

UNSS 2019

RÉGLEMENT ULTIMATE ACADEMIE DE CRETEIL

Adaptation progressive des règles :

- ✓ Niveau district
- ✓ Niveau départemental (94)
- ✓ Niveau académique

- ✓ Règlement adapté proposé par Vincent Peltre, CMN ULTIMATE.
- ✓ Dossier suivi par Lucie Aubertin, directrice adjointe UNSS 94

UNSS Créteil

12 rue Georges Enesco – 94010 CRETEIL
Tél. 01 42 07 36 00 - sr-creteil@unss.org
<http://facebook.com/unss.94>

UNSS Val de Marne

Ecole Allezard – 38 rue Juliette Savar – 94000 CRETEIL
Tél. 01 43 77 00 17/01 43 77 04 88 – sd094@unss.org
<http://facebook.com/unss.94>

L'objectif de ce document est de guider enseignants et élèves sur les règles essentielles à s'accorder à chaque étape d'apprentissage pour favoriser le déroulement du jeu auto-arbitré.

Il a pour but d'éclairer le sens de certaines règles afin de les faire évoluer au fur et à mesure que le niveau d'expertise augmente jusqu'à se rapprocher des exigences nationales.

SOMMAIRE

- ☑ Article 1 - CRITÈRES D'ORGANISATION ET DE PARTICIPATION AUX CHAMPIONNATS
- ☑ Article 2 - LE JEUNE OFFICIEL
- ☑ Article 3 - LE SCORE, LA NOTION DE CAP+1 ET LA DURÉE DE JEU
- ☑ Article 4 - LES DIMENSIONS DU TERRAIN
- ☑ Article 5 - PROTOCOLE EN DÉBUT DE MATCH
- ☑ Article 6 - PROTOCOLE EN FIN DE MATCH
- ☑ Article 7 - SÉQUENCES DE JEU : REMPLACEMENTS ET TEMPS MORTS
- ☑ Article 8 - L'ENGAGEMENT
- ☑ Article 9 – POSSESSION ET PERTE DU DISQUE :
 - ❖ RÈGLE DES 10 SECONDES
 - ❖ ENJEU ET HORS LIMITES
 - ❖ MARQUER UN POINT
 - ❖ TURN-OVER
- ☑ Article 10 - LES FAUTES : LIÉES AUX CONTACTS (ARRÊTS ET REPRISES DE JEU PAR LE CHECK)
- ☑ Article 11 - LES INFRACTIONS : LIÉES AUX FAUTES DE MARQUAGE (MARCHER, DOUBLE MARQUAGE, COMPTE TROP RAPIDE, DISTANCE TROP PROCHE).
- ☑ Article 12 - LES VIOLATIONS : LIÉES AUX DÉPLACEMENTS DES JOUEURS (ÉCRANS ET DÉPLACEMENT AVANT UN CHECK)
- ☑ Article 13 – LES GESTES A CONNAITRE AU NIVEAU DISTRICT, DÉPARTEMENTAL, ACADÉMIQUE

ANNEXES

- ☑ SYNTHÈSE DES RÈGLES ESSENTIELLES
- ☑ FEUILLES DE MATCH
- ☑ FEUILLE D'ESPRIT DU JEU POUR AIDER A METTRE LA NOTE DE FAIR PLAY
- ☑ GRILLES D'ÉVALUATION DE LA CERTIFICATION PRATIQUE DES JEUNES OFFICIELS

Article 1 - CRITÈRES D'ORGANISATION ET DE PARTICIPATION AUX CHAMPIONNATS

	CHAMPIONNAT DISTRICT	CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL	CHAMPIONNAT ACADEMIQUE
COMPOSITION DES ÉQUIPES	Une équipe peut être composée de toutes les catégories mélangées (benjamin(e), minime et cadet(te)).		1 Cadet garçon 1 ^{ère} année maximum sur la feuille de composition d'équipe Pas de limitation du nombre de cadettes 1 ^{ère} année
JEUNE OFFICIEL	Au moins un jeune officiel en formation	Au moins un jeune officiel certifié lors de la formation pratique départementale	Au moins un jeune officiel certifié niveau départemental (a officié lors du championnat départemental)
JEUNE COACH	Favoriser la formation d'un Jeune Coach par équipe. Il est autorisé à entrer sur le terrain entre les points. A ce niveau de la compétition, le jeune Coach peut-être un joueur de l'équipe. L'enseignant est autorisé à rentrer sur le terrain pour manager son équipe entre les points.		1 Jeune Coach par équipe qualifié pourra valider son niveau académique en sachant que ce sera obligatoire aux inter-acad. Il est non joueur. Il est le seul autorisé à entrer sur le terrain entre les points.
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	5 joueurs minimum sur la feuille de match. 12 joueurs maximum Ne pas disposer de remplaçants sera toléré. Au moins une fille ou un garçon obligatoire.	6 joueurs minimum sur la feuille de match. 12 joueurs maximum Au moins un remplaçant est requis. 3 garçons et 3 filles obligatoire.	8 joueurs minimum sur la feuille de match. 12 joueurs maximum 3 remplaçants sont requis. 4 garçons et 4 filles obligatoires pour se qualifier. C'est une nécessité au stade de la compétition pour palier à toute blessure et continuer à respecter la mixité requise.
NOMBRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN ET MIXITÉ	5 c 5. Même nombre si formule indoor. Si les équipes ne disposent pas du nombre suffisant en filles et en garçons, s'accorder avant le début du match sur la mixité adaptée pour qu'elle soit équitable pour les deux équipes.	5 c 5. Respecter la mixité suivante au choix de la zone déterminée par le tirage au sort : 3 garçons et 2 filles ou 3 filles et 2 garçons. Dans le but de promouvoir l'activité, une équipe qui ne peut pas répondre à la mixité demandée pourra participer au premier tour départemental mais ne sera pas qualifiée pour la finale.	5 c 5. Respecter la mixité suivante au choix de la zone déterminée par le tirage au sort : 3 garçons et 2 filles ou 3 filles et 2 garçons
TEMPS ET FORMAT DE JEU	Extérieur : 10 minutes. Cap +1 ou 5 pts Gymnase : 10 minutes. Cap +1 ou 7 pts En cas de timing serré, une formule avec des égalités peut être envisagée tout en ayant conscience qu'elle ne respecte pas l'esprit du jeu en Ultimate qui favorise toujours un vainqueur. Chaque district est libre d'adapter en fonction de ses conditions locales.	- Formule en gymnase tolérée pour le premier tour départemental : 10 minutes. Cap +1 ou 7 pts - Extérieur : Phase de poule : 9 minutes. Cap +1 ou 4 pts Matches de classement : 12 minutes. Cap +1 ou 5 pts.	Extérieur : Phase de poule : 9 minutes. Cap +1 ou 4 pts Matches de classement : 12 minutes. Cap +1 ou 5 pts. 6 équipes. 2 terrains. 2 poules de 3 équipes. Les 2 premières équipes de chaque poule se rencontrent en demi-finales croisées + finale ou 3 ^è place. Les 2 dernières équipes se rencontrent pour un match de classement (15 min cap+1 ou 6 pts)
QUOTA QUALIFICATIONS	Au moins une équipe par établissement qualifié pour les départementaux	- 1 premier tour départemental. 6 équipes qualifiées pour la finale. Les 3 premières équipes de chaque poule. - 1 finale départementale avec 6 équipes. Les 3 ou 4 premières équipes seront qualifiées pour les académiques.	Les deux finalistes sont qualifiés pour les inter-acad

☑ Article 2 - LE JEUNE OFFICIEL

✓ CERTIFICATION :

- ❖ Le jeune officiel doit avoir au moins 7/10 au QCM théorique du niveau concerné. Il doit l'avoir validé avant la compétition qu'il officie. L'objectif n'est pas de sanctionner mais bien de former et obliger l'élève à comprendre le règlement. **Son enseignant prendra la responsabilité de valider sa note.**
- ❖ Un joueur peut être Jeune Officiel lorsque son équipe ne joue pas et si la formule du championnat lui permet de passer au moins une fois dans les trois rôles. Il devra avoir avec lui sa fiche de certification qu'il fera **valider par l'enseignant responsable du terrain.**
- ❖ Pour la phase départementale, il pourra se faire certifier sur l'une des deux phases de championnat ou lors de la formation départementale J.O

✓ L'OBSERVATEUR :

- ❖ Ce n'est pas un arbitre. Il relaye la communication des joueurs qui sont sur le terrain en utilisant les gestes appropriés. Il peut donner son avis sur l'appel de la faute s'il est sollicité par les joueurs concernés.
- ❖ Au niveau district, dans la mesure du possible, l'équipe au repos aura pour rôle de jouer les observateurs en se répartissant des deux côtés du terrain, le long de la ligne de touche, à 3m. Si la formule de championnat ne le permet pas, les remplaçants peuvent faire office d'observateur.
- ❖ **A partir de la finale départementale**, chaque match doit avoir au moins un observateur de chaque côté du terrain.

✓ LE CHRONOMÉTREUR :

- ❖ Il gère le temps et l'affichage du score.
- ❖ Il gère les séquences de jeu concernant les remplacements et les temps morts (voir le chapitre concerné).
- ❖ Au niveau district et lors du premier tour départemental, le temps du match sera géré par l'enseignant, sauf si le dispositif permet une gestion autonome des chronométrateurs. L'affichage du score et les périodes de changement peuvent être gérés par les remplaçants de chaque équipe si aucun J.O n'est disponible.
- ❖ A partir de la finale départementale, disposer dans la mesure du possible de deux chronométrateurs : un qui gère le temps de match et l'affichage du score, l'autre les périodes de remplacement et les temps morts. S'il manque des J.O, Le temps de match peut être tenu par un enseignant.

✓ LE SECRÉTAIRE :

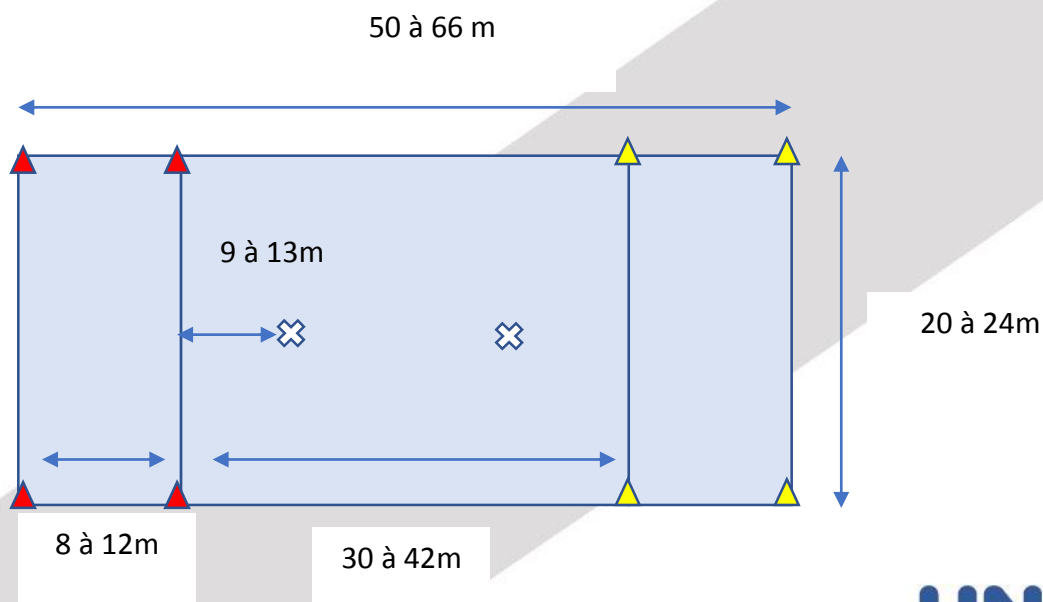
- ❖ Il doit tenir la feuille de match au fur et à mesure de la rencontre en notant les points et les éventuels temps morts. Il fait signer la feuille de match. Il récupère les feuilles d'esprit du jeu. Il fait remonter les résultats auprès de l'enseignant responsable du championnat

☑ Article 3 - LE SCORE, LA NOTION DE CAP+1 ET LA DURÉE DE JEU

- ✓ Un match se joue au point avec un score à atteindre dans un temps déterminé. Au niveau académique, la durée des matchs est de 12 minutes et la première équipe qui arrive à 5 pts gagne le match. Si ce score n'est pas atteint par l'une des deux équipes à l'issue du temps fixé et qu'il y a égalité, un point ou deux points d'écart, la notion de Cap + 1 s'impose (à noter qu'au niveau fédéral, si aucune des deux équipes n'a atteint le score réglementaire à l'issue du temps, le cap+1 est systématique quel que soit l'écart de point).
- ✓ Règle du cap+1 : c'est une sorte de tie-break. On prend le score de l'équipe qui mène et c'est la première équipe qui atteint le point au-dessus qui l'emporte. Exemple : 3-2 à l'issue du temps. La première équipe qui atteint 4 pts gagne le match.
- ✓ La durée de jeu et le score à atteindre peut-être adaptée en fonction du niveau de championnat et selon les conditions météorologiques. On veillera à toujours conserver la règle du cap+1. Cependant en cas de manque de temps (créneaux des installations trop court ou retard de certaines équipes) ou de conditions de vent extrêmes où les points sont trop longs à marquer, une égalité peut être envisagée dans la formule de championnat.

☑ Article 4 - LES DIMENSIONS DU TERRAIN

- ✓ Du niveau district au niveau académique, selon les possibilités d'accueil :
 - ❖ 50 à 66m sur 20 à 24m
 - ❖ Zones d'en-but de 9 à 13m
 - ❖ Brick à 8-12m
- ✓ Adapter les dimensions du terrain au niveau de jeu des élèves. Prendre en compte aussi les conditions météorologiques. Ne pas hésiter à réduire si le vent est très fort surtout pour un niveau district ou départemental.
- ✓ En indoor, on prendra les dimensions du terrain de hand ball avec une zone d'en-but dans le prolongement de la ligne de jet franc. Le brick à 9 m.



☑ Article 5 - PROTOCOLE EN DÉBUT DE MATCH

- ✓ Avant le début du match deux tirages au sort sont réalisés (toss) par les deux capitaines : un pour choisir la zone de mixité, un pour choisir l'équipe qui engage et dans quelle zone se placer pour le premier point du match.
- ✓ Le toss entre les deux capitaines consiste à lancer leur disque dans les airs en même temps en les faisant tourner sur eux-mêmes. Juste avant, un des capitaines choisit si à la réception des frisbees au sol il parie sur les deux disques du même côté ou sur les deux disques différents, un de chaque côté.
- ✓ Un premier toss est donc réalisé pour déterminer la zone d'en-but où les équipes ont le droit de choisir la mixité. Zone rouge ou zone jaune (voir schéma terrain). D'où l'importance de délimiter les zones d'en-but avec des plots de couleur différente.
 - ❖ Exemple : la zone d'en-but délimité par les plots rouges est choisie. Chaque équipe qui se retrouve dans cette zone aura le droit de choisir si elle aligne 3 garçons et 2 filles ou 3 filles et 2 garçons. L'équipe adverse doit alors faire de même.
 - ❖ Avant chaque point, l'équipe qui se situe dans la zone d'en-but où on a le droit de choisir la mixité, annonce par le geste adapté quelle mixité elle privilégie.



3 garçons et 2 filles



3 filles et 2 garçons

- ❖ L'équipe qui choisit va le faire généralement en fonction de deux stratégies possibles : elle favorisera de mettre plus de garçons ou de filles en fonction de qui a le dessus technique sur l'adversaire ; ou en fonction du nombre de remplaçants pour avoir l'avantage physique.
- ✓ Un deuxième toss est réalisé pour désigner qui attaque (recevoir la passe) et qui défend (réaliser la passe à l'équipe adverse). Celui qui remporte le tirage au sort décide d'attaquer ou de défendre. Dans ce cas le capitaine adverse peut choisir de quel côté du terrain se placer. Cela peut avoir son importance stratégique s'il y a beaucoup de vent dans un sens. Cependant le capitaine qui gagne le toss peut privilégier de prendre le terrain et son adversaire aura le choix entre attaquer et défendre.

☑ Article 6 - PROTOCOLE EN FIN DE MATCH

- ✓ A la fin de chaque match, les deux équipes forment un cercle en alternant un joueur de chaque équipe. C'est ce qu'on appelle la ronde. Le but est de débriefer le match sur le plan sportif et sur le plan de l'esprit du jeu. Les deux capitaines prennent la parole chacun leur tour au nom de leur équipe. Le capitaine de l'équipe qui a perdu commence en premier. Chaque équipe peut réaliser une pré-ronde pour se mettre d'accord sur le bilan du match.
- ✓ Les deux équipes se tapent ensuite dans la main pour se saluer.

- ✓ Les deux capitaines signent la feuille de match tenue par le jeune officiel secrétaire.
- ✓ Chaque équipe complète la fiche de fair-play et le capitaine l'apporte au directeur du championnat. Les critères de cette fiche se précisent entre le niveau district et le niveau académique. Voir les fiches en annexe.

☑ Article 7 - SÉQUENCES DE JEU : REMPLACEMENTS ET TEMPS MORT

- ✓ **Remplacements** : possibilité de changer autant de joueurs qu'on veut à chaque point.
- ✓ Cependant au niveau UNSS, les séquences de jeu peuvent être longues avant que ça marque. **Il est donc possible** après chaque engagement, **de procéder à des remplacements à partir de 2'** (2'30'' au collège et 4' au lycée, à partir du championnat interacadémiques). Le changement de joueur se fait uniquement sur un turn-over et sur décision de l'équipe qui entre en possession du disque. L'équipe adverse peut alors aussi procéder à des changements. 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. Les 2' sont annoncés par le chronométreur.
- ✓ **Le temps mort** : un temps mort par équipe d'une durée d'1 minute (2 minutes à partir des interacadémiques). Le chronomètre du temps de jeu est arrêté.
- ✓ Seul le joueur en possession du disque peut appeler un temps-mort.
- ✓ 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.
- ✓ Après un temps-mort, le jeu reprend de la manière suivante :
 - ❖ **Le remplacement de joueurs est autorisé au niveau district, départemental et académique** (interdit par la suite).
 - ❖ 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.

☑ Article 8 - L'ENGAGEMENT

- ✓ Chaque engagement consiste par une passe planante à l'équipe qui attaque.
- ✓ Au moment de l'engagement, les deux équipes doivent être sur leur ligne d'en-but et n'ont pas le droit de bouger. Chaque équipe lève la main pour signifier qu'elle est prête. La défense peut alors procéder à l'engagement.
- ✓ **Les joueurs de l'attaque sont les premiers à se placer sur la ligne d'en-but** les uns à côté des autres et n'ont plus le droit de bouger. Cela permet aux joueurs de la défense de s'aligner en face de l'attaquant sur lequel ils souhaitent défendre. **L'esprit de cette règle** est de permettre à la défense de s'organiser avant le début du point quant au marquage individuel. Stratégiquement, les filles défendent sur les filles, les garçons sur les garçons, les grands sur les grands, etc. Au cours d'un turn-over, l'équipe qui passera en défense sera plutôt avisée de voir ses joueurs défendre sur la personne qui les prenait au marquage. C'est la technique la plus rapide et la plus efficace pour se réorganiser lors du changement de statut.
- ✓ **La stratégie d'un engagement efficace** est de réaliser une passe très planante dans le terrain qui permet à la défense de remonter le plus vite possible et mettre une pression défensive sur les attaquants au moment de la réception du disque.
- ✓ Dès que le disque est lâché, les deux équipes peuvent sortir de leur zone d'en-but. Le disque devient « vivant » et le jeu commence.

- ✓ Tant que l'attaque n'a pas pris possession du frisbee, la défense ne peut s'en emparer.
- ✓ On peut retrouver plusieurs configurations lors de la réception de l'engagement :
 - ❖ Un attaquant tente la réception directe. S'il réceptionne correctement le disque, il peut attaquer dès qu'il a établi son pied pivot ; s'il fait tomber le disque il y a turn-over (voir l'article 13), même si le joueur l'a simplement touché quelle que soit la partie du corps.
 - ❖ Le disque sort du terrain :

Règle simplifiée au niveau district et départementale : pour jouer le frisbee, l'attaquant qui prend possession du disque ira systématiquement établir son pied pivot sur le point de brick (voir schéma article 4), sauf si l'endroit où le frisbee est sorti est plus avantageux. Dans ce cas l'attaque choisit entre appeler le brick à voix haute (le geste = clapper les mains au-dessus de la tête) ou remettre en jeu à l'endroit où le disque est sorti (le pied pivot doit être établi sur la ligne). A noter que le joueur qui s'empare du disque est obligé de faire la remise en jeu. Il ne peut pas le passer à un de ses partenaires.

Règle au niveau académique :

 - Si le disque sort directement derrière la zone d'en-but, il y a brick
 - Si le disque tombe au sol, roule et sort derrière la ligne de fond de zone, la remise en jeu se fait sur la ligne d'en-but parallèle à l'endroit où le disque a coupé.
 - Si le disque tombe au sol, roule et sort sur un côté de la zone d'en-but, la remise en jeu se fait du côté où le disque est sorti, sur la ligne d'en-but, dans le coin.
 - Si le disque tombe, roule et sort sur un côté du terrain central, la remise en jeu se fait à l'endroit où le disque est sorti. L'attaquant en possession du frisbee posera son pied sur la ligne.
 - Enfin si le disque sort directement sur un côté du terrain central, l'attaque a le choix entre appeler le brick ou remettre en jeu à l'endroit où le frisbee est sorti.
 - ❖ Le disque tombe au sol dans le terrain : n'importe quel attaquant peut l'arrêter et s'emparer du disque. On peut aussi stopper la course du disque qui roule ou glisse (avec n'importe quelle partie du corps) pour qu'un autre partenaire s'empare.

☑ Article 9 – POSSESSION ET PERTE DU DISQUE :

- ✓ **TURN-OVER**
 - ❖ C'est une perte du disque qui implique un changement de possession du disque et du statut attaque-défense.
 - ❖ Un turn-over a lieu quand :
 - L'attaque fait tomber le disque au sol.
 - Quand la défense intercepte la trajectoire du disque et en prend possession.
 - Quand la défense intercepte le disque en le faisant tomber au sol ou en le faisant sortir du terrain : tant qu'il n'y a pas de contact avec l'attaquant, n'importe quel geste et n'importe quelle partie du corps sont autorisés à dévier la trajectoire du disque pour le faire chuter au sol ou le faire sortir du terrain.
 - ❖ Suite à un turn-over, les cas spécifiques où reprendre le disque :
 - Si la trajectoire du disque est interceptée au vol, le défenseur qui a pris possession du frisbee peut contre attaquer dans la foulée après avoir établi un pied pivot.
 - Si le disque est tombé au sol, la défense récupère le frisbee pour attaquer à l'endroit où il s'est arrêté ; ou à l'endroit où il est sorti s'il a roulé à l'extérieur. On ne reprend pas un frisbee où il est tombé mais là où il s'est arrêté.
 - Si le disque sort directement du terrain la défense récupère le frisbee pour attaquer à l'endroit où la trajectoire a coupé la ligne. N'importe quel défenseur peut en prendre possession.
 - Si le disque est dans la zone d'en-but, le joueur qui prend possession du disque doit revenir établir son pied pivot sur la ligne d'en-but parallèle à l'endroit où était situé le disque dans la zone.

- Si le disque roule, n'importe quel défenseur peut arrêter le disque pour lui-même ou pour un autre partenaire.

✓ RÈGLE DES 10 SECONDES

- ❖ Le porteur du frisbee dispose de 10 secondes pour faire une passe à condition que son défenseur compte à voix haute. Seul son défenseur a le droit de compter et il doit être situé à moins de 3 mètres. A « 10 » si le disque n'est pas lâché, il y a turn-over. L'attaquant doit déposer le disque au sol pour laisser un défenseur s'en emparer. N'importe quel défenseur peut venir le prendre. Le jeu n'est pas arrêté et tous les joueurs peuvent se déplacer.

✓ ENJEU, HORS LIMITES

- ❖ A partir du moment où le premier pied d'appui du joueur est à l'intérieur du terrain quand il réceptionne le disque, il conservera la possession du frisbee même s'il sort emporté par son élan. Il doit juste revenir à l'endroit où il a croisé la ligne pour y reposer son pied pivot.
- ❖ A noter que la ligne est considérée comme extérieur. Elle ne fait pas partie du terrain.
- ❖ Si le premier pied d'appui lors de la réception du disque est dehors, sur la ligne ou si les deux appuis sont simultanés dont un dehors ou sur la ligne, il y a turn-over. L'attaquant pose le disque au sol pour laisser la défense s'en emparer.
- ❖ La trajectoire d'un disque peut sortir du terrain et rentrer plus loin du moment que le disque est réceptionné.

✓ MARQUER UN POINT

- ❖ **Le point est accordé** si le premier point de contact au moment de la réception avec le disque est dans la zone d'en-but.
- ❖ **Précisions sur les cas spécifiques où on accorde le point :**
- ❖ Si le joueur est emporté par son élan et qu'il sort de la zone, le point reste valable à partir du moment où son premier pied d'appui était bien dans la zone lors de la réception.
- ❖ Si le joueur réceptionne le disque dans les airs et que son premier pied d'appui est dans la zone d'en-but à la réception, le point est accordé. Même si le second appui qui suit est dehors.
- ❖ **Précisions sur les cas spécifiques où on n'accorde pas le point :**
 - Devant la zone d'en-but, le point ne sera pas accordé si le premier pied d'appui est dehors ; si le premier pied d'appui est sur la ligne d'en-but ; si les deux appuis sont simultanés dont un dehors ou sur la ligne ; même si le joueur rentre dans la zone emportée par son élan.
 - A chaque fois, il devra revenir poser le pied à l'endroit où il a croisé la ligne. Le jeu ne s'arrête pas.

☑ Article 10 - LES FAUTES : LIÉES AUX CONTACTS (ARRÊTS ET REPRISES DE JEU PAR LE CHECK)

- ✓ **Le contact est interdit.** Tout joueur qui pense avoir subi une faute qui l'empêche de réceptionner le disque ou faire une passe **a le droit d'appeler « faute »**. Cet appel doit être accompagné par le geste adapté (avant-bras croisés) afin que les coéquipiers et les observateurs puissent relayer l'information aux deux équipes. **La faute peut être contestée** si le défenseur n'est pas d'accord.



Faute



Je conteste

- ✓ Quand la faute est appelée, tous les joueurs du terrain doivent s'arrêter. On dit que le disque est « mort ». Pendant cette phase, chaque joueur est en pause et il ne peut pas y avoir de turn-over.
- ✓ Si le joueur fautif reconnaît la faute, l'attaquant conserve le disque et le compte reprend à zéro que la faute soit sur le lanceur ou le réceptionneur.
- ✓ Si le joueur fautif conteste la faute, le disque revient à la passe précédente si c'était une faute à la réception, le compte reprend là où il en était si c'était une faute sur le lanceur.

Même s'il y avait eu turn-over suite à la faute contestée, l'attaquant ne perd pas le disque sauf si après discussion il reconnaît qu'il n'y avait finalement pas faute.

- ✓ Si l'action a continué car les joueurs n'ont pas entendu la faute, celui qui est à l'origine de l'appel reste sur place en conservant le geste. Les observateurs relayent aussi le geste. A la fin de l'action quel qu'en soit l'issue (point ou turn-over), tout le monde devra revenir à l'endroit où il était au moment de l'appel.
- ✓ Il est interdit d'arracher le disque des mains de l'adversaire.
- ✓ Si le disque est réceptionné en même temps, avantage à l'attaque.
- ✓ Les contacts accidentels ne sont pas considérés comme une faute si cela n'affecte pas le résultat d'une action ou la sécurité d'un joueur.
- ✓ Après tout arrêt de jeu suite à une faute, pour que le disque soit à nouveau « vivant » et que le jeu puisse reprendre, un « check » doit être effectué.
- ✓ Le défenseur touche le disque et appelle « disque en jeu » ou « compté ».
- ✓ 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 ».
- ✓ La personne qui effectue le check doit, dans un premier temps, vérifier avec l'adversaire le plus proche que tous les joueurs ont repris la position qu'ils occupaient au moment de l'arrêt de jeu et que leurs équipes sont prêtes.

☑ Article 11 - LES INFRACTIONS : LIÉES AUX FAUTES DE MARQUAGE

- ✓ Les Infractions sont des fautes autres que les contacts et qui sont liées à la phase de marquage du défenseur sur le lanceur.
- ✓ A part le marcher, les autres infractions seront appelées comme une faute et le jeu s'arrêtera. Attention, cela reste une adaptation du règlement. Voir pour la suite des compétitions le règlement national où chaque infraction a sa spécificité au niveau des gestes et sa façon d'être traitée.
- ✓ Au niveau district et départemental on se concentrera sur l'infraction du « marcher » et sur le double marquage.
- ✓ Marcher : Il est interdit de marcher avec le disque.
- ✓ Lors de la réception, un joueur a le droit à quelques pas pour arrêter sa course d'élan. Cependant si l'adversaire pense que l'attaquant en a abusé, il peut appeler « marcher » avec le geste adapté (moulinette des mains) afin que l'information soit relayée.
- ✓ Un attaquant qui marche avec le disque ne perd pas la possession sauf si la passe est ratée.
- ✓ Changer de pied pivot, glisser avec son pied pivot, bref se déplacer pour sortir du marquage du défenseur est assimilé à un « marcher ».
- ✓ Tant que la passe n'est pas faite, le disque reste « vivant », c'est-à-dire que le jeu et le compte ne s'arrêtent pas. L'attaquant doit vite replacer son pied pivot à l'endroit que lui indique le défenseur. Il n'a pas besoin d'un check pour faire sa passe.
- ✓ S'il y a marcher et que la passe est réussie, l'appel stoppe le jeu et le disque devient « mort » c'est-à-dire que le jeu s'arrête et que tout le monde doit se repositionner à l'endroit où il était au moment de l'appel. Le jeu reprendra par un check au compte où le défenseur en était.
- ✓ Si on appelle marcher et que la passe est ratée, il y a turn-over.

- ✓ **Double marquage** : les défenseurs n'ont pas le droit d'être à deux sur le lanceur. L'attaquant peut appeler faute si le deuxième défenseur est trop proche et l'empêche de lancer. L'un des défenseurs doit reculer. S'ils ne bougent pas, au deuxième appel, le jeu s'arrête pour que le deuxième défenseur se repositionne à distance réglementaire.
- ✓ **A partir du niveau académique**, on pourra se concentrer sur **deux autres infractions** :
- ✓ **Le compte trop rapide** : si un défenseur compte trop vite sur l'attaquant, le lanceur peut appeler faute avec le geste de la faute pour se faire comprendre de tous les acteurs. Le jeu s'arrête, tout le monde se repositionne et le jeu reprend par un check. Le compte reprend à zéro. A noter que la règle est simplifiée. (voir règlement national).
- ✓ **La distance trop proche** : le défenseur doit être à un mètre du disque (règle adaptée), il lui est interdit d'encercler le lanceur en utilisant ses bras, il doit éviter de chevaucher le pied pivot de l'attaquant. Bref si le lanceur estime que le défenseur est trop proche et qu'il le gêne pour réaliser son pied pivot, il pourra appeler faute.

Article 12 - LES VIOLATIONS : LIÉES AUX DÉPLACEMENTS DES JOUEURS (ÉCRANS ET DÉPLACEMENT AVANT UN CHECK)

- ✓ Les violations sont des fautes liées au déplacements des joueurs.
- ✓ Suite à une faute où chaque joueur est arrêté, aucun ne peut se déplacer tant que le check n'a pas été fait. N'importe qui peut appeler « violation » s'il estime que le joueur en question prend l'avantage (voir le geste ci-dessous). Tout le monde doit alors se repositionner et attendre le check, peu importe si une passe a été faite ou ratée.
- ✓ Dans le jeu, les écrans et les blocages sont interdits. Un joueur peut appeler « pick » (voir schéma) s'il estime que la course d'un joueur l'a empêché de se déplacer et de faire la différence sur son adversaire direct. Dans ce cas le jeu s'arrête et tout le monde se repositionne. **On introduira cette règle à partir du niveau académique** où l'expérience des joueurs sera suffisante pour l'interpréter correctement.

☑ Article 13 – LES GESTES A CONNAITRE AU NIVEAU DISTRICT, DÉPARTEMENTAL, ACADÉMIQUE

✓ Gestes de base à connaître au niveau district et départemental



3 garçons et 2 filles

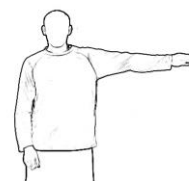
Annonce de la mixité



3 filles et 2 garçons



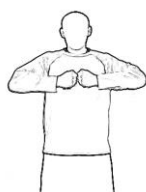
Point



Disque dehors



Faute



Je conteste



Marcher



Temps mort

✓ Gestes à rajouter au niveau académique



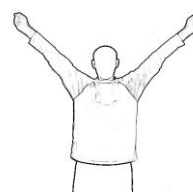
Je rétracte ma faute



Je ne conteste pas la faute appelée



10 secondes
« Time »



Violation



Turn over



Pick



Blessure

ULTIMATE UNSS / SYNTHÈSE DES RÈGLES ESSENTIELLES

But du jeu Et la notion de Cap + 1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 5 c 5 mixte en respectant la mixité suivante : 3 garçons et 2 filles ou 3 filles et 2 garçons. ✓ Le but est de réceptionner le disque dans la zone d'en-but adverse pour marquer un point. ✓ Il est interdit de se déplacer avec le frisbee. On progresse vers la cible par des passes et en utilisant son pied pivot pour s'orienter vers ses partenaires. ✓ Un match se joue au point avec un score à atteindre dans un temps déterminé (varie en fonction du niveau du championnat). Si ce score n'est pas atteint par l'une des deux équipes à l'issue du temps fixé et qu'il y a égalité, un point ou deux points d'écart, la notion de Cap + 1 s'impose. On prend le score de l'équipe qui mène et c'est la première équipe qui atteint le point au-dessus qui l'emporte.
Turn-over = perte du disque. « Changement de possession du disque et du statut attaque-défense »	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Un turn-over a lieu quand : ✓ L'attaque fait tomber le disque au sol. ✓ Quand la défense intercepte la trajectoire du disque et en prend possession. ✓ Quand la défense intercepte le disque en le faisant tomber au sol. ✓ Quand il sort des limites du terrain que ce soit l'attaque ou la défense qui fait sortir le disque. ✓ Après un turn-over, le disque reste « vivant », le jeu ne s'arrête pas et la défense peut rapidement jouer le disque.
Possession du disque = Enjeu et hors limites	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La ligne est considérée comme extérieur. Elle ne fait pas partie du terrain. ✓ Tout pied sur la ligne du terrain central au moment de la réception du disque entraîne un turn-over même si un autre appui simultané est à l'intérieur du terrain. ✓ Tout pied sur la ligne d'en-but au moment de la réception du disque ne valide pas le point même si le deuxième appui est à l'intérieur. ✓ Tout joueur emporté par son élan et qui sort du terrain après y avoir réceptionné le disque conserve la possession. Il doit venir remettre son pied pivot à l'endroit où il a coupé la ligne pour jouer le frisbee. Même chose s'il rentre dans la zone d'en-but emporté par son élan. Il doit revenir sur la ligne d'en-but. ✓ Le disque peut sortir du terrain et rentrer plus loin à condition qu'il soit réceptionné.
L'engagement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'engagement consiste par une passe planante de la défense à l'équipe qui attaque. ✓ Au début du match, un tirage au sort désigne l'équipe en attaque et celle en défense. ✓ Entre les points, les deux équipes changent de zones d'en-but (pour une équité vis-à-vis du vent). L'équipe qui marque le point passe en défense et engage. ✓ Juste avant l'engagement, les joueurs des deux équipes doivent se placer sur leur ligne d'en-but les uns à côté des autres. ✓ La défense peut ensuite procéder à l'engagement une fois que chaque équipe aura levé la main pour signifier qu'elle est prête.
Les fautes = liées au contact	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tout contact est interdit. Attaquants comme défenseurs doivent prendre soin à ne pas toucher l'adversaire. Cependant si cela ne gêne aucun des deux joueurs concernés, le jeu se poursuit. ✓ Si un des joueurs estime que le contact l'a empêché de prendre la possession du frisbee ou de réussir sa passe, il appelle faute et le jeu s'arrête.
Le check = remise en jeu suite à un arrêt de jeu.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Après chaque arrêt de jeu suite à une faute, une infraction ou une violation, le jeu reprend par un check du défenseur. Il vérifie que les deux équipes sont prêtes et effectue à voix haute un décompte « 3,2,1 » pour toucher le disque. S'il n'y a pas de défenseur assez proche, c'est l'attaquant qui réalise le check en touchant le disque au sol.
La règle des 10 secondes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Quand un attaquant a la possession du disque, il dispose de 10 secondes pour faire la passe. ✓ Seul le défenseur qui marque le porteur du disque a le droit de compter. Il doit être situé à moins de 3 mètres. Le compte se fait à voix haute de façon à qu'il soit bien entendu par l'attaquant.
Les infractions = liées aux fautes de marquage	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ces règles sont une adaptation académique pour simplifier leur compréhension. ✓ Double marquage : interdit de défendre à deux sur le lanceur. Le deuxième défenseur doit être à plus de 3 mètres. L'attaquant appelle faute. La première fois l'un des défenseurs doit reculer, la seconde fois le jeu s'arrête. ✓ Compte trop rapide : si le défenseur compte trop vite, l'attaquant appelle faute et le jeu s'arrête. ✓ Distance trop proche : l'attaquant appelle faute s'il est encerclé par les bras du défenseur ou que celui-ci chevauche son pied pivot. Le jeu s'arrête.
Les violations = liées à des fautes concernant les déplacements des joueurs.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Violation : tout déplacement avant une remise en jeu par un check. N'importe quel joueur peut appeler « violation ». Le ou les joueurs qui ont bougé doivent alors se repositionner. ✓ « Pick » : on introduit cette règle à partir du niveau académique. C'est un écran ou un blocage qui empêche la course d'un joueur. Dans ce cas le joueur concerné appelle Pick et le jeu s'arrête. Tout le monde se repositionne.

FEUILLE DE MATCH ULTIMATE

ACADEMIE DE CRÉTEIL

Date :								Phase :							
								Terrain :							
Nom de l'équipe 1: (établissement +ville)								Nom de l'équipe 2 : (établissement +ville)							
Score final :								Score final :							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15		9	10	11	12	13	14	15	

Temps mort à :	Temps mort à :
----------------	----------------

ESPRIT DU JEU / 20 pts	Note de fairplay de l'équipe 1 (nom de l'équipe 1)	Note de fairplay de l'équipe 2 (nom de l'équipe 2)
Connaissance et application des règles		
Fautes et contacts		
Etat d'esprit et maîtrise de soi		
Communication		
TOTAL		

Nom du Capitaine :	Nom du Capitaine :
Signature :	Signature :

Critères d'évaluation de l'esprit du jeu Académie de Créteil

Tous (toutes) les participant(e)s sont garant(e)s de l'esprit du jeu

Mon équipe : _____

Fairplay de l'équipe adverse évalué : _____

Esprit du jeu	Maîtrise insuffisante	Maitrise Fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise	Points
	1	2,5	4	5	
Connaissance et application des règles	Beaucoup d'oublis ou d'erreurs	Plusieurs interprétations litigieuses	Pas de mauvaises interprétations volontaires	Tous les appels sont justifiés	
Fautes et contacts	Des contacts qui peuvent être dangereux	Quelques contacts	Aucune actions dangereuses	Aucun contact	
Etat d'esprit et maîtrise de soi	S'énervent souvent quand une faute est appelée	Un ou deux joueurs peuvent être désagréables	Bonne humeur, Font preuve de bonne foi	N'hésitent pas à s'excuser, nous complimente	
Communication	L'adversaire n'écoute pas et ne fait pas attention aux appels et aux gestes	Les gestes sont souvent oubliés. On ne comprend pas toujours ce qu'il se passe.	S'expriment calmement sur et en dehors du terrain. On voit souvent les gestes.	Utilisent toujours les gestes appropriés et argumentent bien	

Note de fairplay : _____ / 20 pts

Grille de certification pratique du Jeune Officiel Ultimate Niveau départemental Académie de Créteil

Pour des raisons pratiques, Le Jeune Officiel sera évalué avec objectivité par son enseignant lors de la journée certification pratique départementale

Nom et Prénom du Jeune Officiel : _____

Etablissement : _____

Ville : _____

Pour être certifié, il faut avoir au moins 5/8

Note _____ / 8 pts

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise Fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise	Points
L'observateur	Peu concerné par le match. Ne connaît pas les gestes. N'est pas fiable. Ou alors intervient comme un arbitre. 0,5 pts	Connaissance partielle du règlement, souvent en retard pour relayer la communication. 1 pt	Connaît les gestes de base, les applique dans le bon timing pour relayer la communication. 2 pts	Bonne présence, capable de donner un avis sur la faute appelée en toute objectivité s'il est sollicité. 3 pts	
Le secrétaire	Beaucoup d'erreurs, peu concentré et peu concerné par le match 0,5 pts	Des difficultés à comprendre le document. L'enseignant doit être régulièrement présent. 1 pt	Connaît le document et le complète avec l'aide de l'enseignant 2 pts	Connait le document et le complète sans erreur de façon autonome 3 pts	
Le chronométréur	Peu concentré et peu concerné par le match, le chrono et l'affichage du score ne sont pas fiables. 0,5 pts	Des oublis de temps en temps, doit être recadré par l'enseignant. 1 pt	Permet le fonctionnement de la rencontre. 1,5 pt	Prend des initiatives. Se fait entendre. Présence naturelle. 2 pts	

Grille de certification pratique du Jeune Officiel Ultimate Niveau académique Académie de Créteil

Le Jeune Officiel sera évalué en compétition par un enseignant désigné lors du championnat académique sur les mêmes critères que lors du championnat

Nom et Prénom du Jeune Officiel : _____

Etablissement : _____

Ville : _____

Pour être certifié, il faut avoir au moins 7/10

Note _____ / 10 pts

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise Fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise	Points
L'observateur	Connaissance partielle du règlement, souvent en retard pour relayer la communication. 0,5 pts	Connaît les gestes de base et les applique avec un peu de retard. 2 pts	Bonne présence, capable de donner un avis sur la faute appelée en toute objectivité s'il est sollicité. 3 pts	Maîtrise les gestes plus complexes et fait appliquer le protocole 4 pts	
Le secrétaire	Des difficultés à comprendre le document. L'enseignant doit être régulièrement présent. 0,5 pts	Connaît le document et le complète avec l'aide de l'enseignant 1 pt	Connait le document et le complète sans erreur de façon autonome 2 pts	Autonome sur le déroulement administratif de la rencontre 3 pts	
Le chronométrateur	Des oublis de temps en temps, doit être recadré par l'enseignant 0,5 pts	Gère l'affichage du score mais doit être accompagné pour le chrono 1 pt	Assume son rôle sans oubli avec autorité et autonomie. 2 pts	Gère particulièrement bien les changements en les annonçant et en remettant le chrono à zéro au bon moment 3 pts	