
Règles du jeu de l'Ultimate



L'intelligence des normes

BATISAFE 2017



Introduction

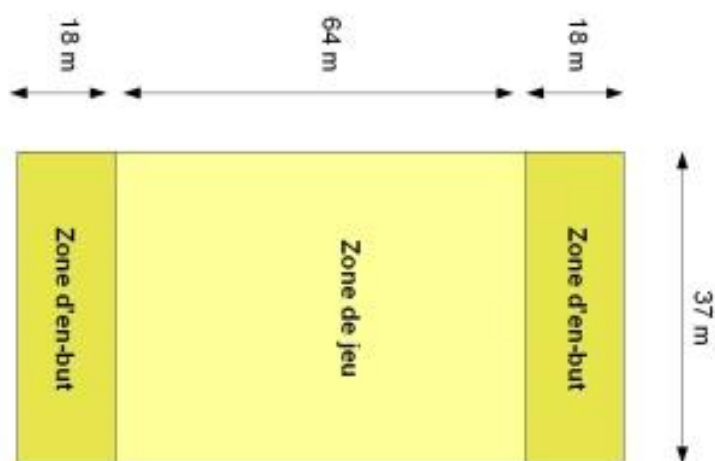
L'ultimate est un sport d'équipe auto arbitré et sans contact, qui consiste à s'envoyer un disque jusqu'à la zone d'en-but adverse. Chaque équipe comporte 7 joueurs.

Le but de chaque équipe est de **marquer un point en ayant un joueur qui attrape une passe dans l'en-but** qu'elles attaquent.

Un **lanceur ne peut pas courir avec le disque** mais il peut le passer dans toutes les directions à n'importe quel coéquipier. Si une passe est incomplète (disque qui tombe au sol ou récupéré par l'adversaire) il y a « turnover » et l'autre équipe prend possession du disque.

Pas de pénalité sévère pour des infractions involontaires mais reprise du jeu d'une manière qui simule ce qui se serait probablement passé si aucune infraction ne s'était produite.

Au début du jeu une équipe décide de recevoir ou de lancer le « pull » initial, l'autre décide de la zone d'en-but qu'elle défendra initialement.



Engagement ("pull")

Chaque équipe sur ligne d'en-but, une défend et l'autre attaque. Un des défenseurs lance le disque vers la zone adverse, les défenseurs ne peuvent pas toucher le disque avant les attaquants :

- Attaquant touche le disque mais ne récupère pas : les défenseurs deviennent attaquants et le jeu repart de ce point de pivot.
- Attaquant attrape le disque : début du jeu (pivot, passe, ...).
- Le disque touche le sol : en/hors aire de jeu l'équipe attaquante démarre le jeu depuis cet endroit/le milieu de zone.

Changement d'équipe

Dans le jeu le disque change d'équipe lorsque : (immédiat)

- le disque tombe au sol sans être en la possession d'un attaquant ;
- le disque tombe en dehors des limites de l'aire de jeu ;
- le disque est intercepté.

Il y a un « Turnover » lorsque (cas particulier avec défenseur à 2 m) :

- le disque n'est pas lancé au bout des 8 secondes ;
- le disque est passé d'un attaquant à un autre sans voler ;
- le lanceur attrape son propre lancé ;
- une faute est commise.

N'importe quel attaquant peut lancer le disque après un « Turnover », sauf dans le cas d'une interception ou d'une faute.

Si le disque est hors de l'aire de jeu, le lanceur doit établir un pivot au point de la zone centrale le plus proche de la sortie du disque.

Positionnement

Un joueur qui a établi sa position (emplacement libre sans contact) est autorisé à garder cette position et ne doit pas être bousculé par un joueur adverse. Il est interdit de se mettre sur la trajectoire d'un joueur pour le bloquer en forçant le contact.

Règles diverses

- Si un attaquant et un défenseur attrapent le disque simultanément, l'attaquant conserve la possession.
- Aucun joueur ne peut aider physiquement le mouvement d'un autre joueur.
- Le lanceur ne peut pas rattraper son propre lancé.
- Un seul défenseur par lanceur, qui a 8 secondes pour lancer le disque (décomptées par le défenseur). Le défenseur doit se tenir à plus de 30 cm du lanceur.

-
- Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape une passe au vol et que tous ses premiers points de contact avec le sol sont entièrement dans la zone d'en-but.
 - Après qu'un point est marqué, le point suivant commence immédiatement, les équipes échangent la zone d'en-but qu'elles défendent ; et l'équipe qui a marqué passe en défense et fait le « pull » (engagement) suivant.