières

Introduction 1
1. L'esprit du Jeu 2
2. Aire de Jeu 3
3. Équipement 4
4. Point, But et Jeu 4
5. Équipes 4
6. Commencer un Match 4
7. Le "Pull" (Engagement) 5
8. Statut du Disque 6
9. "Stall Count" (Le Compte) 6
10. Le "Check" 6
11. "Out" (Hors-Jeu) 7
12. Réceptionneur et Positionnement 8
13. "Turnovers" 9
14. Marquer un point 10
15. Appeler les Fautes, Infractions et Violations 10
16. Continuité après un appel de Faute ou Violation 11
17. Fautes 11
18. Infractions et Violations 13
19. Interruptions 15
20. Temps-Morts ("Time-Outs") 16
Définitions 17
License Légale 20

Introduction

L'Ultimate est un sport qui se joue à 7 par équipe avec un disque volant. Il est pratiqué sur un terrain rectangulaire d'environ la moitié de la largeur d'un terrain de football avec une zone d'en-but à chaque extrémité. Le but de chaque de chaque équipe est de marquer un point en ayant un joueur qui attrape une passe dans l'en-but qu'elles attaquent. Un lanceur ne peut pas courir avec le disque mais il peut le passer dans toutes les directions à n'importe quel coéquipier. Si une passe est incomplète la possession du disque change et l'autre équipe peut le prendre pour marquer dans l'en-but opposé. Les matchs sont typiquement joués en 17 points et durent autour de 100 minutes. L'Ultimate est auto-arbitré et sans contact. L'esprit du jeu guide les joueurs sur leur façon d'arbitrer le match et de se comporter sur le terrain.

1. L'esprit du Jeu

1.1. L'Ultimate est un sport sans contact et auto-arbitré. Tous les joueurs sont responsables de l'application et de l'adhésion aux règles. L'Ultimate repose sur l'esprit du jeu qui place la responsabilité du fair-play en chaque joueur.

1.2. Il est convenu qu'aucun joueur ne violera intentionnellement les règles; de fait il n'y a pas de pénalité sévère pour les infractions mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu d'une manière qui simule ce qui se serait probablement passé si aucune infraction ne s'était produite.

1.3. Les joueurs doivent avoir à l'esprit qu'ils ont un rôle d'arbitre en toutes situations d'arbitrage entre équipes. Dans ces situations, les joueurs doivent:

- 1.3.1. connaître les règles;
- 1.3.2. être impartial et objectif;
- 1.3.3. dire la vérité;
- 1.3.4. expliquer leur point de vue clairement et brièvement;
- 1.3.5. laisser aux adversaires l'opportunité de parler;
- 1.3.6. résoudre les disputes aussi vite que possible; et
- 1.3.7. utiliser un langage respectueux.

1.4. La haute compétition est encouragée mais jamais au détriment du respect mutuel entre joueurs, de l'adhérence aux règles du jeu ou du simple plaisir du jeu.

1.5. Les actions suivantes sont des exemples de bon esprit:

- 1.5.1. informer un co-équiper si son appel (« call ») à une faute était faux ou inutile ou s'il a causé une faute ou une violation;
- 1.5.2. se rétracter après un appel d'une faute dont on se rend compte qu'il n'était pas nécessaire;
- 1.5.3. complimenter un adversaire pour une belle action ou un bon esprit;
- 1.5.4. se présenter à son adversaire; et
- 1.5.5. réagir calmement aux désaccords et provocations.

1.6. Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu et doivent être évitées par tous les participants:

- 1.6.1. le jeu dangereux et un comportement agressif;
- 1.6.2. les fautes intentionnelles ou autre violation intentionnelle des règles;
- 1.6.3. provoquer ou intimider un joueur adverse;
- 1.6.4. célébrer un point de façon irrespectueuse;
- 1.6.5. appeler une faute en réponse à un appel d'un adversaire; et
- 1.6.6. demander une passe d'un joueur adverse.

1.7. Les équipes sont les garants de l'esprit du jeu, et doivent:

- 1.7.1. prendre la responsabilité d'enseigner à leurs joueurs les règles et le bon esprit;
- 1.7.2. discipliner les joueurs qui montrent un mauvais esprit du jeu; et
- 1.7.3. fournir un retour constructif aux autres équipes sur la façon d'améliorer leur esprit du jeu.

1.8. Dans le cas où un joueur débutant commet une infraction par ignorance

des règles, les joueurs expérimentés sont tenus d'expliquer l'infraction.

1.9. Un joueur expérimenté, qui offre des conseils sur les règles et guide l'arbitrage sur le terrain, peut superviser des matchs avec des débutants ou de plus jeunes joueurs.

1.10. Les règles doivent être interprétées par les joueurs directement impliqués dans l'action de jeu ou par des joueurs qui ont eu la meilleure perspective sur l'action. Les non-joueurs, indépendamment du capitaine, doivent s'abstenir d'intervenir. Cependant pour des appels concernant « out » (hors des limites) et « down » (disque au sol), les joueurs peuvent prendre l'avis de non-joueurs pour les aider à prendre la décision adéquate.

1.11. Si les joueurs ne trouvent pas d'accord sur ce qui s'est produit dans un jeu, le disque sera retourné au lanceur précédent.

2. Aire de Jeu

2.1. L'aire de jeu est un rectangle de cent (100) mètres de long et trente sept (37) mètres de large (voir Figure 1).

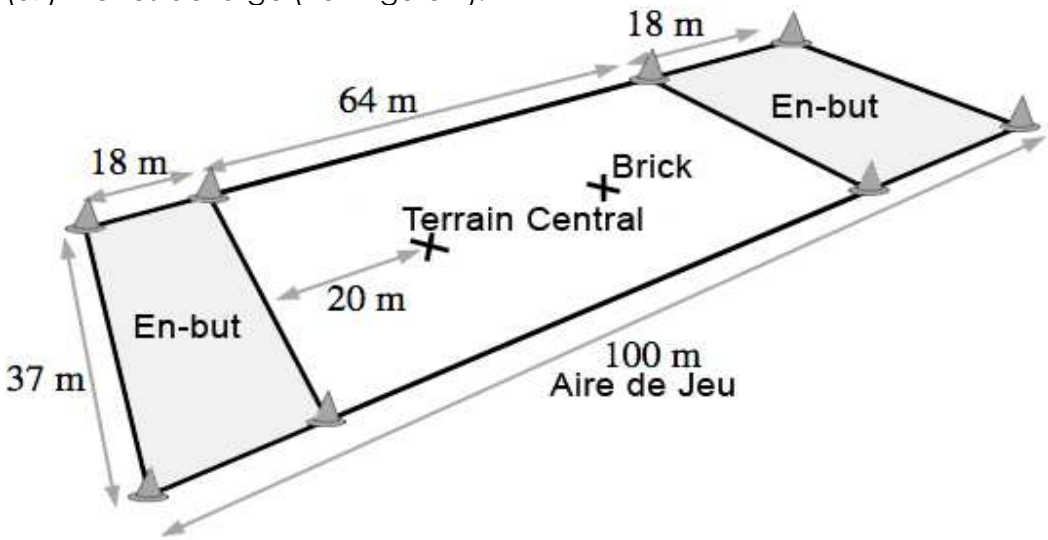

Figure 1

2.2. Le périmètre de l'aire de jeu se compose des deux (2) lignes de touche et des deux (2) lignes de fond.

2.3. Les lignes de périmètre ne font pas partie de l'aire de jeu.

2.4. L'aire de jeu est constituée d'une partie centrale de soixante quatre (64) mètres de long sur trente sept (37) mètres de large, et deux zones d'en-but de dix-huit (18) mètres de profondeur sur trente sept (37) mètres de large à chaque extrémité du terrain central.

2.5. Les lignes de but sont les lignes qui séparent le terrain central des zones d'en-but et font partie du terrain central.

2.6. Le « brick » est l'intersection de deux (2) lignes de un (1) mètre positionnées dans le terrain central à vingt (20) mètres de chaque ligne d'en-but à mi-chemin entre les lignes de touche.

2.7. Toutes les lignes font entre soixante-quinze (75) et cent vingt (120)

millimètres de large et sont faites avec un matériel non caustique.

2.8. Huit objets flexibles de couleur voyante (tels que des cônes en plastique) marquent les coins du terrain central et des zones d'en-but.

2.9. Les environs immédiats de l'aire de jeu seront gardés dégagés d'objets mobiles. Si le jeu est obstrué par des non-joueurs ou des objets à moins de trois (3) mètres des lignes de périmètre, n'importe quel joueur ou lanceur gêné en possession peut appeler une « violation » et le compte redémarre au maximum à neuf (9).

3. Équipement

3.1. N'importe quel disque volant accepté par les deux capitaines peut être employé.

3.2. La WFDF peut maintenir une liste de disques approuvés et recommandés.

3.3. Chaque joueur doit porter une tenue qui distingue son équipe.

3.4. Aucun joueur ne peut porter de vêtement ou d'équipement qui pourrait nuire à son porteur ou d'autres joueurs.

4. Point, But et Jeu

4.1. Un match se compose d'un nombre de points.

4.2. Un match est fini et gagné par la première équipe à marquer dix-sept (17) points.

4.3. Un match est séparé en deux (2) périodes de jeu appelées mi-temps. La mi-temps intervient quand une première équipe marque neuf (9) points.

4.4. Le premier point de chaque mi-temps commence quand la mi-temps commence.

4.5. Après qu'un point soit marqué, si le match n'a pas été gagné et que la mi-temps n'a pas été atteinte:

4.5.1. le point suivant commence immédiatement; et

4.5.2. Les équipes échangent la zone d'en-but qu'elles défendent; et

4.5.3. L'équipe qui a marqué passe en défense et fait le « pull » (engagement) suivant.

4.6. Une variation de la structure de base peut être apportée pour s'adapter aux compétitions spéciales, le nombre de joueurs, l'âge des joueurs ou l'espace disponible

5. Équipes

5.1. Chaque équipe alignera sur le terrain un maximum de sept (7) joueurs et un minimum de cinq (5) joueurs pour chaque point.

5.2. Une équipe peut faire des remplacements (illimités) seulement après qu'un point soit marqué et avant le « pull » suivant, excepté pour blessure (section 19).

5.3. Chaque équipe nommera un capitaine pour représenter l'équipe.

6. Commencer un Match

6.1. Les capitaines des deux équipes décident honnêtement quelle équipe choisit:

6.1.1. soit de recevoir ou de lancer le « pull » initial
6.1.2. soit la zone d'en-but qu'elle défendra.

6.2. L'autre équipe a le choix restant.

6.3. Au début de la deuxième mi-temps, ces choix initiaux sont inversés.

7. Le "Pull" (Engagement)

7.1. Au début du match, après la mi-temps ou après un point, le jeu débute avec un engagement appelé « pull ».
7.1.1. Les équipes doivent se préparer au « pull » dans un délai raisonnable.

7.2. Le « pull » consiste en un joueur défensif lançant le disque pour commencer le jeu, après que l'équipe attaquante soit prête.

7.3. L'équipe attaquante signale qu'elle est prête en ayant au moins un joueur levant la main au-dessus de la tête.

7.4. Une fois prêts, et jusqu'au « pull » tous les joueurs attaquants doivent se tenir avec un pied sur leur ligne de but sans changer de position avec un autre joueur.

7.5. Tous les joueurs défensifs doivent être entièrement à l'intérieur de leur zone d'en-but au moment du « pull ».

7.6. Si une violation de 7.4 ou 7.5 est appelée par l'équipe adverse, le « pull » sera refait.

7.7. Aussi tôt que le disque est lancé, tous les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.

7.8. Aucun joueur de l'équipe défensive ne peut toucher le disque après le « pull » avant qu'un membre de l'équipe attaquante ne touche le disque ou que le disque ne touche le sol.

7.9. Si un joueur attaquant, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de jeu, touche le disque avant qu'il ne touche le sol et que l'équipe attaquante ne l'attrape pas, il y a turnover (un « dropped pull »).

7.10. Si le disque entre en contact avec l'aire de jeu et n'en sort pas ou est attrapé dans l'aire de jeu, le lanceur établit un point pivot où le disque s'arrête.

7.11. Si le disque entre en contact avec l'aire de jeu et sort sans être touché par un joueur attaquant, le lanceur établit un point pivot dans le terrain central à l'endroit le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.7).

7.12. Si le disque sort de l'aire de jeu après contact avec un attaquant ou qu'un attaquant attrape le « pull » en dehors de l'aire de jeu, le lanceur établit un point pivot à l'endroit le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.5).

7.13. Si le disque sort de l'aire de jeu sans d'abord toucher l'aire de jeu ou un attaquant, le lanceur peut établir un point pivot soit sur le « brick » le plus proche de sa zone d'en-but défensive, soit au point du terrain central le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.7). L'option du « brick » doit être signalée par le prochain lanceur en levant un bras au-dessus de sa tête avant qu'il ne ramasse le disque.

8. Statut du Disque

8.1. Le disque est « mort », sans « turnover » possible:

8.1.1. Après le début d'un point, jusqu'à ce que le « pull » soit effectué;

8.1.2. Après le « pull » ou après un « turnover » quand le disque doit être amené à l'endroit où le point pivot doit être établit, jusqu'à ce qu'un point pivot soit établit; ou

8.1.3. Après un « call » qui arrête le jeu ou n'importe quel autre arrêt jusqu'à ce que le disque soit « checké ».

8.2. Un disque qui n'est pas « mort » est « vivant ».

8.3. Le lanceur ne peut pas transmettre la possession d'un disque « mort » à un autre joueur.

8.4. N'importe quel joueur peut essayer d'arrêter un disque qui roule ou glisse après qu'il ait touché le sol.

8.5. Si, en essayant d'arrêter le disque, un joueur modifie significativement la position du disque, l'équipe adverse peut appeler une « violation » et le jeu reprend avec un « check » à l'endroit ou le disque a été touché.

8.6. Après un turnover, l'équipe qui a gagné la possession du disque doit continuer de jouer sans délai. Le lanceur attendu doit se diriger au pas ou plus vite directement vers le disque et établir un point pivot.

9. "Stall Count" (Le Compte)

9.1. Le marqueur débute un compte sur le lanceur en annonçant « Stalling » (« Compté ») puis en comptant de un (1) à dix (10). L'intervalle ente le début de chaque mot du compte doit être d'au moins une (1) seconde.

9.2. Le compte doit être clairement audible pour le lanceur.

9.3. Le marqueur ne peut commencer un compte que lorsque le disque est « vivant ».

9.4. Le marqueur ne peut commencer et continuer un compte que lorsqu'il est à une distance de moins de trois (3) mètres du lanceur et que tous les défenseurs sont légalement positionnés (Section 18.1).

9.5. Si le marqueur se déplace au-delà de trois (3) mètres du lanceur ou qu'un joueur différent devient le marqueur, le compte doit redémarrer à un (1).

9.6. Redémarrer un compte « au maximum à n » où « n » est un nombre entre un (1) et neuf (9), signifie annoncer « stalling » suivi du compte à un de plus que le dernier nombre énoncé avant l'arrêt du jeu ou par « n » si cette valeur est plus grande que « n ».

10. Le "Check"

10.1. Quand le jeu s'arrête pendant un point pour un temps-mort, une faute, une violation, un turnover contesté, un arrêt pour sécurité, une blessure, le jeu doit reprendre aussi vite que possible avec un check.

10.2. Excepté dans le cas d'un temps-mort:

10.2.1. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand l'événement qui a causé l'arrêt de jeu est intervenu.

10.2.2. Si le disque était en l'air lors de l'événement qui a causé l'arrêt de

jeu et que le disque est retourné au lanceur pour reprendre le jeu, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand le disque a été relâché par le lanceur.

10.2.3. Tous les joueurs doivent rester immobiles dans cette position jusqu'à ce que le disque soit checké.

10.3. N'importe quel joueur peut brièvement prolonger un arrêt de jeu pour rectifier un équipement incorrect (Section 3) mais le jeu ne peut être arrêté pour cette raison.

10.4. La personne qui check le disque doit dans un premier temps vérifier avec l'adversaire le plus proche que leurs équipes sont prêtes.

10.5. Pour reprendre le jeu:

10.5.1. si le disque est à la portée d'un défenseur, il touchera le disque et appellera « Disque In »;

10.5.2. si le disque n'est pas à la portée d'un défenseur, le lanceur touchera le sol avec le disque et appellera « Disque In »; ou

10.5.3. si le disque n'est pas à la portée d'un défenseur et qu'il n'y a pas de lanceur, le défenseur le plus proche du disque appellera « Disque In ».

10.6. Si le lanceur tente une passe avant le « check » ou qu'une violation 10.2 est appelée, la passe ne compte pas indépendamment du fait qu'elle soit complétée ou non et la possession retourne au lanceur.

11. "Out" (Hors-Jeu)

11.1. Toute l'aire de jeu est considérée comme en-jeu (« in »). Les lignes de périmètre ne font pas partie de l'aire de jeu et sont hors-jeu. Tous les non-joueurs sont hors-jeu.

11.2. Le secteur à l'extérieur de l'aire de jeu comprend tout ce qui n'est pas dans l'aire de jeu et tout ce qui entre en contact avec celui-ci, excepté les défenseurs, qui sont toujours considérés « dans l'aire de jeu » pour qu'ils puissent faire action de jeu sur le disque.

11.3. Un attaquant qui n'est pas en dehors de l'aire de jeu est dans l'aire de jeu.

11.3.1. Un joueur en l'air garde son statut en-jeu/hors-jeu jusqu'à ce qu'il entre en contact avec l'aire de jeu ou l'extérieur de l'aire de jeu.

11.3.2. Un lanceur en possession du disque qui entre en contact avec l'aire de jeu puis en sort est toujours considéré dans l'aire de jeu.

11.3.2.1. Si le lanceur sort de l'aire de jeu, il doit y établir son point pivot au point le plus proche de l'endroit où il est sorti (à moins que 14.2 s'applique).

11.3.3. Le contact entre joueurs ne transmet pas à l'un ou l'autre le statut d'être en-jeu ou hors-jeu.

11.4. Un disque est en- jeu une fois qu'il est « vivant » ou quand le jeu commence ou reprend.

11.5. Un disque est hors-jeu lorsqu'il touche l'extérieur de l'aire de jeu ou un attaquant hors- jeu. Un disque en possession d'un attaquant a le même statut en-jeu/hors-jeu que ce joueur. Si le disque est simultanément en possession de plus d'un attaquant et que l'un d'entre eux est hors-jeu, le disque est considéré comme hors-jeu.

11.6. Le disque peut voler en dehors du périmètre et retourner dans l'aire de jeu et les joueurs peuvent aller en dehors de l'aire de jeu pour jouer le disque.

11.7. L'endroit où un disque est sorti de l'aire de jeu est le point où, avant d'entrer en contact avec l'extérieur de l'aire de jeu par le sol ou par un joueur, le disque était le plus récemment:
   11.7.1. partiellement ou complètement hors-jeu; ou
   11.7.2. en contact avec un joueur en- jeu.

11.8. Pour continuer le jeu après un turnover suite à la sortie du disque de l'aire de jeu, le lanceur établit un point pivot dans le terrain central au point le plus prêt de l'endroit où il est sorti.

11.9. Si le disque est à plus de trois (3) mètres en dehors de l'aire de jeu des non joueurs peuvent aller chercher le disque. Le lanceur doit porter le disque sur les trois (3) derniers mètres jusqu'à l'aire de jeu.

12. Réceptionneur et Positionnement

12.1. Un joueur « catch » (attrape) le disque en montrant qu'il a le contrôle d'un disque sans rotation.

12.2. Si le joueur perd le contrôle du disque dû au contact avec le sol ou à un co-équiper ou à un joueur adverse légitimement placé, il n'y a pas eu de « catch » (réception) valide.

12.3. Sont considérés comme turnover et la réception n'a pas eu lieu:
   12.3.1. le réceptionneur attaquant est en dehors de l'aire de jeu quand il entre en contact avec le disque; ou
   12.3.2. après avoir attrapé le disque le premier appui du réceptionneur attaquant est en dehors de l'aire de jeu alors qu'il est toujours en possession du disque.

12.4. Après un « catch », le joueur devient le lanceur.

12.5. Si un attaquant et un défenseur attrapent le disque simultanément, l'attaquant conserve la possession.

12.6. Un joueur qui a établi sa position est autorisé à garder cette position et ne doit pas être bousculé par un joueur adverse.

12.7. Quand un joueur fait action de jeu sur le disque, un adversaire ne peut pas se déplacer de manière à bloquer intentionnellement les mouvements du joueur à moins qu'il fasse également action de jeu sur le disque.

12.8. Chaque joueur est autorisé à occuper n'importe quelle position dans l'aire de jeu non occupée par un joueur adverse à condition qu'il ne cause pas de contact en prenant une telle position.

12.9. Quand le disque est en l'air, tous les joueurs doivent essayer d'éviter le contact avec d'autres joueurs et il n'y a aucune situation où un joueur peut justifier d'être à l'origine du contact. « Faire action de jeu sur le disque » n'est pas une excuse valide pour créer un contact avec d'autres joueurs.

12.10. Un contact accidentel, n'affectant pas le résultat d'une action ou la sécurité des joueurs, peut concerner deux joueurs ou plus se déplaçant vers un seul point simultanément. Les contacts accidentels doivent être

évités mais ne sont pas considérés comme une faute.

12.11. Tous les joueurs ont le droit à l'espace immédiatement au-dessus d'eux. Un adversaire ne peut pas empêcher un joueur d'occuper cet espace.

12.12. Aucun joueur ne peut aider physiquement le mouvement d'un autre joueur.

13. "Turnovers"

13.1. Un « turnover » transfère la possession du disque d'une équipe à l'autre et se produit quand:

- 13.1.1. le disque touche le sol alors qu'il n'est pas en la possession d'un attaquant (« down »);
- 13.1.2. le disque est passé d'un attaquant à un autre sans jamais n'être complètement relâché par les deux joueurs (« hand-over »);
- 13.1.3. le lanceur dévie intentionnellement la passe de lui-même vers un autre joueur (« déflection »);
- 13.1.4. en tentant une passe, le lanceur touche le disque après l'avoir lancé sans que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (« double touch »);
- 13.1.5. une passe est attrapée par un défenseur (« interception »);
- 13.1.6. le disque tombe en dehors des limites de l'aire de jeu (« out-of-bounds »);
- 13.1.7. Le lanceur n'a pas lancé le disque avant que le marqueur n'ait commencé à prononcer le mot « dix » lors du compte (« stall-out »);
- 13.1.8. Il y a une faute offensive non contestée sur une réception; ou
- 13.1.9. durant le « pull », l'équipe de réception touche le disque avant qu'il entre en contact avec le sol, et n'attrape pas le disque(« dropped pull »).

13.2. S'il n'est pas évident qu'un turnover a eu lieu, le joueur avec la meilleure perspective appelle rapidement. Si l'une ou l'autre équipe est en désaccord elles peuvent appeler « contest » et:

- 13.2.1. le disque est rendu au lanceur; et
- 13.2.2. le compte reprend à un maximum de neuf (9).

13.3. Si un « fast count » (compte rapide) se produit alors que l'attaque n'a pas une opportunité raisonnable d'appeler le compte rapide avant le « stall-out », l'action est traitée comme « stall-out » contesté (13.2).

13.4. Si le lanceur conteste le « stall-out » mais tente tout de même une passe et que celle-ci n'est pas rattrapée, alors le turnover est maintenu et le jeu continue.

13.5. Après un turnover, l'endroit du turnover est l'endroit où:

- 13.5.1. le disque s'est arrêté ou est ramassé par un attaquant; ou
- 13.5.2. Le joueur qui intercepte s'arrête; ou
- 13.5.3. le lanceur se trouvait dans les cas 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; ou
- 13.5.4. se produit la faute offensive non contestée sur une réception.

13.6. Si l'endroit du turnover est sur le terrain central, le lanceur doit établir son point pivot à ce point.

13.7. Si l'endroit du turnover est dans la zone d'en-but attaquée, le lanceur doit établir son point pivot au point le plus proche sur la ligne de but.

13.8. Si l'endroit du turnover est dans la zone d'en-but défendue, le lanceur peut choisir d'établir son point pivot:
   13.8.1. à l'endroit du turnover, en restant à l'endroit du turnover ou en feintant une passe; ou
   13.8.2. au point le plus proche du turnover sur la ligne de but, en se déplaçant de l'endroit du turnover.
   13.8.3. le mouvement immédiat ou l'absence de mouvement détermine l'endroit où établir le point pivot et ne peut pas être inversé.

13.9. Si l'endroit du turnover est en dehors de l'aire de jeu, le jeu continue selon 11.7.

13.10. Si, après un turnover, le jeu a continué indépendamment du turnover, le jeu s'arrête et le disque est retourné à l'endroit du turnover, les joueurs reprennent leurs positions lors du turnover et le jeu reprend avec un check.

14. Marquer un point

14.1. Un point est marqué si un joueur en-jeu attrape une passe légale et que tous ses premiers points de contact simultanés avec le sol après avoir attrapé le disque sont entièrement dans la zone d'en-but (note 12.1,12.2).

14.2. Si un joueur en possession du disque finit complètement derrière la ligne de zone d'en-but sans marquer un point selon 14.1, le joueur établit un point pivot au point le plus proche de la ligne de but.

14.3. Le moment où un point est marqué est quand, après que le disque soit attrapé, le premier contact a lieu avec la zone d'en-but.

15. Appeler les Fautes, Infractions et Violations

15.1. Une infraction des règles due au contact non accidentel entre deux ou plusieurs adversaires est une faute.

15.2. Une infraction des règles concernant le marquage ou un « travel » (marché) est une infraction. Les infractions n'arrêtent pas le jeu.

15.3. Toute autre infraction des règles est une violation.

15.4. Seul le joueur qui subit une faute peut l'appeler en disant « Foul » (« Faute »).

15.5. N'importe quel joueur adverse peut réclamer une infraction, en appelant le nom spécifique de l'infraction.

15.6. N'importe quel joueur adverse peut réclamer une violation, en appelant le nom spécifique de la violation ou « Violation », sauf indication contraire par la règle particulière.

15.7. Les appels doivent être faits immédiatement après que l'infraction aux règles se produise.

15.8. Si un joueur de l'équipe contre laquelle la faute, l'infraction ou la violation est appelée est en désaccord avec celle-ci, il peut appeler « Contest ».

15.9. Si un joueur appelant « Faute », « Violation » ou « Contest » détermine ensuite que l'appel était inutile, il peut se rétracter en appelant « Retracted ». Le jeu reprend par un check.

15.10. Le compte après une faute, une violation ou un contest reprend comme suit (à moins que ce ne soit indiqué autrement):
- 15.10.1. Après une faute ou une violation de la défense:
  - 15.10.1.1. s'il n'y a pas de « Contest » le compte recommence à un (1);
  - 15.10.1.2. si elle est contestée le compte reprend au maximum à six (6).
- 15.10.2. Après une faute de l'attaque, contestée ou non, tout compte reprend au maximum à neuf (9).
- 15.10.3. Après une violation de l'attaque:
  - 15.10.3.1. s'il n'y a pas de « Contest » le compte recommence au maximum à neuf (9);
  - 15.10.3.2. si la violation est contestée le compte reprend au maximum à six (6).
- 15.10.4. Après plusieurs fautes ou violations simultanées le compte reprend au maximum à six (6).

15.11. Pour tout autre appel contesté, le compte reprend au maximum à six (6).

16. Continuité après un appel de Faute ou Violation

16.1. Chaque fois qu'une faute ou violation est appelée, le jeu s'arrête immédiatement et aucun turnover n'est possible.
- 16.1.1. Cependant, si la faute ou la violation est appelée:
  - 16.1.1.1. contre le lanceur et que le lanceur tente tout de même une passe, ou
  - 16.1.1.2. quand le lanceur exécute un mouvement de lancer, ou
  - 16.1.1.3. quand le disque est en l'air,

  alors le jeu continue jusqu'à ce que la possession ait été établie.
- 16.1.2. Une fois la possession établie:
  - 16.1.2.1. si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation gagne ou maintient la possession après la passe, le jeu continue. Les joueurs reconnaissant ceci doivent immédiatement appeler « Play on » pour indiquer que cette règle a été appelée.
  - 16.1.2.2. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation ne gagne pas ou ne maintient pas la possession après la passe, le jeu est arrêté.
    - 16.1.2.2.1. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation pense que la possession a été affectée par la faute ou la violation, le disque sera retourné au lanceur pour un check (sauf si la règle spécifique indique autre chose).
    - 16.1.2.2.2. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation pense que la possession n'a pas été affectée par la faute ou la violation, le jeu reste tel quel, les joueurs réajustent les placements provoqués par la faute ou la violation, et le jeu reprend par un check.

17. Fautes

17.1. Jeu Dangereux:
- 17.1.1. La négligence pour la sûreté des joueurs indépendamment de quand et si un contact se produit est considérée comme jeu

dangereux et est traitée comme une faute. Aucune autre règle ne prévaut sur celle-ci..

17.2. Fautes de Réception Défensives (Défense) :

17.2.1. Une faute de réception défensive se produit quand un défenseur entre en contact avec un réceptionneur avant ou pendant, une tentative de réception du disque.

17.2.2. Après une faute de réception défensive:

17.2.2.1. si elle a lieu dans le terrain central ou dans l'en-but défendu, le réceptionneur gagne la possession à l'endroit de la faute;

17.2.2.2. si elle a lieu dans l'en-but attaqué, le réceptionneur gagne la possession à l'endroit le plus proche sur la ligne de but et le joueur fautif doit marquer le disque à cet endroit; ou

17.2.2.3. si la faute est contestée, le disque est retourné au lanceur.

17.3. Fautes "Force-out" (expulsion):

17.3.1. Une faute d'expulsion se produit quand un réceptionneur attrape le disque en l'air, subit une faute d'un défenseur avant de retomber et le contact a fait que le réceptionneur:

17.3.1.1. est retombé en dehors de l'aire de jeu au lieu d'à l'intérieur de l'aire de jeu; ou

17.3.1.2. est retombé dans le terrain central au lieu d'à l'intérieur de l'en-but attaqué.

17.3.2. Si le réceptionneur était retombé à l'intérieur de l'en-but attaqué, il y a point;

17.3.3. Si la faute d'expulsion est contestée, le disque est retourné au lanceur si le réceptionneur est retombé en dehors de l'aire de jeu, sinon le disque est conservé par le réceptionneur.

17.4. Fautes de Lancer Défensives (Marqueur):

17.4.1. Une faute de lancer défensive se produit quand:

17.4.1.1. un défenseur est illégalement placé (Section 1.1) et qu'il y a contact avec le lanceur ; ou

17.4.1.2. Un défenseur ou une partie de son corps en mouvement entre en contact avec le lanceur avant que le disque ne soit relâché.

17.5. Fautes "Strip" (arrachage):

17.5.1. Un « Strip » se produit quand une faute défensive fait que le réceptionneur ou le lanceur laisse tomber le disque après qu'il ait gagné la possession.

17.5.2. Si la réception avait entraîné un point, et que la faute n'est pas contestée, un point est attribué.

17.6. Fautes de Réception Offensives:

17.6.1. Une faute de réception offensive se produit quand un réceptionneur entre en contact avec un défenseur avant ou pendant, une tentative de réception du disque.

17.6.2. Si la faute n'est pas contestée, il y a turnover avec le disque à l'endroit où la faute s'est produite.

17.6.3. Si la passe est complète et la faute est contestée, le disque revient au lanceur.

17.7. Fautes de Lancer Offensives (Lanceur):

17.7.1. Une faute de lancer offensive se produit quand le lanceur entre en contact avec un défenseur en position légitime.

17.7.2. Un contact accidentel se produisant dans la continuité du lancer n'est pas une raison suffisante pour appeler une faute, mais doit être évité.

17.8. Fautes de Blocage:

17.8.1. Une faute de blocage se produit quand un joueur prend une position telle qu'un adversaire mobile ne peut l'éviter et entre en contact avec lui.

17.9. Fautes Indirectes:

17.9.1. Une faute indirecte se produit quand il y a contact entre un réceptionneur et un défenseur qui n'affecte pas directement une tentative de réception du disque.

17.9.2. Si la faute est incontestée, le joueur ayant subit la faute peut se repositionner s'il a été désavantagé par la faute.

17.10. Fautes Simultanées:

17.10.1. Si des fautes sont appelées par un attaquant et un défenseur sur la même action, le disque est retourné au lanceur.

18. Infractions et Violations

18.1. Infractions de marquage:

18.1.1. Les infractions de marquage incluent:

18.1.1.1. « Fast Count » (compte rapide) – le marqueur:

18.1.1.1.1. commence le compte avant que le disque ne soit « vivant »,

18.1.1.1.2. ne commence pas le compte avec le mot « Stalling » (« Compté »),

18.1.1.1.3. compte à des intervalles de moins d'une (1) seconde,

18.1.1.1.4. ne soustrait pas deux (2) secondes au compte après un premier appel à une infraction de marquage; ou

18.1.1.1.5. ne commence pas le compte au chiffre correct.

18.1.1.2. « Straddle » (Chevauchement) – une ligne entre les pieds d'un défenseur contient le point pivot du lanceur.

18.1.1.3. « Disc Space » (Distance) – n'importe quelle partie d'un défenseur est à moins d'un diamètre de disque du torse ou du point pivot du lanceur. Cependant, si cette situation est causée uniquement par le mouvement du lanceur, ce n'est pas une infraction.

18.1.1.4. « Wrapping » (Encerclement) – un défenseur utilise ses bras pour empêcher le lanceur de pivoter dans quelque direction que ce soit.

18.1.1.5. « Double Team » (Double marquage)- plus d'un joueur défensif est à moins de trois (3) mètres du point pivot du lanceur et à plus de trois (3) mètres de tout autre attaquant.

18.1.1.6. « Vision » - un défenseur utilise intentionnellement une partie de son corps pour obstruer la vision du lanceur.

18.1.1.7. « Contact » - un défenseur entre en contact avec le lanceur avant le lancer du disque et hors de l'acte de lancer. Cependant, si ce contact est provoqué seulement par le

mouvement du lanceur, il n'y a pas d'infraction.

18.1.2. Une infraction de marquage peut être contestée par la défense, dans ce cas le jeu s'arrête.

18.1.3. Au premier appel d'une infraction de marquage non contestée, le marqueur doit soustraire deux (2) au compte et continuer.

18.1.4. Le marqueur ne peut pas reprendre le compte tant qu'il n'a pas repris une position légitime. Dans le cas contraire c'est une nouvelle infraction de marquage.

18.1.5. Pour toute infraction de marquage appelée et non contestée à la suite d'une autre infraction de marquage sur la même possession du lanceur, le marqueur doit reprendre le compte à un (1) et continuer.

18.1.6. Si le lanceur fait une passe et qu'une infraction de marquage est appelée pendant l'acte de lancer ou quand le disque est en l'air, l'appel n'a aucune conséquence.

18.2. Infractions de type "Travel" (marché):

18.2.1. Le lanceur peut faire une passe à tout moment tant qu'il est entièrement dans l'aire de jeu ou a établi son point pivot dans l'aire de jeu.

18.2.2. Un joueur en-jeu qui attrape une passe tandis qu'il est en l'air peut faire une passe avant de retoucher le sol.

18.2.3. Après avoir attrapé le disque et être retombé dans l'aire de jeu, le lanceur doit réduire sa vitesse aussi rapidement que possible, sans changer de direction, jusqu'à ce qu'il ait établi un point pivot.

18.2.3.1. Le lanceur peut lancer le disque pendant sa phase de décélération tant qu'il reste en contact avec l'aire de jeu lors du mouvement du lancer.

18.2.4. Le lanceur peut seulement changer de direction (« pivoter ») en établissant un « point pivot », là où une partie de son corps demeure en contact permanent avec l'aire de jeu, appelé « point pivot ».

18.2.5. Un lanceur qui est couché ou agenouillé n'a pas besoin d'établir de pivot.

18.2.5.1. Une fois arrêté, le centre de la masse détermine le point pivot, et il ne peut pas s'éloigner de ce point tant qu'il est couché ou agenouillé.

18.2.5.2. S'il se lève, il doit établir son point pivot à cet endroit.

18.2.6. Un « travel » se produit si:

18.2.6.1. le lanceur établit le pivot à un point incorrect de l'aire de jeu;

18.2.6.2. le lanceur change de direction avant d'établir un pivot de lancer le disque;

18.2.6.3. le lanceur ne décélère pas aussi vite que possible;

18.2.6.4. le lanceur ne maintient pas son pivot établi jusqu'à ce que le disque soit relâché;

18.2.6.5. le lanceur ne conserve pas le contact avec l'aire de jeu durant tout le mouvement du lancer; ou

18.2.6.6. un réceptionneur fait exprès de mal attraper le disque ou met du temps à bien le maîtriser dans le but d'avancer dans

quelque direction que ce soit.

18.2.7. Après un « travel » non contesté le jeu ne s'arrête pas.

18.2.7.1. Le lanceur établit un pivot au point correct, comme indiqué par le joueur qui a appelé le travel. Ceci doit se produire sans délai de la part de l'un ou l'autre des joueurs impliqués.

18.2.7.2. Le compte est suspendu et le lanceur ne peut pas lancer le disque tant que le pivot n'est pas établi à l'endroit correct.

18.2.7.3. Un défenseur doit appeler « Play on » aussitôt que le pivot a été établi.

18.2.7.4. Le marqueur doit dire « Stalling » ou « Play on » avant de redémarrer le compte.

18.2.8. Si, après un « travel » mais avant la correction du pivot, le lanceur fait une passe réceptionnée, l'équipe défensive peut appeler « Violation ». Le jeu est arrêté et le disque est retourné au lanceur.

18.2.9. Si, après un « travel », le lanceur fait une passe non réceptionnée, le jeu continue.

18.2.10. Après un « travel » contesté où le lanceur n'a pas lancé le disque, le jeu est arrêté.

18.3. Violations de type "Pick":

18.3.1. Si un défenseur couvre étroitement un attaquant et qu'il est gêné dans son mouvement vers/avec ce joueur par un autre joueur, le défenseur peut appeler « Pick ».

18.3.2. Une fois le jeu arrêté, le joueur gêné peut se déplacer à la position qu'il aurait occupée si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Le disque est retourné au lanceur (si le disque était lancé) et le compte reprend au maximum à neuf (9).

19. Interruptions

19.1. Interruption pour Blessure ("Injury")

19.1.1. Une interruption pour blessure, « Injury », peut être appelée par le joueur blessé ou un co-équipier si le joueur blessé ne peut pas l'appeler immédiatement, dans ce cas l'appel est dit s'être produit lors de la blessure.

19.1.2. Si un joueur a une blessure ouverte ou qui saigne, une interruption pour blessure doit être appelée et ce joueur sera remplacé immédiatement et ne pourra rejoindre le jeu qu'une fois la blessure soignée et refermée.

19.1.3. Si la blessure n'est pas le résultat d'une faute (contestée ou pas), le joueur doit être remplacé, sinon le joueur peut choisir de rester.

19.1.4. Si le joueur blessé quitte le terrain, l'équipe adverse peut également choisir de remplacer un joueur.

19.1.5. Si le joueur blessé avait attrapé le disque et qu'il a laissé tomber le disque à cause de la blessure, ce joueur garde la possession du disque.

19.1.6. Les joueurs de remplacement suite à une interruption pour blessure prennent l'état complet (position, possession, compte, etc.) des joueurs qu'ils remplacent.

19.2. Interruption Technique ("Technical")

19.2.1. N'importe quel joueur qui identifie une condition qui met en

danger des joueurs peut appeler « technical » pour arrêter le jeu.

19.2.2. Le lanceur peut appeler une interruption technique pendant le jeu pour remplacer un disque sévèrement endommagé.

19.3. Si le disque était en l'air quand l'interruption a été appelée, le jeu continue jusqu'à ce que la possession soit déterminée:

19.3.1. Si la blessure ou le problème de sûreté n'a pas affecté le jeu, la passe complétée ou le turnover compte et le jeu reprend à cet endroit;

19.3.2. Si la blessure ou le problème de sûreté a affecté le jeu, le disque est retourné au lanceur et le compte reprend au maximum à neuf (9).

19.4. Dans les matchs chronométrés, le chronomètre s'arrête pendant une interruption.

20. Temps-Morts ("Time-Outs")

20.1. Le joueur qui appelle un temps-mort doit former un « T » avec ses mains ou avec une main et le disque, et appeler « temps-mort » de manière audible par les adversaires.

20.2. Chaque équipe a deux (2) temps-morts par mi-temps.

20.3. Un temps-mort peut être pris à tout moment durant une mi-temps.

20.4. Un temps-mort dure deux (2) minutes.

20.5. Après le début d'un point et avant le « pull » suivant, l'un ou l'autre des capitaines peut appeler un temps-mort. Le temps-mort prolonge le temps entre le début du point et le « pull » suivant de deux (2) minutes.

20.6. Pendant le jeu seul le lanceur ayant un point pivot établi peut appeler un temps-mort. Après ce type de temps-mort:

20.6.1. Les remplacements ne sont pas autorisés, à part sur blessure.

20.6.2. Le jeu reprend au même point pivot.

20.6.3. Le lanceur reste le même.

20.6.4. Tous les autres attaquants peuvent se placer à l'endroit qu'ils veulent dans l'aire de jeu.

20.6.5. Une fois que les attaquants ont choisi leur position, les défenseurs peuvent se placer à l'endroit qu'ils veulent dans l'aire de jeu.

20.6.6. Le compte reste le même à moins que le marqueur ait changé.

20.7. Si le lanceur appelle un temps-mort alors que son équipe n'en dispose plus, le jeu est arrêté. Le marqueur ajoutera deux (2) secondes au compte avant la reprise du jeu avec un check. Si ceci a comme conséquence un compte à dix (10) ou plus, c'est un turnover de type « Stall-out ». S'il n'y a pas de compte en cours, la défense peut commencer un compte à trois (3).

- Fin –

Définitions

Aire de Jeu	La zone incluant le terrain central et les zones d'en-but mais excluant les lignes de périmètre.
Attaquant	Un joueur dont l'équipe est en possession du disque.
Auto-Check	Action du lanceur qui touche le sol avec le disque pour relancer le jeu. Se produit quand aucun défenseur n'est à portée du lanceur.
Brick	Un « pull » qui tombe directement en dehors de l'aire de jeu et non touché par l'équipe qui reçoit.
Call	Un appel clairement audible qu'une faute, infraction, violation ou blessure s'est produite. Les termes suivants peuvent être utilisés: « Foul » (« Faute »), « Travel », le nom spécifique d'une infraction de marquage, « Violation » (ou le nom spécifique de la violation), « Stall », « Technical », « Freeze », « Injury ».
Check	Action d'un défenseur qui touche le disque pour relancer le jeu.
Contact Accidentel	Tout contact qui n'est pas dangereux par nature et n'affecte pas le résultat de l'action.
Contact avec le Sol	Réfère à tout joueur touchant le sol suite à un évènement ou une action incluant l'atterrissage ou la reprise d'appui après une perte d'équilibre (i.e. sauter, plonger, se pencher ou tomber).
Défenseur	Un joueur dont l'équipe n'est pas en possession du disque.
En-but	L'une des deux zones à chaque extrémité du terrain où les équipes peuvent marquer un point en y attrapant le disque.
En-but Attaqué	Zone d'en-but dans laquelle l'équipe concernée est entrain d'essayer de marquer.
En-but Défendu	Zone d'en-but dans laquelle l'équipe concernée est entrain d'essayer d'empêcher les adversaires de marquer.
Etablir un Pivot	Après un turnover, le point pivot est défini et le lanceur établit un pivot en y plaçant une partie de son corps (habituellement son pied). Après la réception d'une passe, un lanceur doit établir un pivot après s'être arrêté s'il veut ensuite bouger. Il établit un pivot en gardant une partie de son corps en contact permanent avec un point précis de l'aire de jeu.
Femme	Une personne déterminée comme femme par les règles actuelles du Comité International Olympique.
Homme	Toute personne qui n'est pas une femme.
Hors Jeu	Tout ce qui ne fait pas partie de l'aire de jeu, incluant les lignes de périmètre.
Interception	Quand un joueur de l'équipe défensive attrape un lancer d'un joueur de l'équipe attaquante.
Interruption de jeu	Tout arrêt de jeu dû à une faute, violation, discussion ou temps-mort qui nécessite un check ou un auto-check pour relancer le jeu. Le disque n'est pas sujet à un turnover sauf si la règle de continuité s'applique.
Jeu	Le temps après que le pull ait commencé et avant qu'un point ne soit marqué. Le jeu peut ensuite être arrêté par un appel et dans ce cas il reprend par un check.
Joueur	L'une des (jusqu'à) quatorze (14) personnes qui participent actuellement au point en cours.

Lancer	Un disque en vol après un mouvement du lancer, incluant la perte de contact entre le lanceur et le disque après une feinte ou une perte intentionnelle de disque. Une passe est l'équivalent d'un lancer.
Lanceur	L'attaquant en possession du disque ou le joueur qui vient de lancer le disque avant que le résultat du lancer ne soit déterminé.
Ligne	Une limite définissant les aires de jeu. Sur un terrain sans tracé, les limites sont définies par des lignes imaginaires entre les marqueurs ayant la largeur des dits marqueurs. Les segments de ligne ne sont pas étendus au-delà des marqueurs.
Ligne de But	La ligne séparant le terrain central de chaque zone d'en-but.
Lignes de Périmètre	Lignes séparant le terrain central ou l'en-but de la zone hors-jeu. Elles ne font pas partie de l'aire de jeu.
Marqueur	Le défenseur qui énonce le compte sur le lanceur.
Meilleure Perspective	Le point de vue disponible et le plus complet d'un joueur englobant les positions relatives du disque, du sol, des joueurs et des lignes impliqués sur l'action.
Mouvement du Lancer	Le mouvement du lancer est le mouvement qui transfère un déplacement du lanceur au disque dans une direction de vol et finit en lancer. Les pivots et les déplacements d'air ne font pas partie du mouvement du lancer.
Non-joueur	Toute personne, incluant un membre d'équipe, qui n'est pas joueur à ce moment.
Où le disque s'arrête	Réfère à l'endroit où le disque est attrapé, s'arrête naturellement ou est empêché de rouler ou glisser.
Pivoter	Se déplacer dans n'importe quelle direction tout en gardant une partie du corps avec un seul point de l'aire de jeu appelé point pivot.
Point Pivot	Le point de l'aire de jeu où le lanceur doit établir un pivot après un turnover ou là où le pivot a déjà été établi. Un lanceur ne peut établir de pivot sans s'être arrêté et ne doit pas avoir déjà pivoté.
Position Légitime	La position stationnaire établie par le corps d'un joueur excluant les bras et jambes allongés qui, en tenant compte du temps et de la distance, peut être évitée par tous les adversaires.
Possession du disque	Contact maintenu et contrôle d'un disque sans rotation. Réceptionner une passe équivaut à établir la possession de cette passe. La perte de possession à cause d'un contact au sol lors de la réception annule la possession du joueur jusqu'à ce moment. Un disque en possession d'un joueur fait partie de ce joueur. L'équipe dont le joueur est en possession ou dont les joueurs peuvent ramasser le disque est considérée en possession.
Pull	Le lancer d'une équipe à l'autre qui commence le jeu au début d'une mi-temps ou après un point.
Réceptionneurs	Tous les attaquants qui ne sont pas le lanceur.
Sol	Le sol est constitué de tout objet substantiellement solide incluant l'herbe, les cônes de marquage, l'équipement, l'eau et les non-joueurs mais excluant tous les joueurs et les vêtements qu'ils portent, les particules aériennes et les précipitations.
Terrain central	La zone de l'aire de jeu incluant les lignes de but mais excluant les zones d'en-but et les lignes de périmètre.

Time cap	Le Time Cap est une durée déterminée depuis le début du match qui quand elle est atteinte et après que le point en cours soit marqué ajustera le Point Cap (nombre de points à atteindre) en ajoutant deux (2) au score de l'équipe en tête ou des deux équipes si elles sont à égalité.
Turnover	Tout évènement qui produit un changement de l'équipe en possession.

License Légale

Ce travail ("WFDF Rules of Ultimate 2009") a une licence Creative Commons Attribution 2.5. L'exploitant et auteur original de ce travail est la « World Flying Disc Federation », une organisation à but non lucratif enregistrée dans le Colorado (Etats-Unis). Ceci est un résumé du code légal (la licence complète peut être trouvée dans l'Appendix C)

Vous êtes libre de:
- copier, distribuer, montrer et d'appliquer ce travail
- d'en faire des dérivés
- d'en faire un usage commercial

Sous les conditions suivantes:
- vous devez attribuer le travail selon les spécifications de l'auteur ou exploitant;.
- pour toute réutilisation ou distribution vous devez présenter clairement les termes de licence de ce travail.
- toutes ces conditions peuvent être levées si vous recevez la permission de la WFDF.

Vos droits d'utilisation ne sont en aucun cas affectés par ce qui précède.