

# QUESTIONNAIRE DÉPARTEMENTAL ULTIMATE SUR LES GESTES

## Règlement UNSS

Cocher la bonne réponse. Une seule bonne réponse possible.

### Question 1

Je suis jeune observateur. Deux joueurs ne sont pas d'accord sur une action où le disque est appelé « Down » (disque au sol). Ils me demandent mon avis. Pour moi l'attaquant a réceptionné la passe avant que le disque tombe au sol. Selon moi il est « Up » (disque en vol). J'utilise le geste suivant pour signifier mon point de vue :

1



2



3



### Question 2

Je suis jeune observateur et j'entends le défenseur appeler la fin du temps car le compte est à 10. L'attaquant ne conteste pas. J'utilise donc le geste suivant pour relayer l'information :

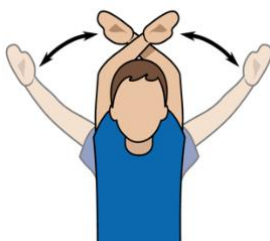
1



2



3



### Question 3

Lors de l'engagement le disque sort directement derrière le terrain. J'appelle « Brick » en réalisant le geste suivant qui est associé :

1



2



3



### Question 4

Suite à une action, mon adversaire appelle une faute. Je ne conteste pas. J'utilise le geste suivant pour lui signifier :

1



2



3



### Question 5

Je suis jeune observateur, deux joueurs ne sont pas d'accord sur la réception du disque dans la zone d'en-but et me demandent mon avis. Pour moi le premier pied d'appui du receptrionneur était dans la zone d'en-but au moment de la réception du disque. J'utilise donc le geste suivant pour donner mon avis :

1



2



3



### Question 6

Mon défenseur compte trop vite et j'appelle « compte trop rapide ». Du coup le défenseur doit :

- 1 – Reprendre le compte à zéro
- 2 – Ralentir le compte
- 3 – Reprendre le compte deux secondes en dessous

### Question 7

Je me blesse au cours du point. J'appelle « Interruption de jeu » pour arrêter le jeu et pouvoir procéder à mon changement. J'utilise le geste suivant :



### Question 8

Au moment du Tchek après un arrêt de jeu, un adversaire utilise le geste suivant :

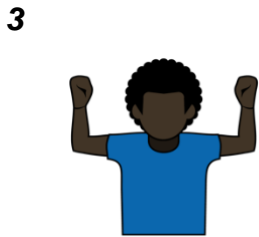
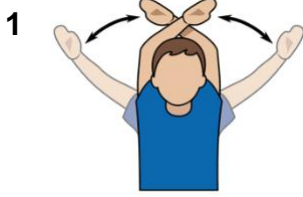


Cela signifie :

- 1 – « Violation », un adversaire est parti avant le début du tchek.
- 2 – L'adversaire souhaite faire un changement
- 3 – Le jeu peut reprendre

### Question 9

Lors de ma course, je suis sur le point de réceptionner le frisbee mais un joueur adverse qui défend sur un partenaire à moi me coupe la course sans le faire exprès. J'utilise le geste suivant pour réclamer « Pick » qui est une obstruction de jeu. J'utilise le geste suivant :



### Question 10

En possession du disque, l'adversaire utilise le geste suivant :

Cela signifie :



- 1 – Il demande un temps mort pour son équipe.
- 2 – Les deux équipes sont entrain de s'énerver et le capitaine demande un « temps mort d'esprit de jeu »
- 3 – il demande un changement de joueur pour blessure.

### Question 11

Le défenseur est entrain de compter et arrive à 10 au moment où l'attaquant lance le disque. Il appelle « compte terminé » (Time). L'attaquant conteste la décision. Que se passe-t-il ?

- 1 – Il y a turn-over quoi qu'il arrive. On ne peut pas contester ce type d'appel.
- 2 – La passe revient au lanceur et le compte reprend à zéro.
- 3 – La passe revient au lanceur et le compte reprend à compter 8 au check

### **Question 12**

C'est la deuxième fois que l'attaquant subit une infraction de double marquage. Il l'appelle. Que se passe-t-il ?

- 1 – Il y a faute, le jeu s'arrête. Le deuxième défenseur doit reculer à plus de 3 mètres. Le jeu peut alors reprendre au check et le compte reprend à zéro.
- 2 – Le deuxième défenseur doit reculer à plus de 3 mètres et le compte reprend 2 secondes en dessous.
- 3 – Le porteur du disque gagne 5m en direction de la zone adverse. Le deuxième défenseur recule à plus de 3 mètres et le compte reprend à zéro au check.

### **Question 13**

J'appelle une faute du défenseur mais adversaires comme partenaires ne l'entendent pas tout de suite. Que se passe-t-il ?

- 1 – Tout le monde s'arrête. Le jeu reprend au check.
- 2 – Tout le monde doit se replacer à l'endroit où ils étaient au moment de la faute. Le jeu reprend au check.
- 3 – Le jeu continue, il fallait appeler plus fort et mieux montrer le geste.

### **Question 14**

Il y a turn-over à la suite d'un disque qui tombe au sol et roule plusieurs mètres plus loin. Que se passe-t-il pour l'équipe qui récupère l'attaque ?

- 1 – Je le reprends à l'endroit où il est tombé.
- 2 – Je le reprends à l'endroit où il s'est arrêté ou je l'arrête pour le jouer rapidement à cet endroit.
- 3 – Je dois attendre que le disque s'arrête.

### **Question 15**

Quand les changements peuvent se faire pour faire rentrer les remplaçants ?

- 1 – Entre chaque point ou lorsque la séquence de jeu dure trop longtemps et que le temps réglementaire des changements est possible.
- 2 – Uniquement entre chaque points.
- 3 – A n'importe quel moment à la volée.