

Cocher la bonne réponse. Une seule bonne réponse possible. Les articles du règlement sont mentionnés

Question 1 : article 15.4 UNSS

Si le disque tombe en dehors des limites du terrain en survolant un des côtés de la zone de jeu :

- A – L'attaquant doit établir son pied pivot à l'endroit où est sorti le disque
- B – L'attaquant peut prendre possession du disque soit là où le disque est sorti, soit sur la croix de brick
- C – L'attaquant doit positionner son pied pivot à l'endroit du brick

Question 2 : article 2.0 UNSS

La marque du brick est signalée par une croix située :

- A – A mi-chemin entre les deux lignes de touches et à 13 m de chaque ligne d'en-but
- B – A mi-chemin entre les deux lignes de touches et sur la ligne d'en-but
- C – A mi-chemin entre les deux lignes de touches et perpendiculairement à la sortie du disque

Question 3 : article 15.2 UNSS

L'attaquant qui réceptionne le disque dans sa zone d'en-but lors de l'engagement :

- A – Doit établir son pied pivot sur la ligne d'en-but
- B – Doit jouer le disque de l'endroit où il l'a réceptionné
- C – Peut choisir s'il joue le disque du point de réception ou s'il vient établir son pied pivot sur la ligne d'en-but

Question 4 : article 7 fédéral

À la suite de l'engagement il y a « turn-over » si :

- A – Si un attaquant stoppe un disque qui a touché le sol
- B – Un attaquant attrape le frisbee avant qu'il ne touche le sol
- C – Un attaquant touche le disque avant que ce dernier ne touche le sol et ne l'attrape pas

Question 5 : article 8 fédéral

Un disque est « vivant » :

- A – Après le « Pull » ou après un « Turn-over » jusqu'à ce qu'un pied pivot soit établi
- B – Après une faute jusqu'à ce que le check soit effectué
- C – Durant les phases de jeu où les turn-over et le compte sont possibles

Question 6 : article 14 fédéral

Il y a point si :

- A – Si un joueur après avoir attrapé le frisbee sur la ligne d'en-but finit sa course dans la zone de marque
- B – Si un joueur réceptionne le disque avec deux appuis simultanés en dehors et à l'intérieur de la zone d'en-but
- C – Si le joueur finit sa course hors de la zone d'en-but mais que son premier appui était dedans

Question 7 : article 18 fédéral

« Double team » (double marquage) signifie :

- A – Qu'un défenseur autre que le marqueur est à moins de trois (3) mètres du point pivot du lanceur sans être au marquage d'un autre attaquant.
- B – Que le marqueur est trop proche du disque
- C – Que le marqueur compte trop vite

Question 8 : article 13 fédéral

Si l'endroit du turn over est dans la zone d'en-but de l'équipe qui défend, le joueur récupère la possession du disque et :

- A – Remet le disque en jeu à l'endroit du turn over
- B – Remet le disque en jeu au point sur la ligne d'en-but le plus proche de l'endroit du turn over
- C – A le choix de remettre le disque en jeu soit à l'endroit du turn over ou sur la ligne d'en-but le plus proche de l'endroit du turn over

Question 9 : article 12.3 UNSS

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

- A – Remplacer un joueur est possible
- B – Avec le même lanceur
- C – Les joueurs doivent reprendre leur position au moment du temps-mort appelé

Question 10 : article 14.0 UNSS

Temps limite pour effectuer un engagement :

- A – L'attaque dispose de 45 secondes pour se placer sur sa ligne d'en-but
- B – La Défense et l'attaque disposent du même temps pour se placer : 45 secondes
- C – La défense dispose de 30 secondes pour se placer