



Union Nationale
du Sport Scolaire

RÈGLEMENT

23|24

ULTIMATE

SOMMAIRE

PREAMBULE	p. 3
INTRODUCTION	p. 3
<i>Art. 1.0</i> L'ESPRIT DU JEU (EDJ)	p. 4
<i>Art. 2.0</i> AIRE DE JEU	p. 5
<i>Art. 3.0</i> EQUIPEMENT	p. 7
<i>Art. 4.0</i> FORMAT DE JEU	p. 8
<i>Art. 5.0</i> TEMPS DE JEU	p. 8
<i>Art. 6.0</i> SEQUENCES DE JEU	p. 9
<i>Art. 7.0</i> COMMENCER UN MATCH	p. 9
<i>Art. 8.0</i> HORS LIMITES	p. 9
<i>Art. 9.0</i> MARQUER UN POINT	p. 10
<i>Art. 10.0</i> RÉCEPTIONNER UN DISQUE : « Le CATCH »	p. 10
<i>Art. 11.0</i> LE POINT DE PIVOT	p. 11
<i>Art. 12.0</i> TEMPS-MORT	p. 11
<i>Art. 13.0</i> L'ENGAGEMENT	p. 12
<i>Art. 14.0</i> TEMPS LIMITE POUR EFFECTUER UN ENGAGEMENT	p. 13
<i>Art. 15.0</i> DIFFÉRENTS CAS DE FIGURES À L'ENGAGEMENT	p. 13
<i>Art. 16.0</i> LE COMPTE	p. 17
<i>Art. 17.0</i> LE CHECK	p. 18
<i>Art. 18.0</i> CONTACT	p. 19
<i>Art. 19.0</i> CHANGEMENT DE POSSESSION (« TURNOVER »)	p. 19
<i>Art. 20.0</i> APPELER LES FAUTES, LES INFRACTIONS ET LES VIOLATIONS	p. 20
<i>Art. 21.0</i> RÈGLE DE LA CONTINUITÉ	p. 21
<i>Art. 22.0</i> TABLEAU SYNTHETIQUE DES MANQUEMENTS AUX RÈGLES	p. 22
<i>Art. 23.0</i> PRÉCISIONS	p. 24
<i>Art. 24.0</i> LISTE DES MANQUEMENTS AUX RÈGLES	p. 26
<i>Art. 25.0</i> SIGNAUX MANUELS	p. 29
<i>Art. 26.0</i> LISTE DES CONFUSIONS	p. 32
<i>Art. 27.0</i> LEXIQUE	p. 33
<i>Art. 28.0</i> RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE ULTIMATE SPORT PARTAGÉ	p. 35

RÈGLEMENT ULTIMATE UNSS

Version 2.0 – 30 juin 2023

PREAMBULE

Le présent règlement se base sur les règles officielles de l'ultimate approuvées par la FFFD (version 01/01/2013).

Afin de l'adapter au jeu scolaire et aux spécificités de l'UNSS, des modifications y ont été apportées et notamment :

- Reformulation et simplification (exemple : infractions aux règles devient manquements aux règles)
- Suppression des retraits de temps au compte après une infraction de marquage
- Formulation des appels simplifiés et création d'une liste d'appels en français ou acceptés en anglais
- Formulation plus détaillée sur les points de règlements les plus souvent rencontrés
- Mise en forme plus synthétique pour une lecture facilitée et plus adaptée aux collégiens et lycéens
- Apparition de nouveaux termes pour officialiser des usages (exemple : appel « freeze » pour sécurité)

Si un fait de jeu ne peut pas être résolu par l'application de ce règlement, alors le délégué technique se référera au règlement fédéral afin de reprendre le match.

INTRODUCTION : L'ULTIMATE

L'ultimate est un sport collectif utilisant un disque volant où deux équipes s'affrontent sur un terrain rectangulaire avec une zone d'en-but à chaque extrémité.

Pour marquer un point, il faut, grâce à des passes successives réussir à valider une passe dans la zone d'en-but attaquée.

Le format d'un match d'ultimate est défini par un nombre de points à atteindre et par une durée de jeu.

La première équipe qui atteint le score visé remporte la rencontre. Si le score visé n'est pas atteint à la fin du temps réglementaire, le nouveau score visé devient alors le score de l'équipe qui mène +1pt. On dit alors Cap+1.

Lorsque le temps de jeu réglementaire est écoulé, le match continue jusqu'au prochain point marqué. Une fois ce score établi, soit le match est terminé (score visé atteint), soit on applique la règle du « Cap ».

Le porteur de disque ne peut pas se déplacer mais il peut effectuer une passe dans toutes les directions à n'importe quel coéquipier en effectuant un pied de pivot.

Si une passe n'aboutit pas, la possession du disque change et l'équipe adverse peut le prendre pour tenter de marquer.

Aucun contact n'est autorisé.

Il n'y a pas d'arbitre en ultimate. Chaque joueur est responsable du respect des règles (auto-arbitrage et co-arbitrage) et de l'esprit du jeu.

Tous les joueurs sont donc, en fait, potentiellement des arbitres.

Art. 1.0

L'ESPRIT DU JEU (EDJ)

Art. 1.1

L'ultimate est un sport collectif sans contact et auto arbitré. Tous les joueurs sont responsables du fair-play, de l'application et de l'adhésion aux règles du jeu.

Art. 1.2

Etre « fair-play » c'est faire preuve de sportivité, c'est-à-dire d'esprit sportif et compétitif en étant honnête, loyal, maître de soi, respectueux et digne dans la victoire comme dans la défaite.

C'est un comportement sportif exemplaire et contrôlé qui fait partie de l'Esprit du Jeu en ultimate.

Art. 1.3

Les joueurs ont tous un rôle d'arbitre, et à ce titre, ils doivent :

- Connaître les règles
- Etre impartial et objectif
- Dire la vérité
- Expliquer leur point de vue clairement et brièvement
- Laisser aux adversaires l'opportunité de parler
- Éviter et résoudre les disputes aussi vite que possible en utilisant un langage respectueux
- Faire des appels d'infractions aux règles d'une manière cohérente au long d'un match
- Appeler un manquement aux règles uniquement si le manquement aux règles est assez significatif pour changer le résultat d'une action

Art. 1.4

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

Art. 1.5

Exemples de l'Esprit du jeu

Les actions suivantes sont des exemples de bon Esprit du Jeu :

- Informer un coéquipier si son appel à un manquement aux règles était faux ou inutile
- Informer son coéquipier s'il a causé un manquement aux règles
- Se rétracter après un appel de manquement aux règles dont on se rend compte qu'il n'était pas nécessaire
- Complimenter un adversaire pour une belle action ou un bon esprit
- Se présenter à son adversaire
- Réagir calmement aux désaccords et aux éventuelles provocations
- Savoir demander un avis extérieur lors d'un appel de faute dont je suis responsable

Les actions suivantes sont contraires à l'Esprit du Jeu et doivent être évitées par tous les participants :

- Le jeu dangereux, les comportements agressifs
- Les infractions aux règles de manière intentionnelle
- La provocation, l'intimidation
- La célébration irrespectueuse ou exagérée d'un point marqué
- L'appel d'infractions aux règles en réponse à l'appel d'un adversaire
- Demander la passe d'un joueur adverse
- Intervenir verbalement sur le jeu lorsque je suis sur la ligne de touche

Art. 1.6

Précisions concernant l'Esprit du jeu

Il est de la responsabilité de chaque équipe d'enseigner les règles et l'EDJ à leurs joueurs ainsi que de discipliner ceux qui font preuve de mauvais EDJ.

Les retours faits aux autres équipes, et notamment pendant la ronde, doivent être constructifs.

Les joueurs expérimentés se doivent d'expliquer aux débutants leurs manquements aux règles commis par ignorance des règles.

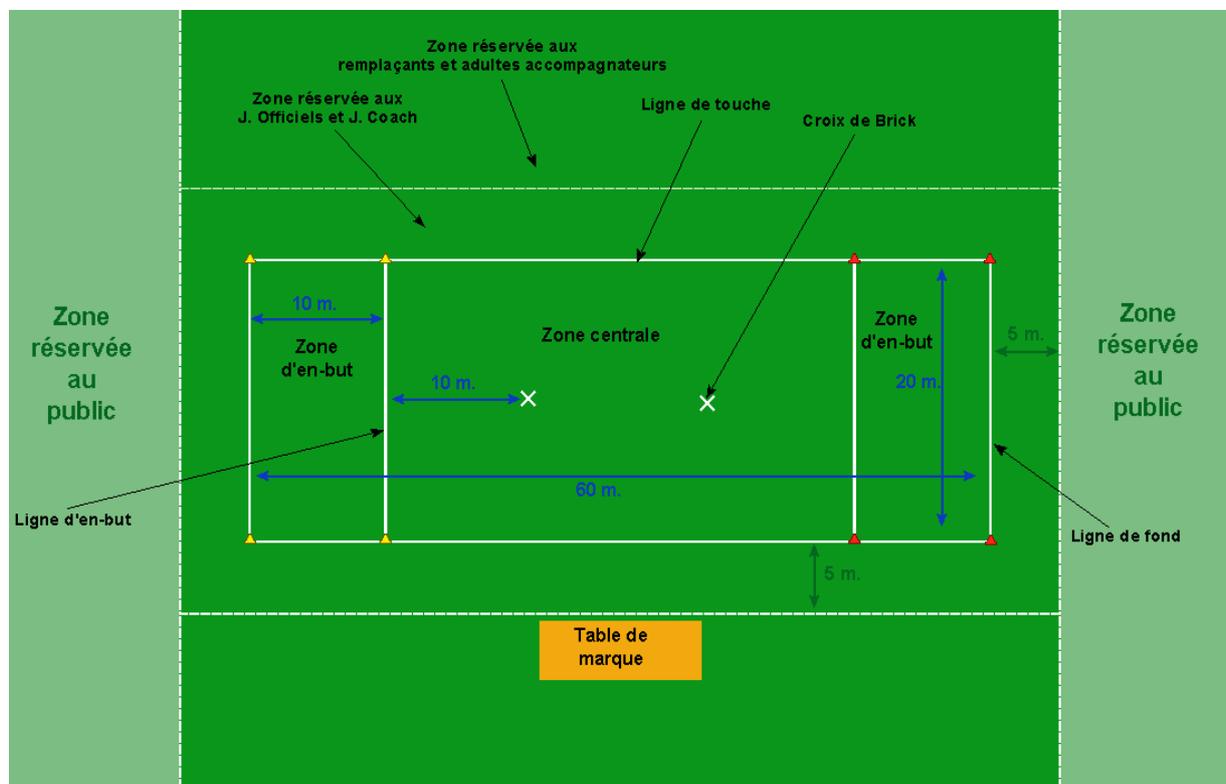
L'interprétation des règles se fait uniquement par les joueurs directement impliqués dans l'action. Cependant, en cas de doute, les joueurs impliqués peuvent prendre l'avis de non-joueurs pour clarifier les règles et prendre la décision adéquate.

Les appels de manquements aux règles se font uniquement par les joueurs sur le terrain.

Si, après une discussion, les joueurs ne trouvent pas d'accord, le disque est retourné à la dernière possession établie avant l'appel de manquement aux règles.

Art. 2.0

AIRE DE JEU



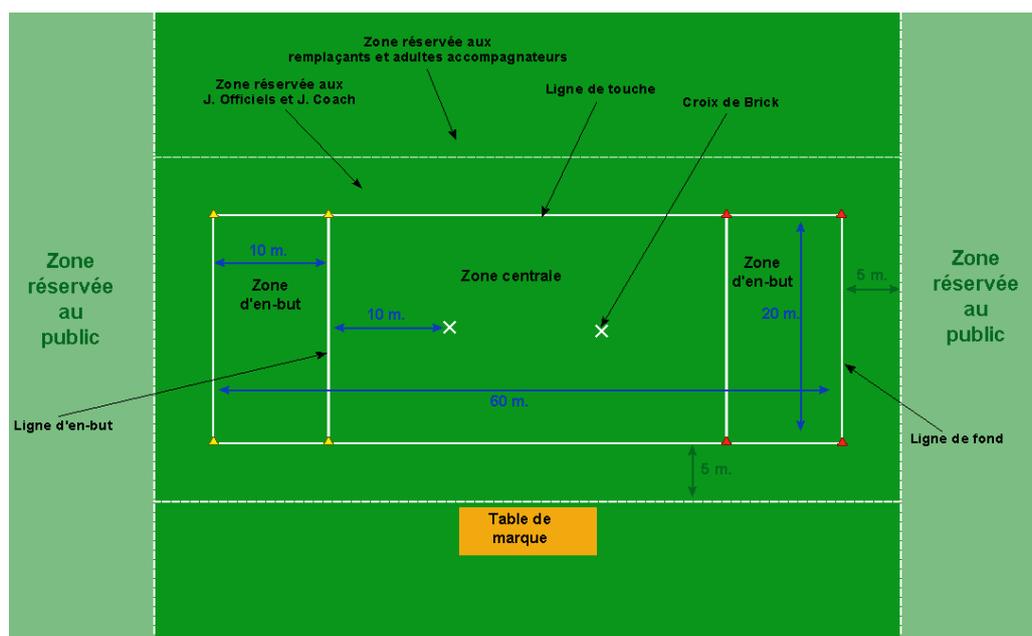
- Le terrain d'ultimate est rectangulaire avec une zone centrale et deux zones d'en-but.
- Les lignes de touche et les lignes de fond ne font pas partie de l'aire de jeu.
- Les lignes de but séparent les zones d'en but de la zone centrale. Elles font partie de la zone centrale.
- Le point de « brick » est signalé par une croix (2 lignes de 1 m.) ou des soucoupes sur chaque côté du terrain (synthétique)
- Huit cônes flexibles de couleurs voyantes doivent délimiter les zones d'en-but.

Art. 2.1

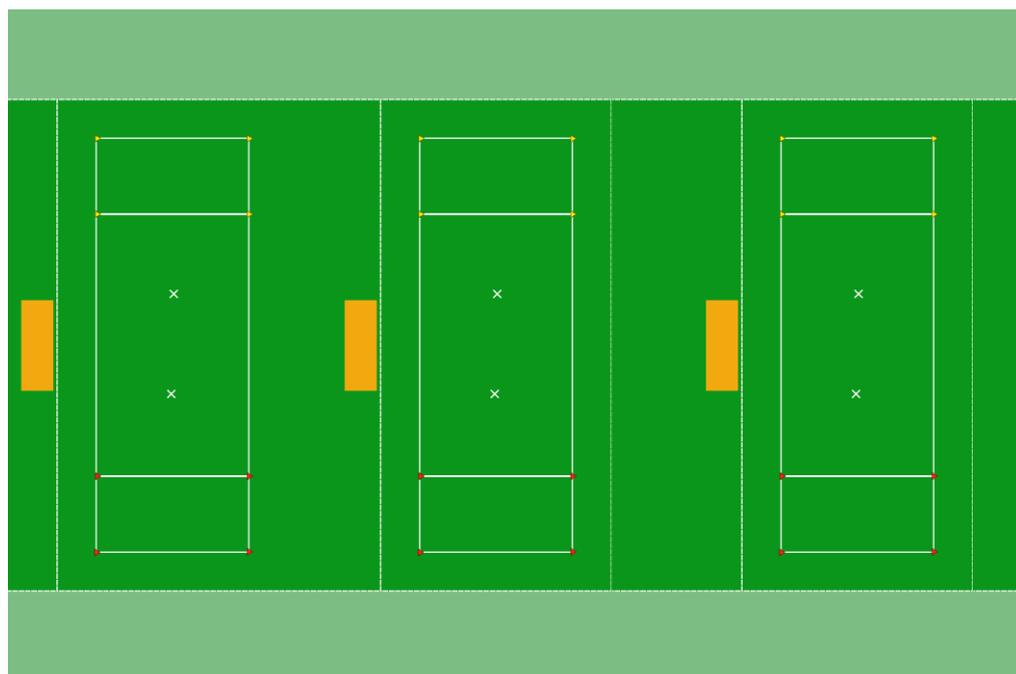
🇫🇷 Schéma pour le Championnat de France 🇫🇷

Lors des championnats de France UNSS, des zones autour du terrain doivent être délimitées comme suit :

- De la ligne du terrain à 5m. : zone JOff et JCoach
- Au-delà de 5m : zone pour les remplaçants, et enseignants et la table de marque
- En dehors des terrains (zone vert clair) : public et spectateurs
- La table de marque est à l'opposé de la zone des jeunes coachs, des remplaçants et enseignants.



- 3 terrains sont disposés dans la longueur d'un terrain de foot en respectant les dimensions ci-dessus (+/- 10%)
- Les terrains sont séparés d'au moins 12 mètres

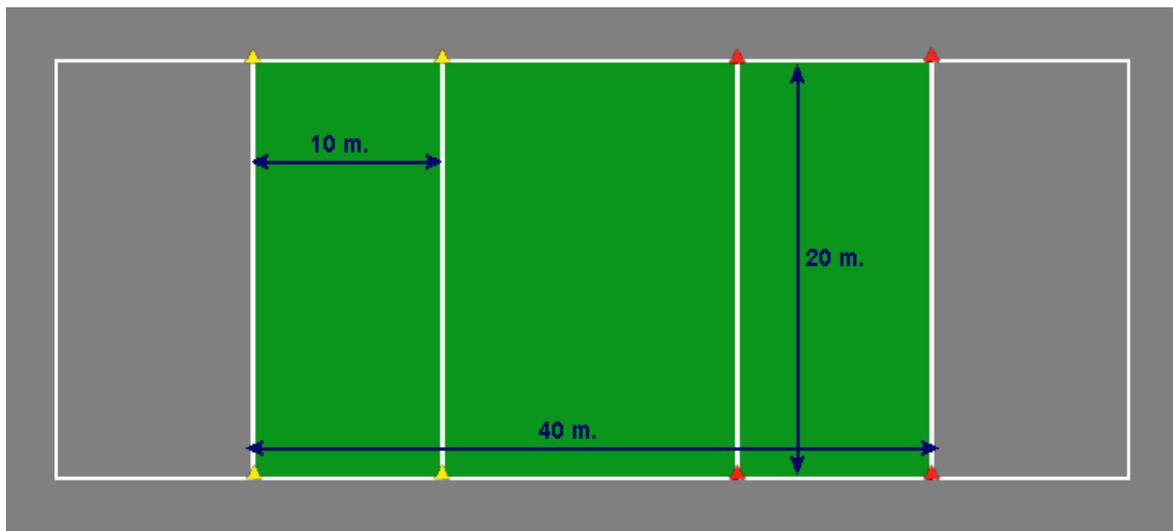


Art. 2.2

Schéma pour le Sport Partagé

Lors des championnats de Sport Partagé :

- Terrain de 40m /20m
- Diminution de la longueur totale du terrain à 40m avec la ligne d'en-but au niveau des points de brick du terrain ci-dessus
- Emplacement des jeunes coachs, jeunes arbitres, joueurs remplaçants, accompagnateurs et table de marque identique au terrain collège et lycée



Art. 3.0

EQUIPEMENT

Les disques blancs ou jaunes (pour le beach) de 175 grammes approuvés par l'UNSS et la FFD sont recommandés.

N'importe quel disque volant accepté par les deux capitaines peut être employé. Néanmoins, les disques blancs de 175 grammes approuvés par l'UNSS et la FFD sont recommandés.

L'équipement se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. L'ensemble des équipements doit être uniforme sur le plan des maillots (couleur et modèle).

Les chaussures à crampons sont autorisées. Les crampons vissés ne sont pas autorisés.

Les maillots des joueurs sont numérotés de 0 à 99.

Les numéros sont placés sur le maillot.

Sécurité :

Le port de vêtements ou d'équipement qui peut nuire à son porteur ou à d'autres joueurs est interdit et notamment les chapeaux avec liens, colliers, bracelets et autres bijoux et accessoires. Les déguisements sont interdits.

Art. 4.0

FORMAT DE JEU

Au collège :

Une équipe peut être composée de toutes les catégories mélangées (benjamin(e), minime et cadet(te) 1ère année) avec une limite de 1 seul cadet garçon sur la feuille de match (En collège Excellence, benjamin(e) 3ème année + Minime + Cadet(te) 1ère année).

Jeu à 4 contre 4: 2 garçons et 2 filles

1 Jeune Off non joueur

1 Jeune Coach qui peut être joueur

Au lycée :

Une équipe peut être composée de toutes les catégories mélangées (minime, cadet(te), junior, senior).

Jeu à 4 contre 4: 2 garçons et 2 filles

1 Jeune Off non joueur

1 Jeune Coach qui peut être joueur

Art. 5.0

TEMPS DE JEU

Durée totale de jeu dans la même journée pour un joueur :

- Collège 125 minutes
- Lycée 125 minutes

Art. 5.1

► Lors du championnat de France des collèges établissements et collèges excellences

En phase de poule et de classement :

- Match en 9 points ou 25 minutes
- 2 temps morts par équipe (durée 2'00" chacun)
- Lors des temps-morts, le chronomètre du temps de jeu est arrêté
- **Cap +1 si égalité ou 1 point d'écart ou cap systématique en phase finale**

Art. 5.2

► Lors du championnat de France des lycées

En phase de poule et de classement :

- Match en 9 points ou 25 minutes
- 2 temps morts par équipe (durée 2'00" chacun)
- Lors des temps-morts, le chronomètre du temps de jeu est arrêté
- **Cap +1 si égalité ou 1 point d'écart ou cap systématique en phase finale**

[Art. 6.0](#)

SEQUENCES DE JEU

[Art. 6.1](#)

- ▶ Au collège

Après chaque engagement, à partir de 2'30", uniquement sur turn-over, le changement de joueur est possible sur décision de l'équipe qui entre en possession du disque. Tant qu'il n'y a pas de changement de joueur, le chronométrage lié à la séquence de jeu continue de s'écouler. Le chronomètre sera remis à zéro dès que le changement sera demandé par l'une des deux équipes.

[Art. 6.2](#)

- ▶ Au lycée

Après chaque engagement, à partir de 4'00", uniquement sur turn-over, le changement de joueur est possible sur décision de l'équipe qui entre en possession du disque. Tant qu'il n'y a pas de changement de joueur, le chronométrage lié à la séquence de jeu continue de s'écouler. Le chronomètre sera remis à zéro dès que le changement sera demandé par l'une des deux équipes.

[Art. 7.0](#)

COMMENCER UN MATCH

Tirage au sort entre les deux équipes.

Le capitaine qui gagne le tirage au sort a le choix entre :

- Attaquer ou défendre
- Choisir l'en-but à défendre

L'autre capitaine a le choix restant.

FINIR UN MATCH

Le match se termine lorsque l'équipe atteint, avant le temps réglementaire, le score maximal possible en fonction de la catégorie. Dans tous les cas, lorsque le temps réglementaire est achevé, le point en cours se termine. Si à la fin du temps réglementaire le score maximal n'est pas atteint, il y a un cap à atteindre. Se reporter à l'article 5.0

[Art. 8.0](#)

HORS LIMITES

[Art. 8.1](#)

Un disque ou un joueur « hors limites » est « hors jeu ». Un disque ou un joueur « dans les limites » est « en jeu ».

[Art. 8.2](#)

Un disque est considéré comme hors limites lorsqu'il touche l'aire hors du terrain, tout obstacle ou un joueur attaquant qui est hors limites.

[Art. 8.3](#)

Un disque est considéré « hors limites » quand son premier point de contact avec le sol est à l'extérieur des limites du terrain. En conséquence, un disque peut survoler l'extérieur du terrain sans être considéré comme « hors limites ».

Un disque en possession d'un attaquant a le même statut « hors limites » ou « dans les limites » que ce joueur. Si le disque est simultanément en possession de plus d'un attaquant et que l'un d'eux est « hors limites », le disque est alors considéré « hors limites ».

Art. 8.4

L'endroit où le disque est sorti de l'aire de jeu est le point où, avant d'être considéré « hors limites », le disque était le plus récemment :

- Partiellement ou complètement au dessus de l'aire de jeu ou
- En contact avec un joueur en jeu

Art. 8.5

Un lanceur peut toucher l'espace hors du terrain une fois que son pied de pivot est établi dans les limites du terrain.

Art. 8.6

Un porteur de disque qui entre en contact avec l'aire de jeu puis en sort est toujours considéré « dans les limites » à condition qu'il revienne établir un point de pivot dans les limites du terrain à l'endroit où il est sorti.

Art. 8.7

Un joueur en plein saut (en l'air) qui a pris son impulsion depuis l'extérieur de l'aire de jeu, garde son statut de « hors limites » du terrain jusqu'à ce qu'il ait touché l'aire de jeu ou l'aire hors du terrain.

Art. 8.8

Un joueur en plein saut (en l'air) qui a pris son impulsion depuis l'intérieur de l'aire de jeu, garde son statut de « dans les limites » du terrain jusqu'à ce qu'il ait touché l'aire de jeu ou l'aire hors du terrain.

Art. 8.9

Un défenseur est toujours considéré « dans les limites ». Il a le droit d'intercepter un disque en dehors des limites de l'aire de jeu. Il peut prendre son impulsion en dehors des limites.

Art. 9.0

MARQUER UN POINT

Art. 9.1

Un point est marqué lorsqu'un joueur réceptionne le disque dans la zone d'en-but qu'il attaque.

Art. 9.2

Le disque peut indifféremment provenir d'une passe d'un partenaire ou d'un adversaire. Dans les deux cas, un point est marqué.

Art. 9.3

Pour que la réception soit validée et le point marqué, le disque doit être contrôlé suivant les critères suivants :

- Dans le cas d'un « catch » aérien, lors de sa réception au sol, le premier point de contact du joueur avec le sol doit être entièrement dans la zone d'en but attaquée.
- Un joueur « catch » (attrape) le disque en montrant qu'il contrôle celui-ci sans rotation.

Art. 10.0

RECEPTIONNER UN DISQUE : « Le CATCH »

Art. 10.1

Un joueur « catch » (attrape) le disque en le contrôlant sans rotation. Il devient « porteur de disque ».

Art. 10.2

Lors d'une réception, si un joueur perd le contrôle du disque en entrant en contact avec le sol, avec un coéquipier ou avec un adversaire légitimement placé, alors la réception n'est pas validée.

Art. 10.3

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

Art. 11.0

LE POINT DE PIVOT

Art. 11.1

Le porteur de disque peut lancer dans toutes les directions en effectuant un « point de pivot ». Autrement dit, il peut pivoter sur un appui au sol pour s'orienter dans n'importe quelle direction.

Art. 11.2

Le porteur doit établir son point de pivot dans les limites de l'aire de jeu.

Art. 11.3

Lors d'une réception en course ou en l'air, le porteur doit décélérer le plus vite possible sans changer de direction pour établir son point de pivot.

Art. 11.4

Un porteur qui est couché ou agenouillé n'a pas besoin d'établir de point de pivot. Une fois arrêté, le centre de la masse détermine le point de pivot, et il ne doit pas s'éloigner de ce point tant qu'il reste dans sa position initiale. S'il se lève, il doit alors établir son point de pivot à cet endroit.

Art. 12.0

TEMPS-MORT

Art. 12.1

Seul le joueur en possession du disque peut appeler un temps-mort.

Art. 12.2

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

Art. 12.3

Avant un engagement, les deux équipes peuvent appeler un temps-mort.

Art. 12.4

Après un temps-mort, le jeu reprend de la manière suivante :

- Sans aucun remplacement de joueur,
- Au même point de pivot,
- Avec le même lanceur,
- Les attaquants se placent où ils veulent sur le terrain (sauf le lanceur),
- Puis les défenseurs peuvent ensuite se placer sur le terrain,
- Le compte reprend là où il s'était arrêté, sauf si le marqueur a changé.
- Le chronomètre des changements est remis à zéro

Art. 12.5

Cas du temps-mort Esprit du Jeu.

Un temps mort pour Esprit du Jeu peut être appelé en cas de manquement grave et/ou répété à l'Esprit du Jeu.

Il peut être appelé par le Jeune Coach, le Capitaine, le Professeur encadrant l'équipe ou par un membre de la CMN.

Le jeu s'arrête et le chronomètre est stoppé. Les capitaines, les jeunes coachs et les professeurs des deux équipes se réunissent afin d'aborder le manquement à l'Esprit du jeu constaté.

Au besoin, à l'issue de ces discussions, une ronde constituée des deux équipes au complet peut être réunie.

Reprise du jeu : voir Art 12.4

Art. 13.0

L'ENGAGEMENT

Art. 13.1

DÉROULEMENT :

C'est l'équipe qui a marqué le point qui engage (donc celle qui va défendre).

A chaque point marqué, les deux équipes permutent leur sens d'attaque.

La mise en jeu du disque se fait en le lançant en direction de la zone d'en-but adverse depuis sa propre zone d'en-but.

Les joueurs se positionnent ainsi :

- Les attaquants (ceux qui vont recevoir le disque) ont un pied sur la ligne de leur zone d'en-but sans changer de position
- Les défenseurs (ceux qui engagent) doivent être entièrement dans leur zone d'en-but

Si ces positionnements ne sont pas respectés lors de l'engagement alors l'équipe adverse peut appeler la violation « offside » avant que l'équipe receveuse ne touche le disque. L'engagement doit être refait aussi vite que possible.

Art. 13.2

L'équipe qui débute le point depuis la zone d'en-but déterminée par tirage au sort met en place une composition d'équipe mixte conforme au règlement et dès lors que ces joueurs sont dans leur zone d'en-but, la composition ne peut plus changer. L'équipe adverse peut alors aligner ses joueurs selon la même composition.

Art. 13.3

Dès que le disque est lancé, tous les joueurs peuvent aller dans n'importe quelle direction.

Art. 13.4

L'engagement s'effectue dès qu'un des joueurs attaquants signale (en levant la main) que son équipe est prête en réponse à un signal (main tenant le disque levée) de l'équipe qui va engager.

Art. 13.5

Aucun joueur de l'équipe défensive ne peut toucher le disque après l'engagement tant qu'il n'a pas été touché par un attaquant ou qu'il n'a pas touché le sol.

Art. 14.0

TEMPS LIMITE POUR EFFECTUER UN ENGAGEMENT

L'équipe recevant l'engagement (l'attaque) dispose de 45 secondes pour se mettre en place.

Sinon les sanctions se succèdent de la manière suivante :

1. prend un temps mort (si tous les temps morts n'ont pas déjà été utilisés)
2. reprend de la ligne de fond de l'en-but (si tous les temps morts ont déjà été utilisés)
3. reprend d'un coin de la ligne de fond choisi par les adversaires (si la sanction n°2 a été appliquée à l'engagement précédent)

L'équipe engageante (la défense) dispose de 60 secondes (15 de plus que l'attaque) pour engager après le point. Les sanctions sont prises uniquement si l'attaque était en place dans la limite des 45 secondes.

Les sanctions se succèdent de la manière suivante :

1. prend un temps mort (si tous les temps morts n'ont pas déjà été utilisés)
2. l'attaque reprend de la ligne brick proche de la zone d'en-but défendue (si tous les temps morts ont déjà été utilisés)
3. l'attaque reprend de la ligne de brick proche de la zone d'en-but attaquée (si la sanction n°2 a été appliquée à l'engagement précédent)

TEMPS LIMITE POUR JOUER APRES UN TURN-OVER

Temps limite de récupération du disque après un turn-over : 20 secondes lorsque le disque est dans la zone d'en-but ou hors du terrain et 10 secondes lorsque le disque est dans la zone de jeu **voir Art 23.5**

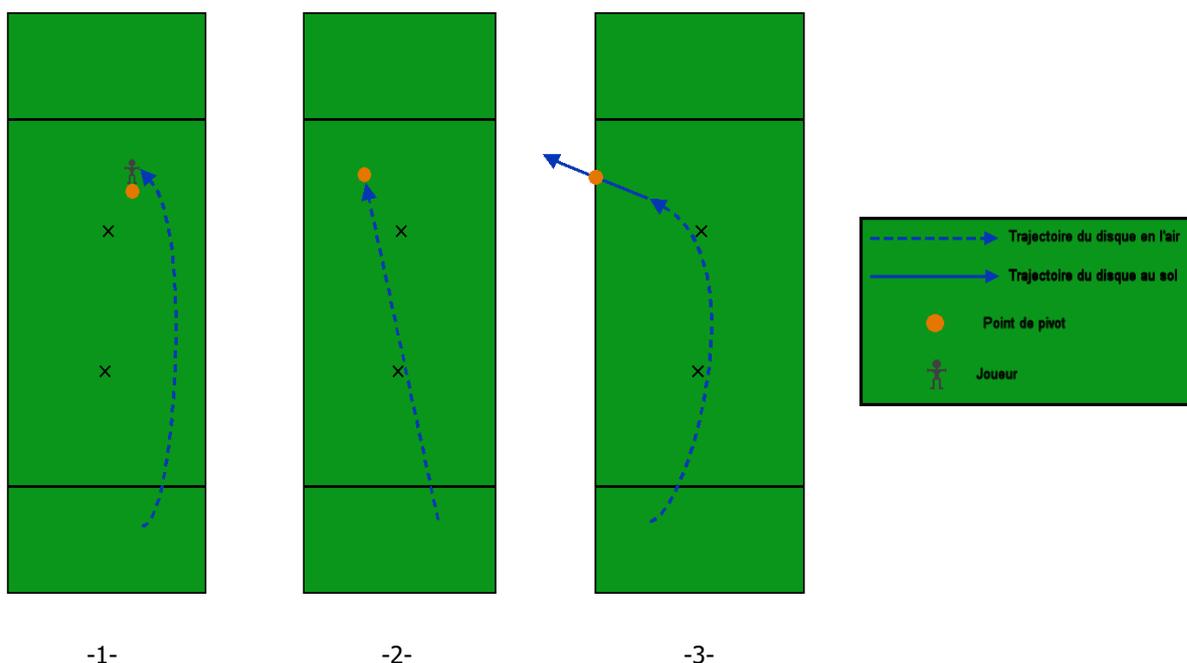
Art. 15.0

DIFFÉRENTS CAS DE FIGURES À L'ENGAGEMENT

Art. 15.1

✦ Réception ou chute dans la zone de jeu :

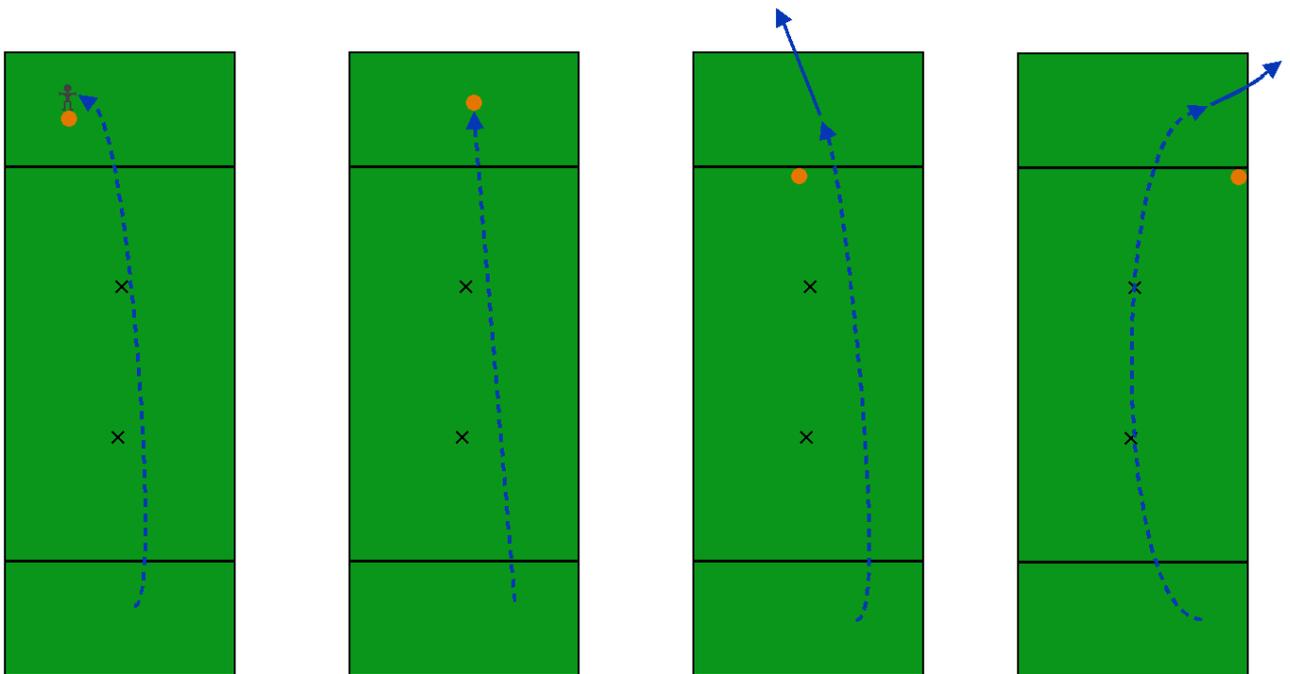
- Lorsqu'un joueur réceptionne le disque dans la zone de jeu, il peut directement jouer de ce point. (-1-)
- Si le disque tombe dans la zone de jeu, l'attaquant prend possession du disque là où il s'est arrêté. (-2-)
- Si le disque tombe dans la zone de jeu puis roule en dehors, l'attaquant prend possession du disque là où il est sorti. (-3-)



Art. 15.2

† Réception ou chute dans la zone d'en but :

- Lorsqu'un attaquant réceptionne le disque d'engagement dans sa zone d'en-but, il doit jouer de ce point. (-4-)
- Si le disque tombe dans la zone d'en-but, l'attaquant prend possession du disque là où il s'est arrêté. (-5-)
- Si le disque tombe dans la zone d'en-but, puis roule en dehors par la ligne de fond, l'attaquant prend possession du disque sur sa ligne d'en-but en face de l'endroit où le disque est sorti (et ce, même si le disque roule ensuite et revient sur le terrain). (-6-)
- Si le disque tombe dans la zone d'en-but puis roule en dehors par un côté, l'attaquant prend possession du disque du même côté où le disque est sorti, dans le coin, à l'intersection de sa ligne d'en-but et de la ligne de touche (et ce, même si le disque roule ensuite et revient sur le terrain). (-7-)



-4-

-5-

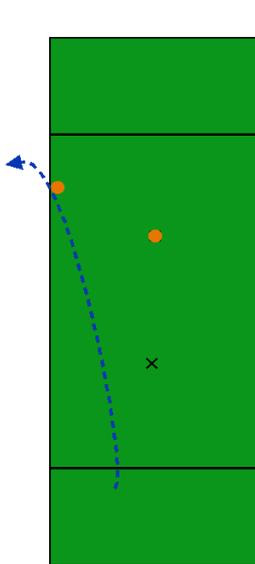
-6-

-7-

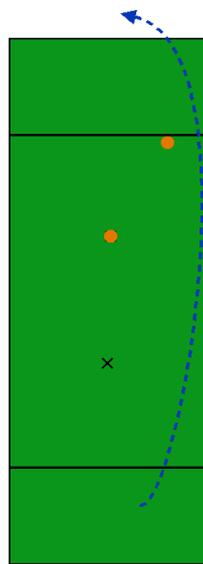
Art. 15.3

† Hors limites « en volant » :

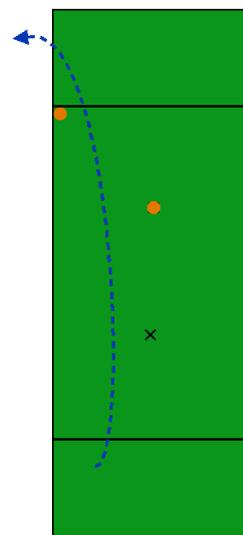
- Si le disque tombe hors limites du terrain en survolant un des côtés de la zone de jeu, l'attaquant peut prendre possession du disque soit là où le disque est sorti, soit sur la croix de brick (il faut alors appeler « brick » en joignant ses deux mains au-dessus de sa tête avant de ramasser le disque) (-8-)
- Si le disque tombe hors limites du terrain en survolant le fond de la zone d'en-but, l'attaquant peut prendre possession du disque soit sur sa ligne d'en-but en face de là où le disque a survolé la ligne de fond, soit sur la croix de brick (en appelant « brick ») (-9-)
- Si le disque tombe hors limites du terrain en survolant un côté de la zone d'en-but, l'attaquant peut prendre possession du disque soit dans le coin à l'intersection de sa ligne d'en-but et de la ligne de touche, soit sur la croix de brick (en appelant « brick ») (-10-)
- Si le disque est attrapé hors limites au fond du terrain, alors l'attaquant prend possession du disque sur la ligne de fond d'en-but, à la verticale de là où le disque est sorti (-11-)
- Si le disque est attrapé hors limites sur le côté du terrain, alors l'attaquant prend possession du disque sur la ligne de touche ou sur la ligne de côté de l'en-but, à la verticale de là où le disque est sorti. (-12-)



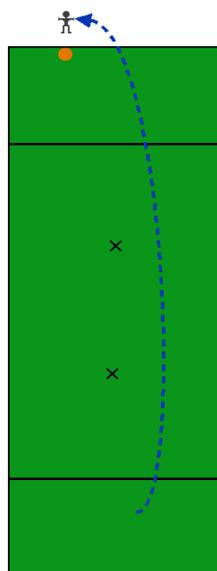
(-8-)



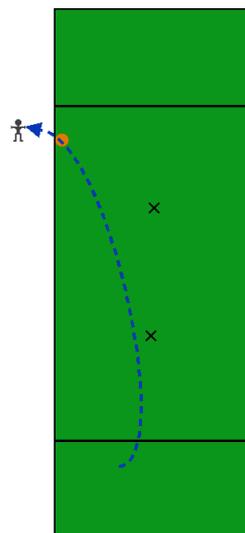
(-9-)



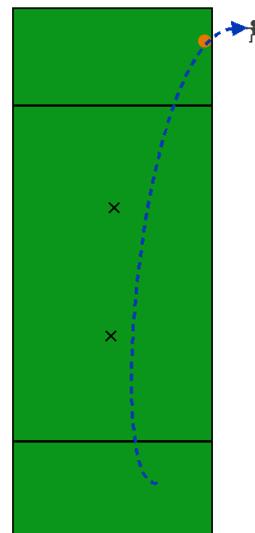
(-10-)



(-11-)



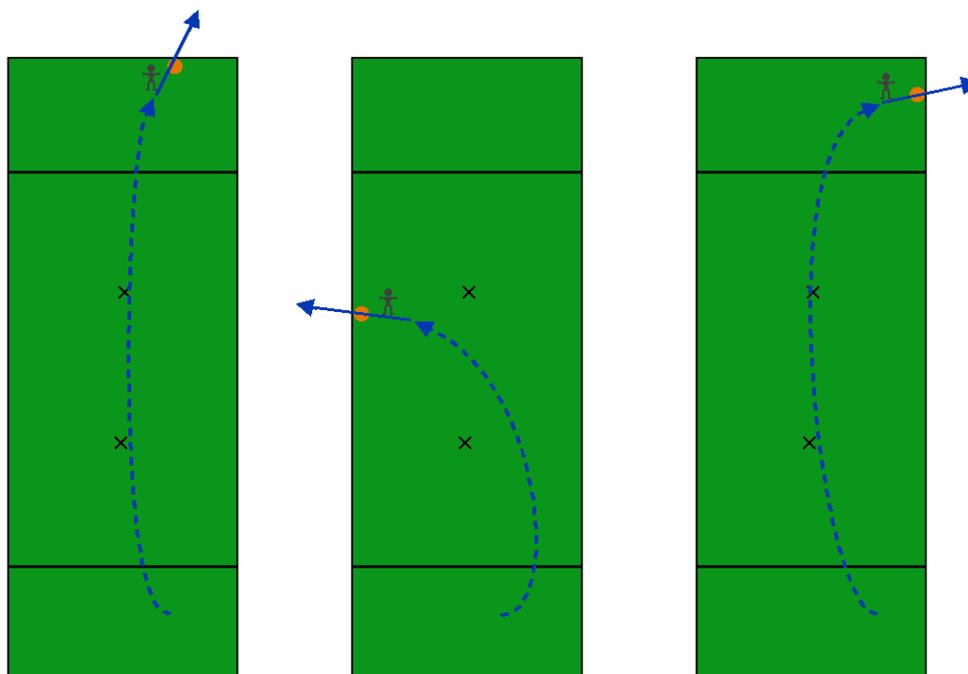
(-12A-)



(-12B-)

Art. 15.4

✦ L'équipe attaquante a le droit d'arrêter un disque qui roule lors d'un engagement. Mais si après l'avoir touché, le disque roule encore et sort « hors limites » par une ligne de touche, par un côté de la zone d'en-but ou par la ligne de fond, l'attaquant prend alors possession du disque là où il est sorti. (-13A-), (-13B-) et (-13C-)

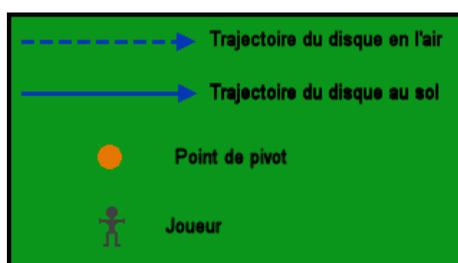


(-13A-)

(-13B-)

(-13C-)

LEGENDE



Art. 15.5

✦ Echec de réception :

- Si un attaquant tente d'attraper le disque en vol lors de la réception de l'engagement et que le disque lui échappe (dans les limites ou hors des limites de l'aire de jeu), l'équipe qui engageait prend alors possession du disque là où il s'est arrêté.

[Art. 16.0](#)

LE COMPTE

[Art. 16.1](#)

Le marqueur débute un compte sur le lanceur en annonçant « compté » puis compte de 1 à 10. L'intervalle entre le début de chaque nombre doit être d'au moins 1 seconde.

[Art. 16.2](#)

Le compte doit être clairement audible par le lanceur.

[Art. 16.3](#)

Le marqueur ne peut compter que lorsque le disque est en jeu et qu'il est à moins de 3 mètres du lanceur.

[Art. 16.4](#)

Si le marqueur se déplace au-delà de 3 mètres du lanceur ou qu'un autre joueur devient le marqueur, le compte redémarre alors à « compté 1 ».

[Art. 16.5](#)

Si le compte arrive à 10 (premier son audible du mot « dix ») :

Avant que le lanceur n'ait lancé :

- Non contesté : il y a changement de possession.
- Contesté : Le compte reprend à 8

Après que le lanceur ait lancé :

- Si la passe n'aboutit pas et que l'appel est non contesté : il y a changement de possession à l'endroit du « compte terminé »
- Si la passe n'aboutit pas et que l'appel est contesté : il y a changement de possession à l'endroit où le disque est tombé
- Si la passe est réussie et que l'appel est non contesté : Reprise du jeu à l'endroit du « compte terminé » avec turn-over
- Si la passe est réussie et que l'appel est contesté : Reprise du jeu à l'endroit du « compte terminé » à 8

[Art. 16.6](#)

Tous les appels de manquement aux règles arrêtent le compte.

[Art. 16.7](#)

Après un arrêt de jeu, le compte reprend de la façon suivante :

- Suite à un manquement défensif non contesté, le compte reprend à « compté 1 ».
- Suite à un manquement offensif non contesté, le compte reprend là où il s'était arrêté.
- Suite à un manquement défensif contesté, le compte reprend au maximum à « compté 6 ».
- Suite à un manquement offensif contesté, le compte reprend au maximum à « compté 6 ».

Art. 17.0

LE CHECK

Art. 17.1

Le « check » ou action de « checker » est le fait de remettre en jeu le disque en touchant le disque tenu par l'attaquant après un arrêt de jeu. Pour cela, le défenseur effectue un décompte de 3 » puis annonce « Disc In » (ou disque en jeu) en touchant le disque tenu par l'attaquant après un arrêt de jeu.

Le défenseur touche le disque et appelle « disque en jeu » ou « compté ». Si le défenseur est trop loin, c'est l'attaquant en possession du disque qui le tape au sol. Le jeu doit reprendre aussi vite que possible. Le « check » peut être retardé uniquement par une discussion concernant un appel.

Art. 17.2

Si la défense est trop loin du disque pour le « checker », l'attaquant doit alors taper le disque au sol en annonçant « disque en jeu ». Si aucun attaquant et aucun défenseur ne peut checker le disque, alors le défenseur le plus proche du disque doit appeler « disque en jeu ».

Art. 17.3

Le joueur qui effectue le check doit, dans un premier temps, vérifier avec l'adversaire le plus proche que leurs équipes sont prêtes. S'il y a un retard non nécessaire pour « checker » le disque, l'adversaire peut appeler « délai de jeu » et si le retard continue, il peut appeler « disque en jeu » sans vérification des adversaires.

Art. 17.4

Les équipes sont prêtes et le check peut être effectué une fois que tous les joueurs ont repris la position qu'ils occupaient au moment de l'arrêt de jeu (sauf dans le cas d'un temps mort). Tous les joueurs restent immobiles dans cette position jusqu'à ce que le disque soit « checké ».

Si le disque doit être retourné au lanceur après un appel contesté, les joueurs reprennent les positions qu'ils avaient au moment du lancer et non au moment de l'arrêt de jeu.

Art. 17.5

Si le lanceur tente une passe avant le check ou si les joueurs n'avaient pas repris leurs positions initiales avant l'arrêt de jeu, le disque revient au lanceur indépendamment du fait que la passe ait été complétée ou non.

Art. 17.6

Il y a un « check » après un arrêt de jeu suite à :

- Un temps mort
- Un appel de manquement aux règles
- Un arrêt de jeu pour sécurité (« freeze »)
- Un changement de possession causé par un compte jusqu'à 10
- Au fait qu'un lanceur rattrape son propre lancer
- Un point marqué contesté
- Un changement de possession dû à un manquement aux règles

Art. 17.7

Il n'y a pas de « check » lors :

- D'une remise en jeu (touche)
- D'une mise en jeu sur une réception d'engagement ou sur un « brick »
- D'une interception d'un défenseur
- Un changement de possession dû à une passe non complétée
- Un changement de possession dû à une interception défensive
- Un changement de possession dû à un disque hors limites.

[Art. 18.0](#)

CONTACT

[Art. 18.1](#)

Tous les joueurs doivent essayer d'éviter le contact avec d'autres joueurs. Il n'y a aucune situation où un joueur peut justifier d'être à l'origine et/ou initiateur du contact. « Faire action de jeu sur le disque » n'est pas une excuse valable pour créer un contact avec d'autres joueurs.

[Art. 18.2](#)

Les joueurs ne doivent pas utiliser leurs bras ou leurs jambes pour entraver le mouvement d'adversaires.

[Art. 18.3](#)

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.

[Art. 18.4](#)

Il est interdit de bloquer intentionnellement ou d'empêcher le déplacement d'un joueur adverse.

[Art. 18.5](#)

Il est interdit de pousser ou de chercher à prendre la position d'un autre joueur sur l'aire de jeu en initiant un contact.

[Art. 19.0](#)

CHANGEMENT DE POSSESSION (« TURNOVER »)

[Art. 19.1](#)

Le changement de possession du disque est aussi appelé « turnover » en ultimate.

Il se produit lorsque :

- Le disque touche le sol alors qu'il n'est pas en possession d'un attaquant.
- Le disque est passé d'un attaquant à un autre sans jamais être complètement lâché (contact simultané).
- Le lanceur touche le disque après l'avoir lancé sans qu'aucun autre joueur ne le touche entre-temps.
- Le disque est attrapé par un défenseur (interception).
- Le disque tombe hors limites.
- Le compte arrive à 10 et le disque n'a pas été lancé.
- Le disque est touché mais non « catché » par l'équipe recevant l'engagement.
- Lors d'une réception, une faute offensive n'est pas contestée.
- Un réceptionneur attaquant entre en contact avec le disque en dehors des limites.
- Un réceptionneur attrape le disque en l'air et retombe hors limites.

[Art. 19.2](#)

Si un « turnover » est contesté, le disque revient au lanceur précédent.

[Art. 19.3](#)

Après un « turnover », n'importe quel joueur de l'équipe récupérant la possession peut prendre le disque et jouer sauf :

- Pour une interception (c'est le joueur qui a intercepté qui a la possession du disque).
- Pour une faute de réception offensive (c'est le joueur qui a subi la faute qui a la possession du disque).

Art. 19.4

Lors d'un turnover hors limites (touche par exemple)

- Le lanceur établit son point de pivot au point de la zone centrale le plus proche d'où le disque est sorti.

Lors d'un turnover dans la zone centrale :

- Le lanceur établit son point de pivot là où le turnover a eu lieu.

Lors d'un turnover dans la zone d'en-but attaquée :

- Le lanceur établit son point de pivot au point le plus proche sur la ligne d'en-but.
- Si le turnover est une interception alors il y a point (« Callahan »).

Lors d'un turnover dans la zone d'en-but défendue :

- Le lanceur établit son point de pivot à l'endroit du turnover ou au point le plus proche du turnover sur la ligne d'en-but.

Art. 20.0

APPELER LES FAUTES, LES INFRACTIONS ET LES VIOLATIONS

Art. 20.1

Il existe trois types de MANQUEMENTS AUX RÈGLES :

- Les FAUTES qui résultent d'un contact non accidentel entre deux ou plusieurs adversaires
- Les INFRACTIONS : de marquage et de marcher
- Les VIOLATIONS tous les autres manquements aux règles autres que les fautes et les infractions (le pick, les violations de l'EDJ, ...)

Art. 20.2

En cas d'une faute ou d'une violation, le jeu s'arrête.

En cas d'une infraction, le jeu ne s'arrête pas.

Art. 20.3

Les appels doivent être faits immédiatement après que le manquement aux règles se soit produit.

Art. 20.4

Si un joueur arrête le jeu de manière incorrecte après une mauvaise compréhension d'un appel ou d'une mauvaise connaissance des règles alors toutes les actions suivies sont maintenues et le jeu reprend par un « check » au point où le jeu s'est arrêté.

Art. 20.5

Si un joueur de l'équipe contre lequel le manquement aux règles est appelé est en désaccord avec celui-ci, il peut appeler « contest ».

Art. 20.6

Un joueur ayant appelé « faute », « violation » ou « contest » peut se rétracter s'il considère que son appel était inutile. Le jeu reprend alors par un « check ».

Art. 21.0

REGLE DE LA CONTINUITÉ

Art. 21.1

Lorsqu'une faute ou une violation est appelée, le jeu s'arrête immédiatement et aucun turnover n'est possible.

Art. 21.2

Cependant, si l'appel a été effectué :

- Lors du lancer (disque déjà en l'air ou pendant le mouvement de lancer) ou
- Avant le lancer et que le lanceur effectue quand même une passe, alors le jeu continue jusqu'à ce que la possession soit établie.

Art. 21.3

Une fois la possession établie :

- Par l'équipe qui a appelé la faute/violation alors le jeu continue.
- Par l'équipe contre qui a été appelée la faute/violation alors le jeu est arrêté.

Art. 21.4

Les joueurs impliqués par la faute/violation doivent déterminer si cette faute/violation a affecté le résultat de l'action :

- Si les joueurs qui ont fait l'appel pensent que cela a affecté le résultat de l'action alors le disque est retourné au lanceur.
- Si les joueurs des deux équipes pensent que cela n'a pas affecté l'action alors le résultat de l'action en cours est maintenu. (Par exemple le point est marqué) et/ou les joueurs affectés réajustent leurs placements désavantageux provoqués par la faute/violation.

Art. 21.5

Lorsqu'une infraction est appelée, la continuité s'applique comme suit :

- Lors d'une infraction de marquage
 - Si le disque est lancé pendant ou après l'appel puis réceptionné alors le jeu continue.
 - Si le disque est lancé pendant ou après l'appel puis change de possession alors :
 - le disque revient au lanceur si l'infraction a affecté la possession,
 - le jeu reprend par un check si l'infraction n'a pas affecté la possession.
- Lors d'un « marcher »
 - Si l'appel est effectué après ou durant le lancer puis réceptionné, le disque revient alors au lanceur.
 - Si l'appel est effectué après ou durant le lancer puis change de possession, le jeu continue.
- Lors d'un « pick »
 - Si l'appel est effectué après ou durant le lancer puis réceptionné ou change de possession et que l'obstruction ou l'appel n'a pas affecté le jeu, alors le joueur gêné peut se déplacer à la position convenue qu'il aurait occupée si l'obstruction n'avait pas eu lieu.
 - Si l'appel est effectué après ou durant le lancer puis réceptionné ou change de possession et que l'obstruction ou l'appel a affecté le jeu, alors le disque revient au lanceur.

Art. 22.0

TABLEAU SYNTHETIQUE DES MANQUEMENTS AUX RÈGLES (cf. liste détaillée en annexes)

Art. 22.1

Tous les manquements aux règles peuvent être appelés sur le terrain en disant « faute » (c'est l'appel de base). Ensuite, les joueurs concernés peuvent expliquer leurs appels et en donnant le « bon » terme.

MANQUEMENTS AUX RÈGLES						
Dues au contact non accidentel entre deux ou plusieurs joueurs adverses		Concernant le marquage ou le marcher		Interférant dans le bon déroulement du jeu ou en désaccord avec l'EDJ		
FAUTES		INFRACTIONS		VIOLATIONS		
Jeu dangereux						
Offensives de réceptions	Offensives de lancers Défensives de lancers	De marquage	De marcher	Pick (obstruction)	Stall out (compte terminé)	Reprise du jeu avant check
Défensives de réceptions						
D'expulsion (pousser)						
D'arrachage						
Simultanées						
Quand doit-on l'appeler ?	Immédiatement après que le manquement aux règles soit commis					
Qui peut l'appeler ?	Celui qui subit la faute	Le lanceur qui subit l'infraction	N'importe quel joueur défensif	Le défenseur qui a été gêné dans son déplacement	Le défenseur sur la marque	Tous les joueurs observant la violation
Comment l'appeler ?	« Faute » ou le nom de la faute	« Faute » ou le nom de l'infraction	« Faute » ou le nom de l'infraction	« Faute » ou le nom de la violation	« Faute » ou le nom de la violation	« Faute » Ou « violation »
Qui peut contester ?	Celui contre qui a été appelée la faute	Le marqueur contre qui l'infraction a été appelée	Le joueur contre qui l'infraction a été appelée	Le joueur contre qui la violation a été appelée	Le joueur contre qui la violation a été appelée	Le joueur contre qui la violation a été appelée
Que se passe-t-il quand ce manquement aux règles est appelé ?	Le jeu s'arrête	Le jeu ne s'arrête pas	Le jeu ne s'arrête pas	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête
Comment reprendre le jeu ? (d'une manière générale, cf. détails des manquements aux règles pour plus de précisions)	Non contestée : Le disque revient à celui qui aurait dû bénéficier de la possession et/ou le compte reprend là où il s'était arrêté Contestée : Le disque revient au lanceur précédent et/ou le compte reprend au maximum à 6	Non contestée : Le marqueur doit alors reprendre le compte à 1 et corriger sa position Contestée : Le jeu s'arrête Les deux joueurs doivent corriger leurs positions et reprendre le jeu après un check Le compte reprend au maximum à 6	Non contestée : Le compte est suspendu mais le jeu ne s'arrête pas. Le porteur corrige sa position Le marqueur annonce « compté » et reprend là où il s'était arrêté Contestée : Le jeu s'arrête et le compte reprend au maximum à 6	Non-contestée : Le joueur gêné rejoint la position qu'il aurait dû occuper. Le compte reprend au maximum à 6 Contestée : Tous les joueurs retournent là où ils étaient au moment de l'appel et le compte reprend au maximum à 6		Le joueur se replace là où il était avant l'appel à la faute
Si le manquement aux règles se répète où si l'appel est ignoré	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête	Le jeu s'arrête		
Si aucun accord n'aboutit entre les joueurs concernés	Le disque revient au lanceur précédent					

Art 22.2

AUTRES APPELS :

APPELS	Quand doit-on l'appeler ?	Comment l'appeler ?	Qui peut l'appeler ?	Qui peut contester ?	Comment reprendre le jeu ?
Brick	Lors de l'engagement, lorsque le disque sort « hors limites » en volant	En levant un bras au-dessus de la tête et en appelant « Brick » avant de ramasser le disque	Le joueur attaquant qui va chercher le disque hors limites	L'équipe qui a effectué l'engagement	Le jeu ne s'arrête pas L'attaquant établit son pied de pivot sur la croix de brick et joue
Offside	Lors de l'engagement, lorsqu'un joueur entre dans la zone de jeu avant que le disque ne soit réceptionné	En appelant « faute » ou « offside »	N'importe quel joueur de l'équipe adverse	-	Le jeu s'arrête L'engagement doit être refait aussi vite que possible
Délai de jeu	Après un changement de possession, l'équipe qui a gagné la possession doit jouer sans délai Le lanceur attendu doit se diriger au pas ou plus vite directement vers le disque et établir un point de pivot Après une faute ou une violation	En appelant « faute » ou « délai de jeu »	N'importe quel joueur de l'équipe adverse	Le joueur contre qui la violation a été appelée	Le jeu ne s'arrête pas et si le joueur continue à enfreindre cette règle, le marqueur peut commencer le compte
Violations de l'EDJ	Lorsque le comportement et/ou l'action d'un joueur est contraire à l'EDJ	En appelant « faute »	N'importe quel joueur	Le joueur contre qui la violation a été appelée	Le jeu s'arrête puis les joueurs concernés et leurs capitaines doivent trouver une solution pour reprendre le jeu normalement et le plus rapidement possible en respectant l'EDJ
Interruption	Lorsqu'il y a un problème de sécurité, une blessure ou lorsque le disque est cassé	En appelant « faute » ou « freeze »	N'importe quel joueur	-	Le jeu s'arrête Le jeu reprend ensuite dans la même configuration qu'il était au moment de l'interruption
Temps-mort	Lorsque l'on veut utiliser un temps-mort	En appelant « temps-mort »	Le joueur en possession du disque	-	Le jeu s'arrête Le jeu reprend ensuite avec le même lanceur au point de pivot d'où le temps-mort a été appelé

Art. 23.0

PRÉCISIONS

Art. 11.3

Lors de la décélération après un « catch » en course, la longueur des foulées doit diminuer au fur et à mesure de la décélération et sans jamais dépasser 5 pas.

Art. 23.1

✦ Lors d'un changement de possession, seul le joueur qui ramasse le disque doit établir un pied de pivot et jouer. Il est le seul responsable de la remise en jeu. Une fois qu'il a ramassé le disque, il ne peut plus transmettre le disque à un de ses partenaires pour que ce dernier fasse la remise en jeu.

Art. 23.2

✦ Après un temps mort, le jeu reprend là où il s'est arrêté sans que l'attaquant en possession du disque ne soit changé (sauf en cas de blessure) et en reprenant le compte là où il s'était arrêté.

Art. 23.3

✦ Après un temps mort, les joueurs attaquants (à l'exception du porteur de disque) peuvent se positionner où ils le veulent sur le terrain. Une fois cette position établie, les défenseurs peuvent alors se placer sans que les attaquants puissent modifier leurs positions. Le jeu reprend par un « check ».

Art. 23.4

✦ N'importe quel joueur peut arrêter un disque qui roule ou qui glisse après qu'il ait touché le sol. Ce n'est pas obligatoirement ce joueur qui devra effectuer la remise en jeu du disque. Si, en arrêtant le disque qui roule ou qui glisse, un joueur modifie significativement la position du disque, l'équipe adverse peut demander que le point de pivot soit établi à l'endroit où le disque a été touché.

Art. 23.5

✦ Après un changement de possession, l'équipe qui a gagné la possession du disque doit continuer de jouer sans délai (20 secondes lorsque le disque est dans la zone d'en-but ou hors du terrain et 10 secondes lorsque le disque est dans la zone de jeu). Le lanceur attendu doit se diriger au pas ou plus vite directement vers le disque et établir un point de pivot. Si l'attaque ne respecte pas cette règle, la défense peut appeler la violation « délai de jeu ». Si le lanceur attendu ne change pas son comportement et qu'il est à moins de 3 mètres du point de pivot, le défenseur peut commencer le compte.

Art. 23.6

✦ Après un changement de possession, et notamment lorsque le disque est tombé hors-limites, le joueur qui va prendre le disque doit le faire sans délai en le ramassant au sol avec les mains (sans le pousser avec les pieds par exemple) pour rejoindre sans délai le point de remise en jeu réglementaire dans les limites du terrain.

Art. 23.7

✦ Il faut distinguer un disque en jeu (« vivant ») d'un disque qui n'est pas en jeu (« mort »).

Lorsque le disque n'est pas en jeu (« mort »), il n'y a pas de changement de possession possible.

Le disque n'est pas en jeu (« mort ») dans les situations suivantes :

- entre le moment où un point est marqué jusqu'au moment où l'engagement est effectué
- lorsque le disque doit revenir au point de brick ou à l'endroit où l'on doit remettre en jeu après un engagement ou une remise en jeu et ce jusqu'à ce qu'un point de pivot soit établi
- après un arrêt de jeu suite à un appel de manquement aux règles ou tout autres arrêt de jeu qui nécessite de reprendre avec un « check »

Art. 23.8

✦ Le jeu peut être arrêté pour des raisons de sécurité (un objet qui est sur le terrain, disque du match cassé, blessure...) mais en aucun cas pour réparer un équipement incorrect (lacets défaits, tenue déchirée ...). Pour arrêter le jeu pour des raisons de sécurité, il est possible d'appeler « freeze » afin de stopper le jeu et de résoudre le problème. Le jeu reprend là où il s'était arrêté après un check.

Art. 23.9

✦ Si un joueur attrape le disque en l'air (en suspension), il peut le relancer avant de reprendre contact avec le sol hors des limites du terrain.

Art. 23.10

✦ Aucun joueur ne peut aider physiquement le mouvement d'un autre joueur (comme le porter par exemple).

Art. 24.3

✦ Un « Pick » ne peut pas être appelée par un attaquant.
Un « Pick » ne doit être appelé que si le défenseur est à moins de 3 mètres de son vis-à-vis.

Art. 24.0

LISTE DES MANQUEMENTS AUX RÈGLES (détail)

Art. 24.1

† FAUTES

- Jeu dangereux

Tout contact considéré comme jeu dangereux doit être considéré comme une faute.

- Fautes offensives de réception

Lors d'une réception, c'est la faute d'un attaquant sur un défenseur.
Non contestée, il y a changement de possession.
Contestée, le disque revient au lanceur.

- Fautes défensives de réception

Lors d'une réception, c'est la faute d'un défenseur sur un attaquant.
Non contestée, le disque revient à l'attaquant qui devait l'attraper (à l'endroit de la faute si dans zone centrale ou en-but défendu, sur la ligne d'en-but si dans zone d'en-but attaqué).
Contestée, le disque revient au lanceur.

- Fautes d'expulsion (pousser)

Lors d'une réception aérienne, le réceptionneur est « poussé » en l'air puis retombe soit en dehors des limites du terrain, soit dans la zone centrale alors qu'il aurait dû retomber dans la zone d'en-but attaquée.
Non contestée, le disque revient à l'attaquant qui devait l'attraper (à l'endroit de la faute si dans zone centrale ou en-but défendu, sur la ligne d'en-but si dans zone d'en-but attaquée).
Contestée, le disque revient au lanceur.

- Fautes d'arrachage

Un contact cause le fait que le réceptionneur lâche le disque.
Non-contestée, le disque revient au réceptionneur qui contrôlait le disque avant le contact.
Ceci est valable pour un catch simultané entre un attaquant et un défenseur.
Contestée, le disque revient au lanceur.

- Fautes simultanées

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

- Faute offensives de lancer

Lors d'un lancer, c'est la faute de l'attaquant lanceur sur le défenseur marqueur.
Non contestée, le disque reste en possession de l'attaquant et le compte reprend là où il s'était arrêté.
Contestée, le disque reste en possession de l'attaquant et le compte reprend au maximum à 6.

- Fautes défensives de lancer

Lors d'un lancer, c'est la faute du défenseur marqueur sur l'attaquant lanceur.
Non contestée, le disque reste en possession de l'attaquant et le compte reprend à 1.
Contestée, le disque reste en possession de l'attaquant et le compte reprend au maximum à 6.

Art. 24.2

✦ INFRACTIONS

- Marcher

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

Il y a « marcher » quand le porteur de disque :

- Etablit son point à un point incorrect de l'aire de jeu.
- Change de direction lors de sa phase de décélération.
- Ne décélère pas aussi vite que possible.
- Ne maintient pas son pivot établi jusqu'à ce que le disque soit lâché.
- Modifie son pivot lorsqu'il pivote ou lors des mouvements de lancer.
- Effectue plus de 5 pas avant d'effectuer son pivot.

Attention, il n'y a pas « marcher » quand :

- Un joueur en jeu qui attrape une passe tandis qu'il est en l'air peut faire une passe avant de retoucher le sol.
- Le porteur lance le disque pendant sa phase de décélération et qu'il reste en contact avec l'aire de jeu lors du mouvement du lancer.

Non contestée, le compte est suspendu, le jeu ne s'arrête pas et le porteur doit établir son pivot au point correct comme indiqué par le joueur qui a appelé le « marcher ». Le marqueur peut ensuite annoncer « compté » et reprendre le compte là où il s'était arrêté.

Contestée, le jeu s'arrête. Si aucun accord n'aboutit entre les joueurs concernés, le disque revient à la dernière possession établie sans changement de possession.

- Infractions de marquage

Elles se produisent par le marqueur (défenseur) sur le lanceur (porteur de disque).

Les infractions de marquage sont :

- Compte rapide - c'est lorsque le marqueur :
 - compte avant que le disque ne soit en jeu
 - ne dit pas « compté » avant de compter
 - compte à des intervalles de moins de 1 seconde
 - ne commence pas le compte au chiffre correct
- Chevauchement - c'est lorsque le marqueur : positionne ses 2 pieds de telle manière que la ligne qui rejoint ses deux appuis contient le point de pivot plus un disque
- Distance - c'est lorsque le marqueur : est à une distance inférieure au diamètre d'un disque par rapport au torse du lanceur
- Encerclement – c'est lorsque le marqueur : positionne ses mains de telle manière que la ligne qui rejoint ses deux mains contient le point de pivot
- Double marquage – c'est lorsque le marqueur : et un autre défenseur sont à moins de 3 mètres du porteur de disque
- Vision – c'est lorsque le marqueur : utilise intentionnellement une partie de son corps pour gêner la vision du porteur de disque
- Contact – c'est lorsque le marqueur : entre en contact avec le lanceur avant le lancer du disque et hors de l'acte de lancer

Attention, ces infractions de marquage ne peuvent pas être appelées si elles sont causées seulement par un mouvement du lanceur.

Une infraction de marquage ne peut pas être appelée une fois que le disque est lancé.

Non-contestée, le marqueur doit alors reprendre le compte à 1 et en corrigeant sa position.

Contestée, le jeu s'arrête et les deux joueurs doivent corriger leurs positions et reprendre le jeu après un check. Le compte reprend alors là où il s'était arrêté et au maximum à 6.

Art. 24.3

✦ VIOLATIONS

- Pick

Le « pick » se produit lorsqu'un défenseur est gêné dans son déplacement par un autre joueur.

Non contestée, le jeu s'arrête et le joueur gêné peut se déplacer à la position convenue qu'il aurait occupée si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Si le disque a été lancé, le disque revient au lanceur. Le compte reprend au maximum à 6.

Contestée, le jeu s'arrête et tous les joueurs retournent là où ils étaient au moment de l'appel. Le jeu reprend par un check et le compte reprend au maximum à 6.

- Violations de l'EDJ

Une violation de l'EDJ se produit lorsqu'un comportement ou une action d'un ou plusieurs joueurs est contraire à l'EDJ comme il est défini dans ce règlement.

Non contestée, le jeu s'arrête et les joueurs concernés avec leurs capitaines respectifs doivent corriger leurs actions/comportements. Le jeu reprend ensuite dans une situation la plus proche possible de ce qu'elle aurait dû être sans l'influence de cette violation.

Contestée, si les joueurs ne trouvent pas d'accord sur ce qui s'est produit, le disque est retourné à la dernière possession établie.

Art. 25.0

SIGNAUX MANUELS

Art. 25.1

Les signaux manuels peuvent être effectués par le/les joueur(s) qui veulent signaler un manquement aux règles.

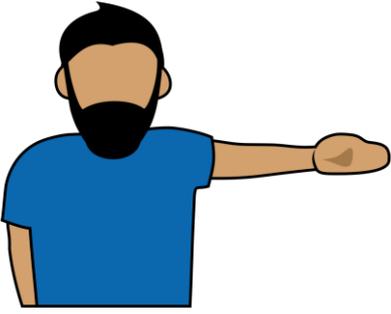
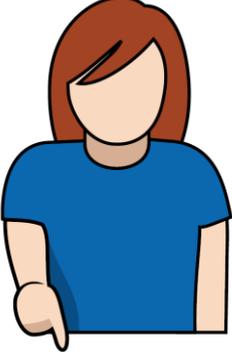
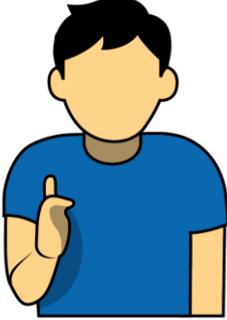
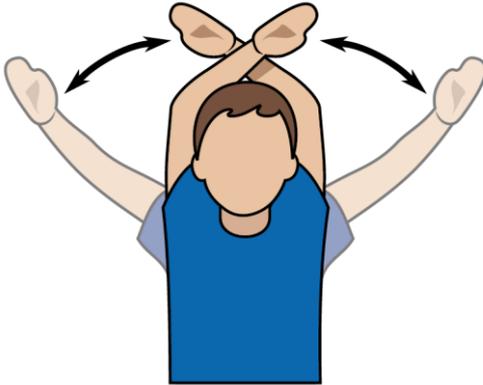
Art. 25.2

Un jeune officiel sur le bord du terrain est désigné pour relayer ces appels en effectuant les signaux manuels correspondant aux manquements aux règles appelés sur le terrain.

Art. 25.3

Tableau des différents signaux manuels.

		
FAUTE « Faute » Un bras tendu vers l'avant et l'autre bras qui le croise	VIOLATION « Violation » Bras tendus au dessus de la tête formant un V, poings fermés	POINT « Point » Bras tendus verticalement au dessus de la tête, paumes des mains vers l'intérieur
		
CONTESTE « Contesté » Les deux poings en contact devant la poitrine paumes tournées vers le corps	NON CONTESTE « Non contesté » Avant bras tendus devant le corps avec la paume des mains tournées vers le haut	RÉTRACTE – CONTINUE « Rétracté » – « Continuité » Mouvement de balayage croisé bras tendus vers le bas

		
<p>DANS/HORS LES LIMITES DANS/HORS LA ZONE D'EN BUT</p> <p>« In » - « Out » Tendre le bras en direction de l'intérieur ou de l'extérieur du terrain, paume de la main ouverte, pouce collé aux autres doigts</p>	<p>DISQUE AU SOL</p> <p>« Down » Tendre le bras et pointer son index en direction du sol avec un angle de 45°</p>	<p>DISQUE EN VOL</p> <p>« Up » Pointer son index vers le haut, coude en bas, bras vertical</p>
		
<p>PICK</p> <p>« Pick » Deux bras ouverts, les coudes pliés à 90°, poings fermés</p>	<p>MARCHER</p> <p>« Marcher » Effectuer un moulinet avec les deux bras devant soi poings fermés</p>	<p>INFRACTION DE MARQUAGE</p> <p>« Compte rapide » ou « Chevauchement » ou « Distance » ou « Encerclement » ou « Double » ou « Vision » ou « Contact » Bras écartés tendus, paumes des mains ouvertes vers l'avant</p>
		
<p>COMPTE TERMINE</p> <p>« Compte terminé » Se taper sur la tête main ouverte</p>	<p>ARRÊT DU JEU</p> <p>« Arrêt du jeu » Mouvements latéraux continus des deux bras pour former une croix au dessus de la tête</p>	<p>HORS JEU</p> <p>« Hors jeu » Bras croisés au dessus de la tête en X, poings fermés</p>

		
<p>TEMPS MORT</p> <p>« Temps mort »</p> <p>Former un T avec les mains ou avec une main et le disque</p>	<p>TEMPS MORT D'ESPRIT DU JEU</p> <p>« Temps mort d'esprit du jeu »</p> <p>Former un T renversé avec les mains</p>	<p>INTERRUPTION DE JEU</p> <p>« Blessure » ou « Technique »</p> <p>Mains jointes au dessus de la tête, bras pliés</p>

		
<p>QUI A FAIT L'APPEL ?</p> <p>« Appel par l'attaque/la défense »</p> <p>Pointer avec les deux bras en direction de la zone défendue par l'équipe concernée</p>	<p>CHANGEMENT DE JOUEUR(S)</p> <p>« Changement »</p> <p>Mouvements alternatifs de va et vient des deux bras, mains ouvertes paumes face à face</p>	<p>BRICK</p> <p>« Brick »</p> <p>Un bras levé au dessus de la tête en appelant « Brick » avant de ramasser le disque</p>

[Art. 26.0](#)

LISTE DES CONFUSIONS LES PLUS SOUVENTS COMMISES EN CE QUI CONCERNE LE RÉGLEMENT OU SON INTERPRÉTATION :

Cette liste sera à compléter au fur et à mesure des mises à jour de ce règlement. Elle provient des observations de terrain effectuées lors des différents championnats UNSS.

[Art. 7.0](#)

Pour le tirage au sort : le capitaine qui gagne le tirage au sort ne gagne pas forcément l'attaque. Il gagne le choix entre Attaquer/Défendre ou Choisir depuis quel en-but son équipe va débiter le match.



[Art. 26.1](#)

Time : cet appel n'existe pas. Il est confondu avec « stalling out » ou « stall out ». En effet, il y a changement de possession du disque lorsque le lanceur n'a pas effectué son lancé avant la prononciation du premier son du mot « dix » terminant le compte. Le marqueur peut alors signaler la fin du compte en appelant « fin du compte » ou « stalling out ». Il ne faut donc pas compter en disant : « 7, 8, 9, time », mais en disant : « 7, 8, 9, 10, fin du compte ».



[Art. 26.2](#)

Fair Play et Esprit du Jeu : ces deux notions sont encore trop souvent confondues. Le Fair Play fait partie de l'Esprit du Jeu qui englobe aussi la connaissance et le respect des règles, la maîtrise de soi, l'attitude positive et la maîtrise des contacts. L'Esprit du Jeu ne doit jamais être réduit uniquement au Fair Play.



[Art. 26.3](#)

Check : on ne check pas à chaque changement de possession. En effet, on ne check pas sur une touche, sur un brick ou encore après une interception ... De nombreux joueurs effectuent encore des checks au sol à chaque turnover...



[Art. 26.4](#)

Délai de jeu : Après un changement de possession dû à une passe incomplète où le disque est resté au sol dans les limites du terrain, le joueur qui se dirige vers le disque pour le jouer doit le ramasser sans délai. Il est interdit d'attendre à côté du disque sans le ramasser voire de demander à ce que le compte ne commence que si le disque est ramassé.



[Art. 22.2](#)

Brick : Après avoir appelé le Brick, le Brick doit être effectué. Il n'est pas possible de « changer d'avis ». Si cela se produit c'est un manquement aux règles de type Violation.

Art. 27.0

LEXIQUE

Ce lexique rassemble des termes, des noms et des noms propres liés à l'ultimate. Il nous semble important de les connaître car comme dans toutes les autres activités physiques et sportives, il existe un jargon propre à cette activité ultimate. Les termes sont répertoriés en 3 catégories avec un code couleur :

- Liés au **règlement**
- Liés aux **techniques et aux tactiques**
- Liés aux **expressions, à l'histoire de l'ultimate**

En ce qui concerne les appels de « manquements aux règles », cette liste indique quels termes il faut utiliser pour les appels. « Faute » est valable pour tout. Mais il faut ensuite expliquer ou nommer l'appel par le terme approprié.

NOMS	Définition	Comment l'appeler ? Comment le nommer ?	Terme original (anglais)
Revers	Type de lancer en revers	Revers	Back-hand
Brick	C'est l'appel que l'équipe qui reçoit l'engagement doit utiliser lorsque la situation à l'engagement permet de débiter le jeu au point de brick. (cf. différents cas de figures à l'engagement)	Brick	Brick
Callahan	C'est le fait de marquer un point sur une interception	Callahan	Callahan
Catch	C'est le fait d'attraper un disque en vol.	Catch ou réception ou attrapé	Catch
Cercle	C'est le cercle formé par les deux équipes à la fin de chaque match lorsque chaque capitaine va revenir sur le match pour en faire un bilan en rapport avec l'EDJ	Cercle ou Ronde	Huddle
Changement de possession	Il y a changement de possession quand les équipes changent de statut attaque/défense	Changement de possession	Turnover
Check	Le « check » ou action de « checker » est le fait de remettre en jeu le disque en touchant le disque tenu par l'attaquant après un arrêt de jeu.	Check	Check
Chevauchement	Infraction de marquage lorsque le marqueur positionne ses 2 pieds de telle manière que la ligne qui rejoint ses deux appuis contient le point de pivot plus un disque.	Chevauchement	Straddle
Compté	Action de compter à haute voix le porteur du disque. Le défenseur qui compte est à moins de 3 mètres du lanceur	Compté Le Compte	Stall Count Stalling Stall
Compte Rapide	Infraction de marquage lorsque le défenseur compte trop rapidement ou débute le compte trop tôt ou débute le compte sans dire « compté »	Compte Rapide	Fast Count
Contact	Infraction de marquage lorsque le défenseur entre en contact avec le lanceur avant le lancer et hors de l'acte de lancer	Contact	Contact
Continuité	Règle qui ne stoppe pas le jeu après un appel si cela n'est pas nécessaire	Continuité	Play On
Coup Droit	Type de lancer en coup droit	Coup droit	Forehand Side Arm Side
Délai de Jeu	C'est l'appel que peut formuler le défenseur lorsque l'attaquant qui doit reprendre immédiatement le jeu ne le fait pas	Délai de jeu	Delay of Game
Disque en Jeu	C'est ce que le lanceur doit dire lorsqu'il remet le disque en jeu après une interruption suite à un arrêt de jeu	Disque en jeu	Disc In
Distance	Infraction de marquage lorsque le défenseur ne respecte pas la distance réglementaire de défense : l'équivalent d'un diamètre d'un disque autour du torse du lanceur	Distance	Disc Space

NOMS	Définition	Comment l'appeler ? Comment le nommer ?	Terme original (anglais)
Double	Infraction de marquage lorsqu'un défenseur autre que le marqueur est à moins de 3 mètres du point de pivot du lanceur sans être au marquage d'un autre attaquant	Double marquage	Double Team
Drop	Lorsqu'un joueur rate son « catch » et que le disque lui échappe, c'est un « drop ». Par extension un « dropped pull » est une réception d'engagement manquée.	Drop	Drop
Encerclement	Infraction de marquage lorsque le défenseur « encercle » le joueur en possession du disque	Encerclement	Wrapping
Engagement	Pour débiter un match ou une phase de jeu après un point marqué, l'équipe qui va défendre « engage » en lançant le disque depuis la zone défendue en direction de la zone opposée (c'est l'engagement)	Engagement	Pull
Esprit du Jeu	-	Esprit du Jeu EDJ	Spirit of the Game SOTG
Faute	C'est l'appel qui correspond à un contact entre deux joueurs adverses. C'est aussi l'appel « général » qui permet de signaler aux autres joueurs que quelque chose de contraire au règlement s'est produit	Faute	Foul
Greatest	C'est le fait d'attraper, en étant soi-même en l'air, un disque qui survole l'extérieur des limites du terrain et de le renvoyer dans l'aire de jeu avant de retomber au sol	Greatest	Greatest
Hors jeu	Il y a « offside » lors de l'engagement lorsqu'un joueur entre dans la zone centrale avant que le disque soit lancé.	Hors jeu	Offside
Interruption	Arrêt du jeu suite à un problème sur le terrain concernant la sécurité, les blessures ou l'état du disque de match	Interruption	Interruption
Marcher	Appel pour signaler une infraction de type « marcher »	Marcher	Travel
Main à main	C'est une passe de main à main, sans que le disque ne soit jamais relâché complètement par les deux joueurs	Main à main	Hand Over
Pick	Le « pick » se produit lorsqu'un défenseur est gêné dans son déplacement par un autre joueur	Pick	Pick
Point de Pivot	Endroit sur le terrain où le joueur en possession du disque doit mettre ou remettre en jeu	Point de Pivot	Pivot Point
Ronde	C'est la ronde formée par les deux équipes à la fin de chaque match lorsque chaque capitaine va revenir sur le match pour en faire un bilan en rapport avec l'EDJ	Ronde ou Cercle	Huddle
Strip	Quand un attaquant et un défenseur attrapent simultanément le disque ou lorsque l'attaquant se fait arracher le disque qu'il tenait dans la main, il y a « strip »	Strip	Strip
Temps Mort	Appel pour arrêter le jeu et le chronomètre	Temps mort	Time Out
Temps Mort EDJ	Appel pour arrêter le jeu et le chronomètre	Temps Mort Esprit du Jeu	Time Out Spirit
Universe ou Universe Point	Se dit du « dernier » point lorsqu'un match se joue dans le CAP et que les deux équipes sont à égalité. L'équipe qui marque la première remporte le match.	Point en Or ou Mort subite	Universe Point
Upside	Types de lancers avec le disque retourné.	Renversé	Upside, Hammer, Scoober
Vision	Infraction de marquage lorsque le défenseur utilise intentionnellement une partie de son corps pour obstruer la vision du lanceur	Vision	Vision

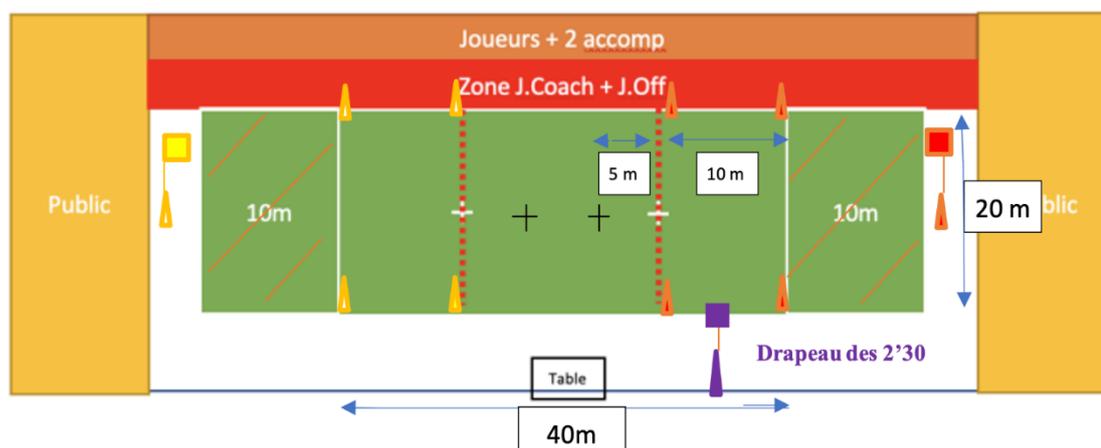
Art. 28.0

RÈGLEMENT ULTIMATE PARTAGÉ

Art. 28.1

TERRAIN ULTIMATE PARTAGÉ

TERRAIN ULTIMATE PARTAGÉ



Art. 28.3

RÈGLES SPÉCIFIQUES ULTIMATE PARTAGÉ :

Le règlement d'ultimate UNSS catégorie établissement fait référence pour toutes les règles non spécifiques.

Les joueurs appelleront les fautes, les violations ou les infractions de marquage de manière unique en annonçant « **faute** » puis l'expliqueront ensuite rapidement. En cas d'appel à la faute, le jeu doit obligatoirement s'arrêter et les joueurs doivent rester immobiles à l'endroit de l'appel à la faute jusqu'à ce que l'appel à la faute soit réglé par les joueurs concernés.

Le match commence par un tirage au sort. L'équipe qui a gagné choisit soit le terrain, soit l'attaque ou la défense.

Match en **15 minutes ou 9 points**. **Cap +1 si égalité** pour les matchs de poules. **Cap + 1 systématique pour la petite finale et la finale**. **1 temps mort par équipe, chrono arrêté de 2 minutes**. Changement de joueurs possible à chaque point ou à 2'30 si le point dure longtemps (cf règlement catégorie établissement).

Après chaque point, les élèves auront 30'' pour se placer et recevoir le disque (futurs attaquants) et 45'' pour se replacer sur la ligne opposée lorsqu'ils auront marqué un point (futurs défenseurs). L'observateur (JO) annoncera "en place" à 30" et "jouer" à 45". Si le délai n'est pas respecté une première fois un avertissement sera donné à l'équipe qui ne sera pas en place. Ensuite, si cela se reproduit une deuxième fois, l'équipe adverse commence son attaque du point de brick qui se trouve dans son camp. Si cela se reproduit une 3ème fois, l'équipe adverse commence son attaque du point de brick le plus proche de sa zone attaquée.

En cas de discussion trop longue sur le terrain pour régler une faute, le chrono peut être arrêté. L'observateur doit intervenir pour dire que les deux équipes doivent prendre une décision rapidement et remettre à l'action d'avant s'ils ne trouvent pas d'accord. Les deux équipes peuvent demander l'avis de l'observateur, ensuite elles prennent leur décision en suivant ou pas cet avis. Le coach n'a pas le pouvoir d'intervenir et d'influencer les décisions.

1. Règle de la Conservation de la zone de marque

Pour favoriser le repérage du sens de l'attaque pour les ESH, les 2 zones de marque seront identifiées par des plots de couleurs différentes (4 plots rouges, 4 plots jaunes), mais aussi par un drapeau rouge et un drapeau jaune placés verticalement en arrière de chaque zone de marque.

Pendant une mi-temps les élèves marqueront toujours dans la même zone de marque, puis changement de zone à la mi-temps. La mi-temps sera signalée par la table de marque à **5 points ou 7 minutes de jeu**. Attention, il s'agira alors de terminer la possession en cours. Si le disque tombe au sol, le jeu s'arrête et le chronomètre de la mi-temps démarre pour 2'. A la fin des 2' les équipes se replacent avec changement de zone de marque pour la deuxième mi-temps.

2. Les ESH C1 n'auront pas d'adaptations spéciales.

Identification sur le terrain **BRASSARD BLANCS**

Ce brassard permettra de les identifier lors de l'engagement (règle 6), mais aussi d'aider à repérer s'il y a bien 2 ESH et 2 valides constamment sur le terrain pour chaque équipe.

3. Règle du TOUCHÉ-CONSERVÉ

Identification sur le terrain : **BRASSARD VERT (TOUCHÉ-CONSERVÉ)**

Un ESH touche le disque en réception mais ne l'attrape pas. Il conserve le disque.

Un ESH envoie le disque à un partenaire qui le touche mais l'échappe. Ce partenaire conserve le disque

Si ce disque est touché dans la zone de marque : le jeu reprend au **point de brick à 5 m** de la zone d'embut (+)

Sur un engagement, si un futur attaquant ESH a un brassard vert, jaune ou rouge, alors la règle du touché-conservé s'applique. Ainsi, contrairement à un valide ou à un ESH dossard blanc, qui eux perdent la possession s'ils ne parviennent pas à réceptionner le disque suite à un engagement, les autres ESH peuvent ramasser le disque et jouer l'attaque.

4. Règle de la STATUE pour le PORTEUR DE DISQUE

Identification sur le terrain : **BRASSARD JAUNE (TOUCHE-CONSERVE + STATUE + COACH VOLANT)**

Appelée uniquement par le Porteur de Disque qui peut ainsi **immobiliser son Défenseur direct** qui doit se situer à moins de 3m.

Il ne peut pas figer un deuxième défenseur. La règle du "double défenseur" ou "double team" s'applique. Ainsi un défenseur n'a pas le droit de venir défendre dans la zone des 3 mètres sauf si un autre attaquant y est présent.

Signal : Bras tendu levé avec le disque, pointer le défenseur, et/ou dire « **statue** »

Reprise du jeu du Défenseur : lorsque la passe est réussie ou lorsque le disque est au sol.

Nombre de coups magiques : illimité

COACH VOLANT= Coach personnalisé autorisé à **entrer sur le terrain pour aider un ESH sans gêner le déroulement du jeu**. Il pourra inciter cet élève à appeler une faute, à appeler un pouvoir, à s'orienter dans le sens du jeu, à se sentir concerné par l'action de défense... Il ne peut pas appeler la faute à la place de l'ESH sur lequel il est affecté. Son intervention doit être la plus discrète possible, notamment au niveau de la puissance de sa voix.

5. Règle du STUPEFIX pour le NON PORTEUR DE DISQUE

**Identification sur le terrain : BRASSARD ROUGE = TOUS LES POUVOIRS
(TOUCHÉ-CONSERVÉ + STATUE + STUPEFIX NPD + COACH VOLANT)**

Immobilisation de tous les joueurs sauf l'ESH pour qui l'appel a été appelé et son Porteur de disque.

L'ESH NPD pourra ainsi se positionner de manière favorable pour recevoir le disque.

Le coach volant doit appeler ce Stupéfix avec un sifflet. Il peut appeler une faute si le coup de sifflet n'est pas suivi d'une immobilisation des joueurs. Il peut appeler les fautes qu'il voit et que l'ESH ne parvient pas à appeler.

L'ESH doit être en très grande difficulté (C4 minimum)

But du coach volant : être au plus proche du joueur pour ne pas à avoir à crier. Rassurer, aider au niveau tactique, stratégique (ex : appeler un super-pouvoir)

Signal : Coup de sifflet tenu par le coach volant.

Reprise du jeu : Lorsque l'ESH NPD a attrapé le disque ou lorsque le disque est au sol.

Nombre de coups magiques : 3 fois dans le match uniquement

6. Règle de l'alternance ESH-VALIDE lors de l'engagement

A chacun de ses engagements, l'équipe devra bien veiller à ce qu'un **élève valide engage, puis un élève ESH, puis un élève valide...** ceci tout au long du match.

L'équipe peut solliciter les JO qui assurent le suivi en cas d'oubli. Si cette faute est commise, l'équipe adverse peut appeler faute. L'équipe réalise alors son engagement en corrigeant le lanceur. Le jeune officiel reprendra l'alternance à partir du dernier engagement réalisé. Si dans le match la même équipe se trompe à nouveau, l'équipe adverse qui appelle faute repart avec le disque du point de brick situé à 5 m de sa ligne d'embut. A l'erreur suivante, l'équipe reprend au niveau du point de brick situé à 5 m de sa ligne d'embut.

7. Règles concernant les interventions des adultes

Le **professeur d'EPS accompagnateur** doit **passer par le coach** pour donner des consignes techniques et tactiques pendant le temps du jeu. Il doit alors **respecter les distances prévues** par le règlement classique.

Il peut cependant intervenir directement auprès de ses élèves lors d'un temps mort ou la mi-temps.

L'éducateur accompagnateur peut rassurer un ESH qui est en dehors du terrain. Lui donner confiance en lui parlant un peu. S'occuper de lui (habillage, déshabillage, ...), écouter ses frustrations si nécessaire et l'encourager à se recentrer sur le jeu si besoin. Cela devra se faire de manière calme et posée.

8. Règles relatives au Jeune Coach

Si le Jeune Coach de l'équipe entre sur le terrain pour suivre un ESH (coach volant, paragraphes 4 et 5), alors **il sera possible de désigner un joueur Jeune Coach de ligne de touche** (ce joueur pourra donner son brassard à un autre joueur dès lors qu'il sera lui-même sur le terrain pour jouer). Ce rôle paraît indispensable au bon fonctionnement de l'équipe. 2 brassards oranges seront donc distribués à chaque équipe.



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

