

USA Ultimate

LES RÈGLES OFFICIELLES DE L'ULTIMATE 2022-2023



TRADUIT PAR SYLVIE VERRET

RÉVISÉ PAR DOMINIC ST-JACQUES ET LORNE BECKMAN | OCTOBRE 2022

TABLE DES MATIÈRES

Préface.....	2
1. Introduction	2
2. L'esprit du jeu.....	3
3. Définitions et terminologie	5
4. Terrain de jeu	9
5. Équipement	10
6. Durée du jeu.....	10
7. Temps morts	11
8. Remplacements de joueurs.....	15
9. Amorcer ou reprendre le jeu	15
10. Intérieur des limites du terrain et hors limite	21
11. Possession dans la zone de but	22
12. Marquer des points.....	22
13. Revirements	23
14. Le lanceur	24
15. Le marqueur	26
16. Le receveur	30
17. Les violations et les fautes	30
18. Positionnement	41
19. Observateurs	41
20. Étiquette	42
Annexe A : Diagramme du terrain.....	43
Annexe B : Système d'inconduite.....	44
Annexe C : Signaux	50
Annexe D : Adaptations – Règles pour les jeunes	55
Annexe E : Adaptations – Règles pour l'Ultimate de plage.....	56

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

Préface

L'Ultimate est un sport qui renforce et met en valeur des qualités telles que l'athlétisme, l'agilité, le travail d'équipe et le caractère chez ses participants, ce qui en fait une source d'inspiration tant pour les joueurs que pour les amateurs. La courbe du disque en vol, la possibilité pour chaque joueur de contribuer à parts égales à la performance de son équipe et la confiance accordée à chaque joueur de connaître et de respecter les règles, font de l'Ultimate un sport apprécié pour le plaisir et l'enthousiasme sur le terrain et pour sa communauté. L'Ultimate offre une expérience des plus enrichissantes aux joueurs et aux amateurs issus de divers horizons et expériences, du fait qu'il est abordable et nécessite peu d'équipement, qu'il offre des formats de jeu unisexes et mixtes et qu'il améliore la communication et la résolution des conflits. Les Règles officielles de l'Ultimate 2022-2023 décrivent la façon de jouer y compris en ce qui concerne l'auto-arbitrage et l'application des principes de l'esprit du jeu dans un cadre compétitif.

1. Introduction

- A.** Description : L'Ultimate est un sport de disque auto-arbitré et sans contact qui se joue entre deux équipes de sept joueurs. L'objectif du jeu est de marquer des points. Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape toute passe légale dans la zone de but qu'il attaque. Un joueur ne peut courir lorsqu'il est en possession du disque. Le disque avance par des passes entre joueurs. Les passes peuvent se faire dans n'importe quelle direction. Lorsqu'une passe est incomplète, il y a un revirement et un changement immédiat de l'équipe en possession du disque. Les joueurs sont responsables d'appliquer l'auto-arbitrage tout en respectant les principes de l'esprit du jeu.
- B.** Variantes de jeu
 - 1. Les annexes comprises dans les présentes règles énoncent les modifications aux règles et les ajouts propres à diverses variantes du sport.
 - 2. La prérogative des organisateurs de rencontre : Les organisateurs d'une rencontre peuvent modifier les règles pour les adapter à la logistique entourant la tenue de l'événement. Ces modifications peuvent comprendre, par exemple : la durée des matchs, la durée de la mi-temps, le nombre de temps morts, l'imposition de pénalités de retard de début de match, les exigences vestimentaires et le rôle des observateurs. Toute modification doit être établie avant le début de la compétition.
 - 3. La prérogative du capitaine : Un match qui n'est pas assujéti aux dispositions sur les organisateurs de rencontre peut se jouer avec n'importe quelles modifications des règles convenues par les capitaines des équipes impliquées. Autrement, ces modifications doivent être approuvées par les organisateurs de rencontre.
- C.** Règles générales et règles spécifiques : La plupart des règles ont une portée générale et couvrent la plupart des situations de jeu. Lorsqu'une règle couvre une situation spécifique, elle a préséance sur les règles générales.

2. L'esprit du jeu

- A. L'esprit du jeu désigne un ensemble de principes qui rend chaque joueur responsable du « franc-jeu ». Le jeu hautement compétitif est encouragé, mais jamais au détriment du respect mutuel entre les joueurs, du respect des règles du jeu, ou du simple plaisir de jouer.
- B. Il incombe à chaque joueur de connaître, de faire appliquer et de respecter les règles. L'intégrité de l'Ultimate repose sur la responsabilité des joueurs d'adhérer à l'esprit du jeu, et cette responsabilité est primordiale.
- C. Il est convenu qu'aucun joueur n'enfreindra intentionnellement les règles; de fait il n'y a pas de pénalité sévère pour des infractions involontaires mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu d'une manière qui simule ce qui se serait probablement passé si aucune infraction ne s'était produite. Enfreindre intentionnellement les règles équivaut à tricher et est considéré comme une grave violation de l'esprit du jeu. Les joueurs ont l'obligation morale de respecter les règles et de ne pas en tirer avantage en commettant intentionnellement une infraction, ou en appelant une faute là où il n'y en a pas.
 - 1. Si un joueur viole de façon intentionnelle ou flagrante les règles, les capitaines de chaque équipe devraient discuter de l'incident et déterminer le résultat approprié, sans être tenu de respecter un résultat dicté par les présentes règles.
- D. Les joueurs doivent avoir à l'esprit qu'ils ont un rôle d'arbitre en toutes situations d'arbitrage entre équipes. Chaque joueur doit :
 - 1. connaître les règles;
 - 2. être impartial et objectif;
 - 3. dire la vérité;
 - 4. expliquer son point de vue clairement et brièvement;
 - 5. laisser aux adversaires la possibilité de parler;
 - 6. considérer le point de vue de l'adversaire;
 - 7. faire preuve de respect dans ses paroles et dans ses gestes;
 - 8. résoudre les désaccords aussi vite que possible;
 - 9. faire des appels d'une manière cohérente tout au long du match;
 - 10. faire un appel uniquement si une infraction est assez significative pour changer le résultat d'une action.

[[Les joueurs sont tenus « [d']expliquer [leur] point de vue clairement et brièvement » et de « résoudre les désaccords aussi vite que possible ». Ainsi, la plupart des discussions ne devraient pas dépasser trente secondes avant d'en arriver à une résolution ou de demander la résolution du différend par un observateur. Si les deux joueurs ont eu l'opportunité d'énoncer leur point de vue et qu'il est clair qu'on ne parviendra pas à un accord, les joueurs ont l'obligation d'accepter que l'appel soit contesté et de le résoudre ainsi. Quand un désaccord existe sur ce que dicte la règle, les joueurs peuvent s'entendre de consulter un livret des règlements.]]
- E. Les actions suivantes sont des exemples de l'application d'un bon esprit du jeu :
 - 1. informer un coéquipier si son appel était erroné ou inutile, s'il a causé une faute ou une violation, ou s'il a besoin de clarifications sur une règle;

2. se rétracter après un appel lorsqu'on réalise qu'il n'était pas nécessaire ou lorsqu'on croit que l'appel a été fait par erreur et qu'il n'aurait pas dû être fait;
 3. complimenter un adversaire pour un beau jeu ou son bon esprit du jeu;
 4. discuter avec un adversaire sur le banc après un différend particulièrement difficile survenu pendant le jeu;
 5. discuter et/ou faire un appel relativement à un contact pouvant être considéré comme une faute afin de préserver la sécurité des joueurs;
 6. se présenter à son adversaire;
 7. réagir calmement aux désaccords et provocations.
- F.** Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu et doivent être évitées par tous les participants :
1. jouer d'une manière imprudente ou adopter un comportement agressif et dangereux;
 2. commettre une faute intentionnelle ou toute autre violation intentionnelle des règles;
 3. provoquer ou intimider un joueur adverse;
 4. célébrer un point de façon irrespectueuse;
 5. faire des appels en réponse à un appel ou action d'un adversaire;
 6. demander une passe d'un joueur adverse;
 7. tout autre comportement négatif dicté par le désir de gagner à tout prix.
- G.** Les équipes sont les garants de l'esprit du jeu, et doivent :
1. prendre la responsabilité d'enseigner à leurs joueurs les règles et le bon esprit du jeu;
 2. discipliner les membres de l'équipe qui démontrent un mauvais esprit du jeu;
 3. fournir une rétroaction constructive aux autres équipes sur leurs forces et/ou la façon d'améliorer leur respect de l'esprit du jeu.
 4. soyez conscient de l'impact potentiel que peuvent avoir les biais implicites sur le jeu ou l'esprit du jeu.
 - a. Les joueurs et leaders d'équipe devraient admettre et reconnaître que l'implémentation de l'esprit du jeu est sujet aux biais. Les leaders d'équipe devraient être conscients et encourager leurs coéquipiers à être conscients de leurs propres biais lors des réflexions et discussions sur les interactions avec, et sur les impressions en découlant, d'autres équipes ainsi qu'avec la leur. Comprenez qu'intention et impact ne sont pas identiques. L'intention d'un énoncé ou d'un geste d'une personne peut être neutre ou positive pour elle, mais l'impact de ce qu'elle a dit ou fait peut être dommageable ou blessant pour d'autres.
- H.** Dans le cas où un joueur débutant transgresse les règles par ignorance des règles, les joueurs expérimentés sont tenus d'expliquer la transgression et ce qui aurait dû se passer.
1. Les entraîneurs doivent amener les joueurs à être capables de parvenir eux-mêmes à des solutions. Si on le leur demande, les entraîneurs peuvent clarifier certaines règles pour faciliter la résolution d'un différend. Les entraîneurs ne doivent pas faire d'appels depuis le banc, ni donner leur opinion sur un jeu. Un entraîneur peut toutefois, après un différend, discuter avec le joueur impliqué de son équipe une fois celui-ci de retour au banc, pour lui offrir son opinion et ses conseils.

- I. Les règles doivent être interprétées par les joueurs directement impliqués dans l'action de jeu ou par des joueurs qui ont eu la meilleure perspective sur l'action (3.A). Cependant les joueurs peuvent demander l'avis de non-joueurs pour clarifier les règles et aider les joueurs à faire l'appel approprié.
- J. Il incombe aux joueurs d'effectuer tous les appels, sauf si les règles prévoient expressément qu'un non-joueur peut faire un appel. [\[\[Par exemple, lors d'un « hors-jeu » sur le lancer d'engagement ou si le chronomètre est régi par les observateurs.\]\]](#)
- K. Si, après une discussion, les joueurs ne trouvent pas d'accord ou que les choses ne sont pas claires :
 1. sur ce qui s'est produit lors d'une action de jeu, ou
 2. sur ce qui se serait vraisemblablement passé lors d'une action de jeu, le disque doit être retourné au lanceur.

3. Définitions et terminologie

- A. Meilleure perspective : La meilleure perspective est la meilleure vue d'ensemble qu'un joueur peut avoir, notamment sur la position relative du disque, le sol, les joueurs et les lignes de périmètre impliquées dans un jeu. La meilleure perspective sur un terrain non ligné peut requérir la vue d'une balise de terrain à une autre. La meilleure perspective appartient toujours à un joueur. Toutefois, les joueurs peuvent s'appuyer sur les éléments suivants pour déterminer la meilleure perspective :
 1. Les joueurs peuvent demander la perspective des joueurs sur le banc pour clarifier les règles et les aider à faire l'appel approprié. Les joueurs peuvent demander la perspective des entraîneurs pour clarifier les règles, mais pas pour les aider à faire l'appel approprié.
 - a. Les joueurs sur le banc ne doivent pas offrir leur perspective à moins d'avoir été sollicités par un joueur. Toutefois, un joueur sur le banc peut offrir sa perspective sans qu'un joueur la lui demande si cette perspective va à l'encontre des intérêts de son équipe.
 2. Les joueurs peuvent revoir la reprise vidéo officielle pour les aider à résoudre un appel, s'il existe un enregistrement vidéo officiel désigné. Cependant, le jeu ne doit pas être retardé par la visualisation de la reprise vidéo. [\[\[Par exemple, une rediffusion instantanée en direct dans un stade peut être utilisée par les joueurs pour résoudre une faute contestée. Les joueurs ne peuvent toutefois pas demander qu'un jeu en particulier soit rediffusé à l'écran. Si, après avoir vu la reprise vidéo, les joueurs ne s'entendent toujours pas, ils doivent s'abstenir de retarder le jeu pour revoir plusieurs fois la reprise vidéo; le jeu devra plutôt être traité comme n'importe quelle autre faute contestée.\]\]](#)

Si aucun joueur ne dispose d'une perspective suffisante pour faire un appel, le disque doit être retourné au lanceur (dans les cas de différend « sur le terrain / hors limite » et de « en vol / au sol ») ou rester en possession du receveur sur la ligne de la zone de but (si le différend est de savoir s'il y a eu un point ou non).

- B. Passe complétée : Tout attrapé qui fait que l'équipe en possession du disque en garde la possession. Toute passe qui n'est pas complétée est incomplète.
- C. Faute : Contact non incident entre joueurs adverses (voir 3.F. pour la définition d'un contact incident). En général, le joueur qui initie le contact commet la faute.

- D.** Contact avec le sol : Tout contact d'un joueur avec le sol en relation directe avec un événement particulier (p. ex. saut, plongeon, appui au sol ou chute), y compris l'atterrissage ou le redressement après une perte d'équilibre. Les objets sur le sol sont considérés comme faisant partie du sol.
- E.** Garde : Un défenseur garde un joueur offensif quand il est à moins de 3 mètres (10 pieds) de ce joueur offensif et qu'il réagit à ce joueur offensif. [\[\[Un défenseur qui se retourne de façon à ne plus regarder le joueur offensif pour se concentrer sur le lanceur et réagir au lanceur ne garde plus le joueur offensif.\]\]](#)
- F.** Contact incident : Contact entre des joueurs adverses qui n'affecte pas la continuité du jeu. [\[\[Par exemple, un contact affecte la continuité du jeu si le contact provoque une perte d'équilibre du joueur et nuit à sa capacité de poursuivre son tracé ou son jeu défensif.\]\]](#)
- G.** Position légale : Position établie par un marqueur qui ne viole aucune des dispositions de la règle 15.B. [\[\[Ceci renvoie à la position de marque légale. En général, cela signifie qu'il y a suffisamment d'espace entre le marqueur et le torse du lanceur, que le marqueur n'empiète pas sur le pivot et que les bras du marqueur n'enveloppent pas le lanceur.\]\]](#)
- H.** Ligne : Une ligne est une limite définissant les zones de jeu. Sur un terrain non ligné, la limite est définie par la ligne imaginaire reliant deux balises de terrain et ayant la largeur de ces balises. On ne peut extrapoler de segment de ligne au-delà des balises.
- I.** Pivot : Un pivot est la partie exacte du corps qui est en contact continu avec un endroit précis du terrain durant la possession par un lanceur lorsque le lanceur s'est arrêté ou a tenté un lancer ou une feinte. Quand il y a un point précis où le disque doit être mis en jeu, la partie du corps qui est en contact avec ce point est le pivot. [\[\[Il ne s'agit pas d'une partie du corps, mais plutôt d'un point infiniment petit du corps.\]\]](#)
- J.** Possession du disque : La possession du disque est un contact prolongé et un contrôle d'un disque qui ne tourne pas.
1. Attraper une passe équivaut à prendre possession de la passe.
 2. Si un joueur perd la possession du disque lors du mouvement inhérent à la réception d'une passe, la possession initiale prend fin. [\[\[Un disque touchant le sol pendant qu'un joueur en a la possession n'est pas un revirement.\]\]](#)
 3. Un disque dont un joueur a possession est considéré comme faisant partie de ce joueur. [\[\[Ainsi, frapper le disque lorsqu'il est en possession d'un joueur constitue une faute.\]\]](#)
 4. L'équipe dont un joueur est en possession du disque ou dont les joueurs peuvent ramasser le disque est considérée comme l'équipe en possession du disque. Si le disque est en vol à la suite d'une passe légale, l'équipe du lanceur est considérée comme l'équipe en possession du disque.
- K.** Lancer d'engagement : Le lancer qu'une équipe fait à l'autre pour amorcer le jeu en début de demie ou après un point. Il ne s'agit pas d'un lancer légal pour marquer un point et il a plusieurs restrictions spécifiques (voir 9.B). Le joueur qui est en possession du disque et signale l'imminence du lancer est le lanceur d'engagement. [\[\[L'équipe qui exécute le lancer d'engagement peut désigner un nouveau lanceur à tout moment avant le lancer d'engagement.\]\]](#)
- L.** Tentative de point : Une tentative de point commence au début de la partie ou après qu'un point ait été marqué, et se termine lorsque le point suivant a été marqué.

- M. État du disque :** La nature du jeu à tout moment durant un match. Le disque peut avoir trois états :
1. Le disque est « en jeu » lorsque les joueurs peuvent se déplacer et qu'un jeu peut être effectué sans validation par la défensive. Un disque dans la zone centrale est « en jeu ». Il peut y avoir un revirement lorsque le disque est « en jeu ». Quand aucun joueur n'est en possession d'un disque en jeu, tout joueur offensif peut prendre possession du disque et devenir lanceur (14.A). Une fois qu'un joueur est en possession du disque, il doit établir un pivot à l'endroit où se trouve le disque (14.A.2) avant de tenter une passe (17.K).
 2. Le disque est « en suspens » lorsque les joueurs peuvent se déplacer et qu'il peut y avoir un revirement, mais que le lanceur ne peut effectuer de passe légale (p. ex. le lanceur se dirige vers l'endroit où le disque doit être mis en jeu). Pour qu'un disque en suspens soit mis « en jeu », le lanceur doit 1) établir un pivot au point approprié sur le terrain, et 2) toucher le sol avec le disque (14.B).
 3. Le disque est « arrêté » lorsque le jeu est arrêté et ne peut reprendre sans une « validation » (9.D). Il ne peut y avoir de revirement lorsque le disque est « arrêté ». Un disque arrêté peut changer d'état et devenir « en jeu » ou « en suspens » après une validation, selon les circonstances.
- N. Arrêt de jeu :** Tout arrêt de jeu dû à un appel, une discussion ou un temps mort nécessitant une validation ou une auto-validation pour redémarrer le jeu. L'énoncé arrêt de jeu signifie qu'un arrêt de jeu survient. [\[\[Les appels entraînant un arrêt de jeu comprennent : « FAUTE », « VIOLATION », « OBSTRUCTION » \(« pick »\), « COMPTE ATTEINT », etc.\]\]](#)
- O. Lancer :** Un disque en vol à la suite d'un mouvement de lancer (y compris une feinte) entraînant une perte de contact entre le lanceur et le disque. [\[\[De façon générale, un disque sans rotation qui tombe n'est pas « en vol », sauf si on le laisse tomber intentionnellement.\]\]](#)
1. Une passe est l'équivalent d'un lancer.
 2. Un disque qu'on laisse tomber intentionnellement est considéré comme lancé.
 3. La motion de lancer désigne le mouvement effectué par le lanceur pour propulser le disque dans la direction du vol et aboutit en un lancer. Les rotations autour du pivot et les mouvements d'élan ne font pas partie du lancer lui-même.
 4. Un lancer n'est considéré comme complété que lorsqu'un joueur offensif en prend une possession qui n'est pas annulée.
 5. Le joueur offensif en possession du disque, ou ayant été le dernier joueur en possession du disque, est le lanceur.
- P. Violation :** Toute infraction aux règles qui n'est pas une faute.
- Q. Rôles**
1. Capitaine : Membre de l'équipe habilité à prendre part au jeu, qui a été désigné pour représenter l'équipe et prendre des décisions en son nom avant, pendant et après un match.
 2. Entraîneur : Membre de l'équipe qui a été officiellement reconnu par les organisateurs de rencontre comme ayant satisfait aux exigences pour devenir entraîneur, y compris, mais sans s'y limiter, les exigences en matière de certification, de vérification des antécédents, d'éducation et d'inscription. Les entraîneurs sont admis dans les zones où les joueurs sur le banc sont autorisés, pendant et entre les points, selon les règles de l'événement. Un entraîneur

n'est pas autorisé à faire des appels ou à contribuer aux discussions ou à la résolution des désaccords, sauf pour clarifier une règle si on le lui demande.

3. Joueur défensif/défenseur : Tout joueur dont l'équipe n'est pas en possession du disque. Un joueur défensif ne peut ramasser un disque en jeu ou en suspens ni ne peut solliciter une passe du lanceur.
4. Organisateur de rencontre : Personne(s) ou entité responsable de l'organisation et de la tenue d'une compétition, qu'il s'agisse d'un tournoi, d'une série de tournois, d'une ligue, d'un match unique ou de tout autre type d'événement. Les responsabilités comprennent, mais sans s'y limiter, les règles de compétition, la sécurité, l'inscription à l'événement et la logistique de l'événement.
5. Personnel de soutien de l'événement : Le personnel de soutien de l'événement comprend toutes les personnes officiellement désignées et affectées par l'organisateur de rencontre pour assumer une grande variété de postes et de responsabilités associées à l'événement, y compris, mais sans s'y limiter, le personnel médical, les marqueurs officiels, le personnel de sécurité, les membres des médias, l'équipe de terrain, et les autres postes rémunérés ou bénévoles. Les vendeurs, les commanditaires et les partenaires commerciaux peuvent aussi être désignés comme faisant partie du personnel de soutien de l'événement par l'organisateur de rencontre. Le personnel de soutien de l'événement n'a aucune autre responsabilité ou autorisation que celles spécifiquement attribuées par l'organisateur de rencontre.
6. Marqueur : Le joueur défensif situé à moins de 3 mètres (10 pieds) du pivot du lanceur ou du lanceur lui-même si aucun pivot n'a été établi. Si le disque n'est pas en possession d'un joueur, un joueur défensif situé à moins de 3 mètres (10 pieds) d'un point sur le terrain où le disque doit être remis en jeu est considéré être le marqueur.
7. Non-joueur : Toute personne qui n'est pas un joueur ou un joueur sur le banc, tel qu'il est défini dans les présentes règles.
8. Observateur : Les observateurs sont des officiels non-joueurs dont le travail consiste à appuyer les joueurs dans l'application d'un jeu conforme, sécuritaire, juste et efficace. Les observateurs regardent attentivement l'action sur le terrain, aident à la communication, soutiennent l'application de l'auto-arbitrage et le respect de l'esprit du jeu, interviennent au besoin pour résoudre les désaccords, et assument d'autres tâches décrites à la section 19.
9. Joueur offensif : Joueur dont l'équipe est en possession du disque.
10. Joueur : Une des personnes (jusqu'à 14) qui prennent part à une tentative de point.
11. Joueur sur le banc : Tout membre d'une équipe qui est présent au match et qui est habilité à y prendre part, mais qui n'est pas un joueur prenant part à la tentative de point.
12. Spectateur : Personne assistant à la rencontre qui n'entre pas dans l'un des autres rôles définis au point 3.Q.
13. Capitaine de l'esprit du jeu : Membre de l'équipe habilité à prendre part au match, et qui a été désigné pour aborder les problèmes liés à l'esprit du jeu, en discuter et les résoudre à tout moment pendant la compétition avec les adversaires, les coéquipiers, les entraîneurs et les officiels du match ou de l'événement. Si aucun capitaine de l'esprit du jeu n'est désigné, ce rôle revient au(x) capitaine(s).

14. Membre de l'équipe : Toute personne désignée par l'équipe, auprès de l'organisateur de rencontre, comme étant officiellement associée à l'équipe, selon les règles établies par l'organisateur de rencontre.
15. Personnel de soutien de l'équipe : Membre de l'équipe officiellement reconnu par l'organisateur de rencontre comment étant un membre de l'équipe pour répondre à des besoins de soutien spécifiques. Le personnel de soutien de l'équipe est généralement admis dans les zones où les joueurs sur le banc sont autorisés, mais peut être restreint davantage par les règles de l'événement.

4. Terrain de jeu

- A. Le terrain de jeu est une zone rectangulaire dont la surface doit être essentiellement plate, libre de toute obstruction et offrir une sécurité raisonnable aux joueurs. Un gazon coupé court est la surface recommandée et toutes les lignes devraient être marquées.
- B. Un terrain de jeu standard est aux dimensions présentées dans le diagramme en annexe A.
- C. Le terrain de jeu est délimité par quatre (4) lignes de périmètre : deux (2) lignes de côté sur la longueur, et deux (2) lignes de fond sur la largeur. Les lignes de périmètre ne font pas partie du terrain de jeu.
- D. Le terrain de jeu comprend aussi deux (2) lignes de but parallèles aux lignes de fond. Les deux (2) zones délimitées par chacune des lignes de fond, les lignes de côté et la ligne de but la plus proche sont les zones de but.
- E. La zone centrale désigne la partie du terrain de jeu excluant les zones de but. [\[\[La zone centrale était auparavant appelée « aire de jeu » dans les éditions précédentes des Règles.\]\]](#)
- F. Les lignes de but séparent la zone centrale des zones de but et elles font partie de la zone centrale.
- G. Les marques de brique se trouvent dans la zone centrale, à une distance prédéterminée de chaque ligne de but et à mi-chemin entre les lignes de côté. Les marques de brique inverse se trouvent dans chaque zone de but, à mi-chemin entre la ligne de but et la ligne de fond et à mi-chemin entre les lignes de côté. Une marque de centre du terrain se trouve à mi-chemin entre les lignes de but et à mi-chemin entre les lignes de côté.
- H. Les coins de la zone centrale et des zones de but doivent être marqués de piliers courts ou de cônes flexibles de couleur voyante.
- I. Il est recommandé que les lignes supplémentaires suivantes soient elles aussi établies.
 1. La ligne d'équipement entoure le terrain de jeu. Les spectateurs et l'équipement doivent rester à l'extérieur de cette ligne pour laisser le périmètre du terrain sécuritaire et dégagé durant le jeu.
 2. Les lignes d'équipe se trouvent à l'extérieur du terrain de jeu, et sont parallèles aux lignes de côté. Les joueurs et les entraîneurs doivent rester à l'extérieur de ces lignes pour permettre le jeu adjacent au terrain de jeu.
- J. Si le jeu est obstrué par des joueurs, des entraîneurs, des spectateurs ou des objets se trouvant à moins de 4,5 mètres (5 verges) du terrain de jeu, tout joueur obstrué ou le lanceur en possession du

disque peut appeler cette violation. Le jeu est repris au dernier compte plus un, ou 9 si le compte est supérieur à 8.

5. Équipement

- A. N'importe quel disque accepté par les capitaines des deux équipes peut être utilisé. Si les capitaines n'arrivent pas à s'entendre, le disque actuellement désigné comme disque officiel par USA Ultimate sera utilisé.
- B. Les joueurs peuvent porter tout vêtement souple qui ne met pas en péril la sécurité des autres joueurs et qui ne confère pas un avantage déloyal.
- C. Les souliers à crampons comportant des pièces dangereuses, comme des souliers de baseball à crampons de métal, les chaussures de course à pied hivernale munies de crampons et les chaussures dont les crampons usés ont des arêtes tranchantes, ne sont pas permis.
- D. Chaque joueur doit porter un uniforme ou un vêtement qui le distingue des joueurs de l'autre équipe. En tournoi, des uniformes assortis et des chandails numérotés sont recommandés.
- E. Les joueurs ne peuvent utiliser leurs vêtements ou leur équipement pour aider ou entraver de manière déloyale les mouvements du disque ou d'un autre joueur.

6. Durée du jeu

- A. Le total de points est le nombre prédéterminé de points requis pour gagner le match. Un match se joue jusqu'à ce qu'une première équipe atteigne le total de points visé.
 - 1. Une partie normale compte un total de points de 15.
- B. Le nombre de points visés pour la mi-temps est le nombre de points requis pour atteindre au moins la moitié du total de points. La mi-temps commence dès que le pointage d'une des équipes atteint le nombre de points visés pour la mi-temps. [\[\[Dans un match dont le total de points est de 15, le nombre de points visés pour la mi-temps sera 8.\]\]](#)
 - 1. Une mi-temps normale dure 10 minutes. [\[\[Les joueurs de l'équipe qui reçoit doivent être correctement placés sur la ligne et avoir signalé qu'ils sont prêts à jouer avant la fin de la mi-temps; à partir de ce moment, l'équipe défensive a 15 secondes pour relâcher le lancer d'engagement.\]\]](#)
- C. Limites de temps de jeu
 - 1. La limite de temps de jeu souple survient après qu'une période prédéterminée de temps de jeu se soit écoulée. À la limite de temps de jeu souple, le jeu continue jusqu'à ce que la tentative de point soit complétée. Si, une fois que la tentative de point est complétée, le total de points n'a pas encore été atteint par une des équipes, on ajoute « un » au pointage le plus élevé et le nombre ainsi obtenu devient le nouveau total de points du match.
 - 2. La limite de temps de jeu fixe marque la fin du match après qu'une période prédéterminée de temps de jeu se soit écoulée. À la limite de temps de jeu fixe, le jeu continue jusqu'à ce que la tentative de point soit complétée. Si, une fois que la tentative de point est complétée, il y a égalité, le jeu continue jusqu'au prochain point marqué. Autrement, le match se termine. L'équipe dont le pointage est le plus élevé à la fin du jeu gagne le match.

3. La limite de mi-temps survient après qu'une période prédéterminée de temps de jeu se soit écoulée. À la limite de mi-temps, le jeu continue jusqu'à ce que la tentative de point soit complétée. Si, une fois que la tentative de point est complétée, le nombre de points visés pour la mi-temps n'a pas encore été atteint par une des équipes, on ajoute « un » au pointage le plus élevé et le nombre ainsi obtenu devient le nouveau nombre de points visés pour la mi-temps.

7. Temps morts

- A. L'appel d'un temps mort arrête le jeu et le décompte des limites de temps.
- B. Temps mort d'équipe : Dans un match standard, chaque équipe a droit à deux temps morts d'équipe par demie.
 1. Un temps mort d'équipe dure 70 secondes.
 2. N'importe quel joueur peut appeler un temps mort après un point et avant que les deux équipes aient signalé qu'elles sont prêtes à amorcer le jeu. Le décompte de la limite de temps entre deux points est alors suspendu pour 70 secondes. Un temps mort ne peut être appelé entre un appel de reprise du lancer d'engagement et le nouveau lancer d'engagement qui en découle.
 3. Après le lancer d'engagement, seul un lanceur en possession du disque et ayant conservé la possession lors du contact avec le sol peut appeler un temps mort. Le joueur doit former un « T » avec une main et le disque et annoncer « TEMPS MORT » de façon audible. Le temps mort débute quand le « T » est formé. Le disque est ensuite déposé sur le sol à l'emplacement du point de pivot.
 4. Reprise du jeu après un temps mort appelé par un lanceur :
 - a. Tous les joueurs au moment de l'appel du temps mort doivent revenir au jeu, à moins qu'un temps mort pour blessure n'ait aussi été appelé.
 - b. Tous les joueurs offensifs doivent avoir établi une position stationnaire avant la fin du temps mort. Se déplacer après ce moment et avant que le disque ne soit mis en jeu constitue une violation. L'équipe défensive a 90 secondes après le début du temps mort ou jusqu'à 20 secondes après que tous les joueurs offensifs aient établi leur position (selon la plus longue de ces éventualités) pour valider la mise en jeu du disque.
 - c. Le joueur qui avait possession du disque lors de l'appel du temps mort d'équipe reprend le jeu après une validation au point de pivot, et le marqueur reprend le compte en appelant « COMPTAGE » suivi du dernier nombre prononcé avant le temps mort plus un, ou de 9 si le compte était supérieur à 8. Cependant, la règle 15.A.4. s'applique.
 - d. Si l'une des équipes ne respecte pas les limites de temps du temps mort, un joueur de l'autre équipe peut appeler « DÉLAI DE JEU » et le joueur qui se trouve au point où le disque doit être remis en jeu peut autovalider le disque en jeu sans l'accord de l'équipe adverse. Pour pouvoir faire cet appel, un joueur doit avoir donné les avertissements de 20, 10 et 5 secondes.
 5. Si le disque est en jeu ou en suspens et que le lanceur fait l'appel d'un temps mort alors que l'équipe en possession du disque n'a plus de temps mort, le jeu est arrêté. Le marqueur

reprend le compte au nombre prononcé avant l'appel de temps mort plus trois (p. ex. si le temps mort a été appelé après le compte de deux, le jeu reprendra au compte de cinq). Si le résultat du compte ainsi augmenté est égal ou supérieur à dix, il y a revirement.

- C. Temps mort pour blessure : Temps mort appelé à la suite d'une blessure d'un joueur. Pendant un temps mort pour blessure, la santé et la sécurité du joueur blessé sont les premières considérations.
1. Un temps mort pour blessure peut être appelé par n'importe quel joueur de l'équipe du joueur blessé.
 2. Le temps mort est rétroactif au moment de la blessure, à moins que le joueur blessé choisisse de continuer à jouer avant que le temps mort ne soit appelé, auquel cas le temps mort débute au moment de l'appel. Si le disque est en vol ou si le lanceur est en train d'effectuer sa motion de lancer au moment de la blessure ou au moment de l'appel, pour les cas où le joueur blessé a choisi de continuer à jouer, le temps mort débute quand le jeu est complété.
 3. Reprise du jeu après un temps mort pour blessure :
 - a. Si le joueur en possession du disque quitte le terrain à cause d'une blessure, son remplaçant prend possession du disque.
 - b. Le jeu reprend à l'endroit approprié après une validation et le marqueur reprend le compte en annonçant « COMPTAGE » suivi du dernier nombre prononcé avant le début du temps mort pour blessure plus un, ou « 9 » si le compte était supérieur à 8. La substitution du lanceur ou du marqueur n'a aucune incidence sur le compte.
 - c. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient sur le terrain au début du temps mort pour blessure (c.-à-d. que les joueurs ne peuvent se replacer librement), à moins qu'un temps mort d'équipe ne soit aussi appelé.
 4. Si le joueur blessé ne quitte pas le jeu à la fin du temps mort pour blessure, l'équipe de ce joueur se voit débiteur un temps mort d'équipe, à moins que la blessure n'ait été causée par un joueur de l'équipe adverse. Si l'équipe qui se voit débiteur un temps mort d'équipe est en possession du disque et n'a plus de temps mort, il y a revirement.
 5. Si un temps mort pour blessure est appelé durant un temps mort d'équipe, l'équipe adverse doit être avertie dès que la blessure est découverte (8.A.2).
 6. Si un temps mort pour blessure est appelé entre deux points, les limites de temps sont suspendues jusqu'à ce que le joueur blessé ait quitté le terrain.
 7. Tout joueur, entraîneur ou observateur peut appeler un temps mort pour blessure pour un joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte.
 - a. Ce temps mort prend effet dès son appel (c.-à-d. qu'il n'est pas rétroactif au moment où la blessure est survenue). Si le disque est en vol ou si le lanceur est en train d'effectuer sa motion de lancer au moment de l'appel, le temps mort débute quand le jeu est complété. Toutefois, le disque est retourné au lanceur s'il est établi que le fait d'éviter un éventuel contact avec le joueur qui saigne a eu une incidence sur le jeu.
 - b. Ce temps mort peut durer jusqu'à 70 secondes, pendant lesquelles la blessure du joueur doit être couverte adéquatement de manière à pouvoir reprendre le jeu là où il s'est arrêté.

- c. Si le jeu ne peut reprendre au terme des 70 secondes parce que la blessure du joueur n'a pu être couverte adéquatement, l'équipe du joueur blessé peut :
 - 1. remplacer le joueur blessé selon les modalités prévues à la règle 7.C.3; ou
 - 2. appeler un temps mort d'équipe, s'il lui en reste un, afin de se donner plus de temps pour couvrir adéquatement la blessure du joueur et garder le joueur dans le match.
 - d. Un saignement ou une blessure ouverte est « adéquatement couvert » s'il est couvert d'un pansement suffisamment solide pour résister aux exigences de l'activité et capable d'empêcher les fluides corporels d'entrer en contact avec les autres joueurs.
 - e. Tout joueur dont les vêtements sont tachés de sang doit faire désinfecter les zones concernées ou changer de vêtements avant de reprendre le jeu.
 - f. La décision de savoir si un joueur peut retourner au jeu est déterminée par le personnel médical. Si aucun personnel médical n'est disponible, les capitaines et les entraîneurs peuvent convenir qu'une blessure a été adéquatement couverte et que tout problème de vêtements a été réglé.
- D. Temps mort technique :** Un temps mort technique peut être appelé pour un équipement illégal, une condition dangereuse ou un disque brisé.
- 1. Tout joueur qui constate une condition menaçant sa sécurité ou celle des autres joueurs peut appeler un temps mort technique pendant le jeu en appelant « TECHNIQUE ». Le lanceur peut appeler un temps mort technique pendant le jeu pour remplacer un disque craqué, fendu, sérieusement endommagé, déformé de manière irrécupérable ou perforé; on ne peut le faire pour un disque gauchi, mouillé ou sale. Le temps mort débute au moment de l'appel. Si le disque est en vol ou si le lanceur est en train d'effectuer sa motion de lancer au moment de l'appel, le temps mort débute quand le jeu est complété.
 - a. Si un joueur constate une condition dangereuse après que le disque est en vol ou pendant que le lanceur est en train de lancer et que le joueur cesse de jouer à cause de cela, le disque est retourné au lanceur quel que soit le résultat de cette passe. Cependant, si les deux équipes reconnaissent que l'arrêt du jeu n'a pas affecté l'issue de la passe, le résultat du jeu est maintenu. *[[Par exemple, un receveur n'est pas tenu de continuer à jouer dans une situation dangereuse, par exemple si un enfant se promène sur le terrain. Dans ce cas, le receveur devrait arrêter de jouer le disque afin de donner la priorité à sa propre sécurité et à celle d'autrui. Le disque sera retourné au lanceur une fois que la situation dangereuse est corrigée.]]*
 - 1. Si le lanceur reprend possession, tous les joueurs retournent à la position qu'ils occupaient au moment du lancer.
 - 2. Tout joueur peut prolonger brièvement un arrêt du jeu pour rectifier un équipement défectueux (p. ex. attacher ses lacets ou redresser un disque), mais le jeu actif ne peut être arrêté à cette fin. À noter que le jeu n'est pas « arrêté » lors d'un revirement, même si le disque est hors des limites du terrain.
 - 3. Un joueur qui ne peut corriger rapidement un problème d'équipement illégal doit être remplacé conformément à la règle [8.A.2](#).
 - 4. Reprise du jeu après un temps mort technique :

- a. Le lanceur reprend le jeu au point approprié après une validation, et le marqueur reprend le compte comme suit :
 - 1. Si le temps mort technique a été appelé pendant un arrêt de jeu, le compte reprend selon les modalités dictées par l'événement ayant causé l'arrêt de jeu.
 - 2. Si le temps mort technique a causé l'arrêt de jeu, le compte reprend au nombre prononcé plus un, ou à six si le compte était supérieur à cinq.
 - b. Si le joueur en possession du disque quitte le terrain à cause d'un équipement illégal, son remplaçant effectue la mise en jeu du disque. La substitution du lanceur ou du marqueur n'a aucune incidence sur le compte.
 - c. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient sur le terrain au début du temps mort (c.-à-d. que les joueurs ne peuvent se replacer librement), à moins qu'un temps mort d'équipe ne soit aussi appelé.
- E. Temps mort pour l'esprit du jeu :** Un temps mort pour l'esprit du jeu peut être appelé par le ou les capitaines de l'esprit du jeu d'une ou des deux équipes s'ils croient que l'une ou l'autre des équipes, ou les deux, n'a pas respecté l'esprit du jeu et 1) que le jeu est devenu dangereux ou 2) que des violations répétées de l'esprit du jeu causent un conflit entre les équipes. Les temps mort pour l'esprit du jeu sont soumis aux dispositions suivantes :
- 1. Un temps mort pour l'esprit du jeu ne peut être appelé que si toutes les conditions suivantes sont remplies :
 - a. Les deux capitaines de l'esprit du jeu ont discuté de la ou des violations perçues à l'esprit du jeu et des changements à apporter pour remédier à ces violations, et un ou plusieurs membres de l'une ou l'autre des équipes n'a pas modifié sa conduite.
 - b. Les deux capitaines de l'esprit du jeu ont discuté de la nécessité d'appeler un temps mort pour l'esprit du jeu avant d'appeler ce temps mort. Il n'est pas nécessaire que les deux capitaines de l'esprit du jeu conviennent qu'un temps mort pour l'esprit du jeu est nécessaire.
 - c. Le jeu est arrêté.
 - d. Dans les matchs avec observateurs, le temps mort pour l'esprit du jeu initié par les capitaines de l'esprit du jeu doit être communiqué aux observateurs avant d'être appelé. Les observateurs peuvent appeler un temps mort pour l'esprit du jeu s'ils croient qu'il est nécessaire et si au moins un des capitaines de l'esprit du jeu est d'accord.
 - 2. Pendant le temps mort pour l'esprit du jeu :
 - a. Les deux équipes devront s'efforcer de terminer toutes les discussions en moins de 5 minutes, avec pour objectif de reprendre le jeu le plus rapidement possible. Si les équipes ont besoin de plus de temps pour terminer les discussions sur l'esprit du jeu, le temps mort peut être prolongé avec le consentement des deux capitaines de l'esprit du jeu.
 - b. Les membres de l'équipe ne peuvent pas s'engager dans des discussions tactiques. Les membres de l'équipe ne peuvent pas prolonger le temps mort pour l'esprit du jeu dans le but d'obtenir un avantage tactique.
 - c. Les temps morts pour l'esprit du jeu peuvent prendre l'une des deux formes suivantes, déterminées par les capitaines de l'esprit du jeu. Lorsque les capitaines de l'esprit du jeu

ne s'entendent pas sur le format de temps mort pour l'esprit du jeu, les équipes devront, par défaut, former un seul cercle de l'esprit du jeu.

1. Tous les membres des deux équipes formeront un seul cercle de l'esprit du jeu, en alternant les joueurs de chaque équipe dans la mesure du possible. Les capitaines de l'esprit du jeu animeront une conversation abordant et proposant des solutions pour résoudre les problèmes d'esprit du jeu; ou
 2. Deux cercles seront formés, un pour chaque équipe, afin de résoudre à l'intérieur de chacune des équipes les problèmes d'esprit du jeu qui ont déjà été abordés avec les capitaines de l'esprit du jeu de l'équipe adverse.
3. Après le temps mort pour l'esprit du jeu :
- a. Le jeu reprend de la même manière qu'après un temps mort d'équipe.
 - b. Un temps mort pour l'esprit du jeu n'affecte par le nombre de temps mort disponible.
 - c. Dans le cas des temps morts pour l'esprit du jeu de cinq minutes ou moins, la durée d'un temps mort pour l'esprit du jeu sera automatiquement ajoutée à la durée du match pour déterminer les limites de temps de jeu. Après les cinq premières minutes, bien que les capitaines de l'esprit du jeu puissent toujours accepter de prolonger un temps mort pour l'esprit du jeu, les organisateurs de rencontre peuvent limiter le temps qui peut être ajouté à la durée du match. Le ou les capitaines de l'esprit du jeu qui initie le temps mort pour l'esprit du jeu communiquera le début et la fin de l'arrêt de jeu au personnel de soutien de l'événement ou à l'organisateur de rencontre aux fins du chronométrage.
- F. Les temps morts pour blessure, les temps morts techniques et les temps morts pour l'esprit du jeu ne doivent être utilisés qu'aux fins pour lesquelles ils ont été appelés. Seules les personnes requises pour résoudre le problème doivent être sur le terrain et l'être uniquement à cette fin. Les équipes ne peuvent pas utiliser ces temps morts comme des temps morts d'équipe, à moins qu'elles n'appellent aussi un temps mort d'équipe.

8. Remplacements de joueurs

- A. Les remplacements de joueurs peuvent être faits seulement :
1. Après un point et avant que l'équipe qui effectue le remplacement n'ait signalé qu'elle est prête à amorcer le jeu; ou
 2. Pour remplacer des joueurs blessés, remplacer des joueurs ayant un équipement illégal (7.D.3) ou pour résoudre une violation pour personnel incorrect (9.B.3.a). Dans ce cas, l'autre équipe a le droit de remplacer le même nombre ou un nombre inférieur de joueurs.
- B. Les remplacements ne sont pas permis après un appel de reprise du lancer d'engagement, à moins que ce ne soit conformément à la règle 8.A.2.

9. Amorcer ou reprendre le jeu

- A. Début du match
1. Des représentants de chaque équipe déterminent de façon équitable quelle équipe choisira la première l'une des options suivantes :

- a. recevoir ou effectuer le lancer d'engagement initial;
 - b. choisir la zone de but qu'elle défendra initialement.
 2. L'autre équipe choisit l'option restante.
 3. La seconde demie débute avec un renversement des choix initiaux.
 4. Si une seule des équipes omet de signaler qu'elle est prête à amorcer le match au moment prévu, l'équipe adverse peut se voir attribuer des points par les organisateurs de rencontre, à raison d'un point par période de cinq minutes de retard sur l'heure prévue du début du match.
- B. Lancer d'engagement**
1. Le jeu commence par un lancer d'engagement au début de chaque demie et après chaque point.
 2. Après un point, les équipes inversent la zone qu'ils attaquent et l'équipe qui a marqué exécute le lancer d'engagement.
 3. Le lancer d'engagement ne peut être effectué que lorsque le lanceur et un joueur de l'équipe qui reçoit ont tous deux levé la main pour signaler que leur équipe est prête à amorcer le jeu. Chaque équipe doit avoir un minimum de 2 et un maximum de 7 joueurs pour pouvoir signaler qu'elle est prête à jouer. Le lancer d'engagement survient lorsque le lanceur lance (3.K) le disque après avoir signalé qu'il est prêt à amorcer le jeu. [\[\[Les joueurs \(3.Q.10\) doivent attendre que tous les autres membres de l'équipe aient quitté le terrain pour signaler qu'ils sont prêts à amorcer le jeu \(9.C.3.a\).\]\]](#)
 - a. Si le lancer d'engagement est effectué et qu'une équipe a plus de sept (7) joueurs ou a le mauvais ratio des genres, c'est la responsabilité de tous les joueurs sur le terrain d'appeler une violation dès qu'elle est reconnue. [\[\[Cette règle est une des exceptions à 17.A et cet appel de violation est toujours approprié selon 2.D.10.\]\]](#)
 1. L'équipe en violation doit choisir quel(s) joueur(s) retirer de leur équipe, dans le cas de trop de joueurs; ou substituer, dans le cas d'un mauvais ratio des genres.
 2. Pour chaque joueur retiré ou substitué par l'équipe en violation, l'autre équipe peut substituer un joueur.
 3. Après avoir corrigé la violation, l'autre équipe choisit entre redémarrer le point en utilisant les temps de reprise du lancer d'engagement (9.C.5.a) ou de redémarrer le jeu comme si un temps mort d'équipe avait été appelé (7.B.4) avec le compte déterminé par la résolution applicable de 15.A.5.a. Si les deux équipes sont en violation, le point devrait être redémarré à moins que les deux équipes s'attendent pour reprendre le jeu comme si un temps mort d'équipe avait été appelé.
 4. Si une violation de 9.B.3.a est appelée après qu'un point a été marqué et avant le lancer d'engagement subséquent, l'autre équipe peut décider d'annuler le point et de reprendre le point en utilisant les temps de reprise du lancer d'engagement (9.C.5.a). [\[\[Une équipe doit appeler une violation dès qu'elle est découverte; elle ne peut pas attendre de voir l'issue d'un point ou d'un jeu avant d'appeler la violation \(17.A\)\]\]](#)
 4. Positionnement avant le lancer d'engagement :

- a. Après avoir signalé qu'ils sont prêts à jouer, les joueurs de l'équipe qui engage le disque peuvent se déplacer librement dans leur zone de but, mais leurs pieds ne peuvent traverser le plan vertical de la ligne de but avant que le disque ne soit lancé.
- b. Après avoir signalé qu'ils sont prêts à jouer, les joueurs de l'équipe qui reçoit le disque doivent avoir un pied sur la ligne de but qu'ils défendent et ne pas changer de position relative les uns par rapport aux autres.
- c. Dès que le disque est relâché, il est en jeu et tous les joueurs peuvent bouger dans n'importe quelle direction.
- d. Si un joueur de l'équipe qui engage le disque omet de maintenir le positionnement attendu avant le lancer d'engagement, l'équipe qui reçoit peut appeler « HORS-JEU » avant de prendre possession du disque. Si un joueur de l'équipe qui reçoit omet de maintenir le positionnement attendu avant le lancer d'engagement, l'équipe qui engage le disque peut appeler « FAUX DÉPART » avant que l'équipe qui reçoit ne prenne possession du disque. Les appels d'hors-jeu et de faux départ n'arrêtent pas le jeu, et la règle de continuité (17.C) ne s'applique pas. [\[\[Un joueur sur le banc ou entraîneur quittant le terrain avec empressement mais étant encore sur le terrain au moment où le disque est relâché n'est pas considéré comme étant hors-jeu ou ayant commis un faux départ. Si un joueur sur le banc ou un entraîneur sur le terrain nuit à un joueur de l'autre équipe, c'est une violation distincte.\]\]](#) Dans les matchs avec observateurs, ces appels peuvent seulement être faits par les observateurs. Dans les matchs sans observateurs, les équipes peuvent envoyer un joueur de banc sur chaque ligne de but pour appeler les hors-jeu ou faux départ ou pour fournir sa perspective si un tel appel est fait. Un appel d'hors-jeu contesté entraîne un arrêt de jeu et une reprise du lancer d'engagement. [\[\[Pour contester un appel d'hors-jeu ou de faux départ, un joueur de l'équipe qui conteste doit avoir une perspective au moins aussi bonne que la personne qui fait l'appel. Si l'appel est fait par un joueur désigné sur le banc, seul un joueur sur le banc dans une position similaire, désigné par l'équipe qui conteste, a une perspective équivalente ou meilleure.\]\]](#)
 1. Au premier hors-jeu, l'équipe qui reçoit peut laisser le disque tomber au sol sans le toucher, puis transporter le disque à la marque de brique la plus proche de la zone de but que défend l'équipe qui reçoit (en suivant la procédure de signalisation décrite à la règle 9.B.6.d.2), même si le disque tombe initialement sur le terrain. Ceci s'ajoute à toutes les autres options applicables selon la règle 9.B.6-7.
 2. Après un premier hors-jeu non contesté, pour chaque prochain hors-jeu, l'équipe qui reçoit peut laisser le disque tomber au sol sans le toucher, puis prendre le disque au centre de la zone centrale (en étendant complètement un bras au-dessus de la tête et en annonçant « MI-TERRAIN » avant de prendre possession du disque). Ceci s'ajoute à toutes les autres options applicables selon la règle 9.B.6-7.
 3. Dans tous les cas de faux départ, l'équipe qui engage le disque peut appeler « FAUX DÉPART » avant que l'équipe qui reçoit ne prenne possession du disque. Le jeu s'arrête une fois que l'issue du lancer d'engagement est déterminée. Le jeu reprend de la même manière qu'après un temps mort d'équipe. Le joueur en possession du disque

(ou tout joueur de l'équipe offensive, si aucun joueur n'est en possession du disque) amène le disque à l'endroit du terrain de jeu où le disque doit être mis en jeu (selon la règle 9.B.6-7). Dix secondes après que le joueur en possession du disque ait atteint cet endroit, chaque joueur offensif doit établir une position stationnaire. Tout mouvement après ce délai et avant que le disque ne soit validé constitue une violation. La défense a 20 secondes après que tous les joueurs offensifs ont établi leur position pour valider le disque et le mettre en jeu.

4. Si l'équipe qui engage le disque commet un hors-jeu et l'équipe qui reçoit commet un faux départ, l'offensive peut mettre le disque en jeu à l'endroit approprié pour un hors-jeu, mais elle ne peut pas tenter une passe avant que le disque ne soit validé et mis en jeu par la défensive.
5. Aucun joueur de l'équipe qui engage le disque ne peut toucher le disque en vol avant que celui-ci n'ait été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit. Si cette violation a lieu, l'équipe qui reçoit peut immédiatement exiger une reprise du lancer d'engagement.
6. Si, lors du lancer d'engagement, le disque touche le sol ou une zone hors limite sans avoir été touché par un joueur, il est mis en jeu comme suit :
 - a. Si le disque touche d'abord le sol sur le terrain et y demeure, il est en jeu à l'endroit où il s'arrête ou est stoppé (17.F).
 - b. Si le disque touche d'abord le sol sur le terrain et poursuit sa course hors limite sans avoir été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu au point de la zone centrale (c.-à-d. la partie du terrain excluant les zones de but) le plus proche de l'endroit où le disque a traversé pour la première fois la ligne de périmètre avant de devenir hors limite.
 - c. Si le disque touche d'abord le sol sur le terrain et poursuit sa course hors limite après avoir été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu au point du terrain de jeu le plus proche de l'endroit où le disque a traversé pour la première fois la ligne de périmètre avant de devenir hors limite.
 - d. Si le disque touche d'abord une zone hors limite, l'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu :
 1. au point déterminé à la règle 10.H;
 2. après avoir signalé une brique ou une médiane en étendant complètement un bras au-dessus de la tête et en appelant « BRIQUE » ou « MÉDIANE » avant de prendre possession du disque :
 - a. à la marque de brique la plus près de la zone de but défendue par l'équipe qui reçoit si « BRIQUE » a été appelé;
 - b. au point sur la ligne médiane de la zone centrale situé le plus proche du point déterminé à la règle 10.H si « MÉDIANE » a été appelé.
7. Si le lancer d'engagement est attrapé sur le terrain de jeu, le disque est en jeu à l'endroit où il a été attrapé. Si le disque est attrapé à l'extérieur du terrain de jeu, le disque est mis en jeu au point du terrain de jeu le plus proche d'où il a été attrapé.

8. Si un joueur de l'équipe qui reçoit touche le disque lors du lancer d'engagement et que le disque touche ensuite le sol, le disque est considéré échappé (13.B) et il y a un revirement.
9. Après un lancer d'engagement, le disque doit être mis en jeu par le joueur qui en prend possession. Si un joueur échappe le disque en le transportant au point de mise en jeu et que le disque touche le sol avant que le lanceur n'en reprenne possession, l'autre équipe gagne possession du disque au point de la zone centrale le plus proche d'où l'échappé a eu lieu.
10. Il n'y a pas d'arrêt de jeu lors de la mise en jeu après un lancer d'engagement. Si le disque doit être mis en jeu à un point différent d'où la possession a été établie, le disque est en suspens et le lanceur doit le mettre en jeu en touchant le sol avec le disque après avoir établi un pivot au point approprié du terrain de jeu avant de tenter une passe.

C. Temps entre les lancers d'engagement

1. En format mixte, l'équipe responsable de signaler le ratio des genres pour la prochaine tentative de point doit le faire dans les vingt-cinq (25) secondes suivant le point précédent. [\[\[L'équipe responsable de signaler le ratio des genres est encouragée à le faire le plus tôt possible après que le point précédent ait été marqué, mais elle a vingt-cinq \(25\) secondes pour le faire.\]\]](#)
2. Dans les cinquante-cinq (55) secondes suivant le point précédent, l'équipe qui reçoit doit se mettre en ligne dans le but de permettre à l'équipe qui engage le disque de décider du pairage défensif. Chaque joueur doit placer un pied sur la ligne de but, être visible pour l'équipe qui engage le disque, et ne pas changer sa position relative sur la ligne.
 - a. D'autres membres de l'équipe (entraîneurs, personnel de soutien, joueurs sur le banc) peuvent être présents sur le terrain pendant cette période.
3. Dans les soixante-dix (70) secondes suivant le point précédent, l'équipe qui reçoit doit signaler qu'elle est prête à jouer (9.B.3).
 - a. Tous les autres membres de l'équipe doivent avoir quitté le terrain à ce moment.
4. L'équipe qui engage le disque doit relâcher le disque avant la plus tardive des trois occurrences suivantes :
 - a. Soixante-quinze (85) secondes après que le point précédent a été marqué;
 - b. Trente (30) secondes après que l'équipe qui reçoit se soit alignée;
 - c. Quinze (15) secondes après que l'équipe qui reçoit a signalé qu'elle est prête à jouer.
5. Lors d'une reprise du lancer d'engagement :
 - a. L'équipe qui reçoit doit signaler qu'elle est prête à jouer au plus quinze (15) secondes après que l'appel de reprise du lancer d'engagement ait été fait;
 - b. L'équipe qui engage le disque doit relâcher le disque avant la plus tardive des deux occurrences suivantes :
 1. Trente (30) secondes après que l'appel de reprise du lancer d'engagement ait été fait.
 2. Quinze (15) secondes après que l'équipe qui reçoit ait signalé qu'elle est prête à jouer.
6. Dans les matchs avec observateurs, les observateurs peuvent surveiller les violations de ces limites de temps et les appeler le cas échéant. Une première violation de temps pour chaque équipe donne lieu à un avertissement. Après qu'une équipe a reçu un avertissement, toute violation de temps subséquente sera assimilée à un temps mort d'équipe (avec une

prolongation du temps qui en découle). Si une équipe n'a plus de temps morts, les violations de temps sont traitées comme suit :

- a. Violation de temps de l'équipe qui reçoit : l'équipe qui reçoit amorce le jeu au point central de la zone de but qu'elle défend, après que les joueurs se soient placés et qu'une validation ait eu lieu.
 - b. Violation de temps de l'équipe qui engage le disque : l'équipe qui reçoit amorce le jeu à la mi-terrain, après que les joueurs se soient placés et qu'une validation ait eu lieu.
7. Dans les matchs où les participants ont besoin de plus de temps (jeunes, débutants ou autres niveaux), les capitaines d'équipe ou les organisateurs du tournoi (selon le cas) sont encouragés à prolonger les limites de temps indiquées ci-dessus afin de mieux convenir au niveau de jeu.

D. Validation

1. Lorsqu'il y a un arrêt de jeu, tous les joueurs doivent s'immobiliser le plus rapidement possible. Avant que le jeu ne reprenne, tous les joueurs doivent occuper la position sur le terrain spécifiée par la règle qui traite de cet arrêt de jeu spécifique et y rester jusqu'à la reprise du jeu.
2. Si une infraction survient alors que le jeu est arrêté et si cette infraction est appelée, tout jeu subséquent à l'infraction est annulé et les joueurs doivent occuper leurs positions appropriées selon 9.D.1. L'appel de cette infraction ne modifie pas le compte en cours. [\[\[Le disque sera retourné au lanceur si une passe est tentée.\]\]](#)
3. Quand la situation est résolue, le joueur désigné comme ayant possession du disque présente le disque à son marqueur aux fins de validation :
 - a. Le marqueur redémarre le jeu en touchant le disque en possession du lanceur. Si le lanceur tente une passe avant que le marqueur ait touché au disque, la passe – qu'elle soit complétée ou non – est invalide et le lanceur reprend possession du disque.
 - b. Le compte en cours reprend selon la règle 15.A.5.
4. Autovalidation offensive : Lorsqu'un jeu doit être redémarré par une validation mais qu'aucun joueur défensif n'est suffisamment près pour toucher le disque dans les mains du lanceur, le jeu est redémarré par une autovalidation offensive. Pour reprendre le jeu par une autovalidation offensive : [\[\[Pour déterminer cette distance, le lanceur doit se tenir debout et tendre le disque vers le joueur défensif le plus près.\]\]](#)
 - a. la défensive doit signaler qu'elle est prête à jouer;
 - b. le lanceur doit établir un pivot au point approprié sur le terrain, toucher le sol avec le disque et annoncer « EN JEU ».
5. Autovalidation défensive : Lorsqu'un jeu doit être redémarré par une validation mais qu'aucun joueur offensif n'est en possession du disque au point approprié du terrain, le jeu est redémarré par une autovalidation défensive. Pour reprendre le jeu par une autovalidation défensive :
 - a. le disque est placé au point approprié sur le terrain;
 - b. l'offensive doit signaler qu'elle est prête à jouer;
 - c. le défenseur qui est le plus près du disque annonce « EN JEU ».

10. Intérieur des limites du terrain et hors limite

- A. L'ensemble du terrain de jeu est « à l'intérieur des limites du terrain ». Les lignes de périmètre ne font pas partie du terrain de jeu et sont « hors limite ».
- B. La zone « hors limite » comprend le sol qui n'est pas « à l'intérieur des limites du terrain » et tout ce qui est en contact (direct ou indirect) avec lui, à l'exception des joueurs. Tout non-joueur, à l'exception des observateurs, fait partie de la zone « hors limite ». L'état hors limite ou à l'intérieur des limites du terrain du disque n'est pas modifié lors d'un contact avec un observateur.
- C. Un joueur en contact avec une zone « hors limite » est « hors limite ». Un joueur qui n'est pas « hors limite » est « à l'intérieur des limites du terrain ». Un joueur en vol conserve son état « à l'intérieur des limites du terrain » ou « hors limite » jusqu'à ce qu'il entre en contact avec le terrain de jeu ou la zone « hors limite ». Les exceptions suivantes s'appliquent :
 1. Si l'élan d'un joueur l'entraîne hors limite après avoir pris possession du disque « à l'intérieur des limites du terrain » et avoir touché le sol « à l'intérieur des limites du terrain », ce joueur est considéré « à l'intérieur des limites du terrain ». Pour que cette exception s'applique, le premier point de contact du joueur avec le sol doit être entièrement « à l'intérieur des limites du terrain », quelle que soit la zone. Le disque est mis en jeu au point à la limite du terrain de jeu où le joueur est entré en zone « hors limite » (à moins que la règle 11.A.2 ne s'applique). Si le joueur a traversé la zone de but attaquée, la règle 11.B s'applique.
 2. Le lanceur peut pivoter et entrer en contact avec une zone « hors limite », tant qu'une partie de son pivot demeure en contact avec le terrain de jeu. [\[\[Dans ce cas, le joueur et le disque sont considérés « à l'intérieur des limites du terrain ».\]](#)
 3. Le contact avec un ou des joueurs n'a aucune influence sur l'état « à l'intérieur des limites du terrain » ou « hors limite » d'un joueur.
- D. Le disque devient « à l'intérieur des limites du terrain » lorsqu'il est mis en jeu ou lorsque le jeu est démarré ou redémarré.
- E. Le disque devient « hors limite » dès qu'il entre en contact avec une zone « hors limite », touche un joueur offensif « hors limite » ou est attrapé par un joueur défensif « hors limite ».
- F. Le disque peut voler hors des lignes de périmètre et revenir sur le terrain de jeu, et les joueurs peuvent aller hors limite pour tenter un jeu sur le disque.
- G. Si un défenseur « à l'intérieur des limites du terrain » prend possession du disque en vol et devient « hors limite » en ayant la possession du disque, le jeu est traité comme si le joueur avait été « hors limite » quand il a pris possession du disque (10.E).
- H. Pour poursuivre le jeu quand le disque devient « hors limite », un joueur de l'équipe prenant possession du disque doit le transporter et le remettre en jeu au point de la zone centrale le plus près d'où l'événement le plus récent parmi les suivants s'est produit :
 1. le disque a complètement traversé la ligne de périmètre;
 2. le disque a été en contact avec un joueur « à l'intérieur des limites du terrain »;
 3. le disque a été en contact avec un joueur défensif;
 4. le disque est devenu « hors limite » à la suite d'un contact avec une zone « hors limite » ou un joueur alors qu'une partie du disque était à l'intérieur de la ligne de périmètre.

Après avoir établi un pivot au point de jeu approprié, le lanceur doit toucher le sol avec le disque avant de le mettre en jeu (14.B).

- I. Les événements qui surviennent après qu'un disque soit devenu « hors limite » n'affectent pas le point où le disque est mis en jeu.

11. Possession dans la zone de but

- A. Si, à la suite d'un revirement, une équipe prend possession du disque dans la zone de but qu'elle défend, le joueur qui prend possession du disque doit immédiatement :
 1. établir un pivot au point de prise de possession (faire une feinte de lancer ou effectuer une pause engage le joueur à faire la mise en jeu à cet endroit); ou
 2. transporter directement le disque au point le plus près situé sur la ligne de but et effectuer la mise en jeu à cet endroit. Si cette option est choisie, le joueur qui prend possession du disque doit mettre le disque en jeu à la ligne de but. [\[\[Le joueur peut transporter le disque à n'importe quelle vitesse, constante ou variable, sans toutefois retarder le jeu de façon déraisonnable.\]\]](#) Omettre de le faire constitue un marcher. [\[\[Le joueur doit mettre le disque en jeu soit à l'endroit où se trouve le disque, soit sur la ligne de but, mais pas entre les deux.\]\]](#)
- B. Si une équipe prend ou conserve la possession du disque dans la zone de but qu'elle attaque autrement qu'en marquant un point selon la règle 12, le joueur qui prend possession du disque doit le transporter directement sur la ligne de but au point le plus près d'où le joueur s'est arrêté, et mettre le disque en jeu à cet endroit.
- C. Si une équipe prend ou conserve la possession d'un disque arrêté dans la zone de but qu'elle attaque, le disque est validé « en suspens » à l'endroit où l'infraction a eu lieu, et le lanceur procède alors selon la règle 11.B. [\[\[Par exemple après une faute de réception non contestée.\]\]](#)

12. Marquer des points

- A. Un point est marqué quand un joueur « à l'intérieur des limites du terrain » attrape une passe légale dans la zone de but qu'il attaque et garde possession du disque après tout contact avec le sol inhérent à l'attrapé.
 1. Pour être considéré dans la zone de but après avoir pris possession du disque suivant les règles 3.J.2 et 16.E, le premier point de contact du joueur avec le sol doit être entièrement dans la zone de but. [\[\[Si un joueur atterrit clairement sur ses orteils en premier et continue ensuite à descendre sur ses talons, ses orteils sont le premier point de contact avec le sol. Si un joueur atterrit le pied relativement à plat et qu'il n'est pas possible de déterminer quelle partie de son pied a touché le sol en premier, le pied entier est le premier point de contact avec le sol.\]\]](#) [\[\[Il convient de rappeler que la ligne de la zone de but ne fait pas partie de la zone de but.\]\]](#)
 2. Quand un joueur « à l'intérieur des limites du terrain » en possession du disque et dont le premier contact avec le sol est entièrement dans la zone de but perd la possession du disque à la suite d'une faute non contestée ou atterrit hors de la zone de but à la suite d'une faute de sortie forcée non contestée (17.I.4.b.4), ce joueur marque un point.

- B. Si, après avoir pris possession du disque à l'extérieur de la zone de but, un joueur s'immobilise dans la zone de but sans avoir établi un pivot dans la zone centrale, ce joueur doit transporter le disque directement au point le plus près sur la ligne de but et mettre le disque en jeu à ce point.
- C. Si un joueur marque un point selon la règle 12.A mais ne le réalise pas et effectue ensuite une passe, le point est accordé à ce joueur quel que soit le résultat de la passe. Cependant, s'il n'est pas clair que le joueur a marqué un point selon la règle 12.A (p. ex. il n'y a pas consensus sur quel joueur avait la meilleure perspective et il y a des perspectives divergentes sur le jeu), le résultat de la passe est maintenu.
- D. Si un joueur attrape le disque et croit qu'un point a été marqué, le joueur peut annoncer « POINT » et le jeu s'arrête. [\[\[Selon la règle 12.A, marquer un point implique de conserver la possession après tous les contacts avec le sol inhérents à l'attrapé. Ainsi, « POINT » ne peut être appelé si le joueur ne conserve pas la possession du disque pendant tout contact avec le sol inhérent à l'attrapé, et « POINT » ne peut être appelé avant la fin de tout contact avec le sol inhérent à l'attrapé.\]\]](#) La meilleure pratique consiste à annoncer « POINT » et à lever les deux mains verticalement au-dessus de la tête. Après un appel de point contesté ou rétracté, le jeu doit reprendre avec une validation et l'appel est réputé avoir été fait lorsque la passe a été attrapée. [\[\[Par conséquent, le compte reprendra à 1 \(règles 15.A.5 et 15.A.5.a.5\). Au moment de se replacer, tous les joueurs doivent retourner à l'endroit où ils étaient lorsque la passe a été attrapée \(17.C.6.a\).\]\]](#) [\[\[Dans un match avec observateurs, les appels « à l'intérieur/à l'extérieur de la zone de but » et « POINT » sont faits par les observateurs, et les appels des joueurs sont ignorés. Par conséquent, dans un match avec observateurs, l'appel de « POINT » d'un joueur n'arrête pas le jeu.\]\]](#) [\[\[S'il n'est pas clair si « POINT » a été appelé, le jeu continue et la règle 12.C s'applique aux lancers subséquents \(les points non contestés sont maintenus, les revirements sont maintenus sur les points contestés\). Contrairement aux règles de la WFDF, la célébration ou d'autres actions suivant un point présumé ne remplacent pas un appel de « POINT » en vertu de cette règle.\]\]](#)
- E. Le fait de marquer un point est assujéti à la règle 3.J.2.

13. Revirements

- A. Un revirement survient lorsque :
 1. une passe est incomplète;
 2. le disque touche le sol alors qu'il n'est pas en possession d'un joueur, sauf lors d'un lancer d'engagement;
 3. le disque devient « hors limite » autrement que lors d'un lancer d'engagement.
- B. Si le lanceur échappe accidentellement un disque « en jeu » ou « en suspens » sans intervention de la défensive et que le disque touche le sol avant que le lanceur n'en reprenne possession, il y a un revirement. Si le lanceur reprend possession d'un disque qu'il a accidentellement échappé avant qu'il n'entre en contact avec le sol et sans qu'un autre joueur n'y touche, la possession est considérée continue. [\[\[Un disque échappé accidentellement \(tombant, sans rotation\) n'est pas considéré comme étant en vol. Un disque accidentellement lâché et en rotation est un lancer, pas un échappé, et entraîne un revirement si le lanceur reprend possession du disque sans qu'un autre](#)

joueur y ait touché.]] [[Le compte continue sans interruption.]] Si le lanceur reprend possession d'un disque qu'il a accidentellement échappé avant qu'il n'entre en contact avec le sol et après qu'un autre joueur y ait touché, c'est considéré comme une nouvelle possession.

- C. Une passe est interceptée si un joueur défensif prend possession du disque. Toutefois, si le défenseur perd accidentellement possession du disque avant ou pendant un contact avec le sol inhérent à l'attrapé, la passe est considérée incomplète plutôt qu'interceptée. [[Il n'y a pas « double revirement » : l'équipe du défenseur obtient quand même possession du disque.]]
- D. Les événements suivants entraînent un revirement et un arrêt de jeu :
1. Le compte du marqueur atteint 10 avant que le lanceur ne relâche le disque (15.A.3).
 2. Le lanceur donne le disque de main à main à un autre joueur.
 3. Le lanceur attrape lui-même le disque qu'il a lancé. Il n'y a toutefois pas de revirement si le disque a été touché par un autre joueur durant son vol, à moins que le lanceur n'ait volontairement fait dévier le disque sur un autre joueur.
 4. Un joueur offensif aide intentionnellement le mouvement de l'un de ses coéquipiers pour attraper une passe. [[L'interprétation officielle de cette règle est qu'il est interdit à un joueur de pousser intentionnellement un coéquipier pour sauter plus haut.]] Si un défenseur aide intentionnellement le mouvement d'un de ses coéquipiers pour bloquer ou intercepter une passe, le receveur visé prend possession du disque à l'endroit sur le terrain de jeu le plus près de la position qu'occupait le receveur visé au moment de l'infraction. Si le receveur visé était dans la zone de but, les règles 11.B et 11.C s'appliquent.
 5. Un joueur offensif utilise une pièce d'équipement pour l'aider à attraper une passe (p. ex. lancer une casquette ou un chandail vers le disque). Si un défenseur utilise une pièce d'équipement pour bloquer ou intercepter une passe, le receveur visé prend possession du disque à l'endroit sur le terrain de jeu le plus près de la position qu'occupait le receveur visé au moment de l'infraction. Si le receveur visé était dans la zone de but, les règles 11.B et 11.C s'appliquent. [[Les gants antidérapants sont légaux et ne donnent pas lieu à un revirement en vertu de cette règle.]]

14. Le lanceur

- A. Si le disque est au sol, qu'il soit « à l'intérieur des limites du terrain » ou « hors limite », n'importe quel joueur de l'équipe qui prend l'offensive peut prendre possession du disque.
1. Si un joueur offensif ramasse un disque « en jeu » ou « en suspens », c'est lui qui doit le mettre en jeu.
 2. Si la possession du disque est établie à l'endroit où le disque est en jeu, le lanceur doit établir un pivot à l'endroit où le disque se trouve. [[Le lanceur doit prendre possession du disque et établir un pivot à l'endroit où le disque se trouve.]]
 3. Si un disque sur le terrain s'immobilise dans la zone centrale, un joueur de l'équipe qui prend l'offensive doit ramasser le disque et établir un pivot au plus dix secondes après que le disque se soit immobilisé. [[La boîte de 64 m x 36,5 m (70 x 40 verges).]] Après dix secondes, un joueur défensif à moins de 3 mètres (10 pieds) du disque peut annoncer « EN JEU » puis initier et

continuer le compte, mais seulement si un joueur défensif a donné des avertissements audibles de 10 et 5 secondes (le précompte).

4. Si le disque s'immobilise hors limite (10.E) ou dans la zone de but, un joueur de l'équipe qui prend l'offensive doit mettre le disque en jeu au plus 20 secondes après qu'il se soit immobilisé. [\[\[Lorsqu'un disque hors limite s'immobilise dans la zone centrale, l'équipe offensive a 20 secondes pour mettre le disque en jeu.\]\]](#)
 - a. Si le disque est hors limite et ne peut être récupéré rapidement, un disque de remplacement peut être introduit sans arrêt de jeu. Le joueur qui récupère le disque doit d'abord confirmer avec un joueur de l'autre équipe que le nouveau disque est acceptable. Le joueur mettant le nouveau disque en jeu doit alors lever le disque de remplacement au-dessus de sa tête et annoncer « NOUVEAU DISQUE » avant de le mettre en jeu selon 10.H.
 - b. Si le disque est dans la zone de but, un joueur défensif à moins de 3 mètres (10 pieds) du disque peut, après le délai de 20 secondes, annoncer « EN JEU » puis initier et continuer le compte, mais seulement si un joueur défensif a donné des avertissements audibles de 20, 10 et 5 secondes (le précompte).
 - c. Si le disque est « hors limite », un joueur défensif à moins de 3 mètres (10 pieds) du point où le disque doit être remis en jeu peut, après le délai de 20 secondes, annoncer « EN JEU » puis initier et continuer le compte, mais seulement si un joueur défensif a donné des avertissements audibles de 20, 10 et 5 secondes (le précompte).
 - d. Les membres non-joueurs de l'équipe offensive peuvent aider à récupérer un disque en jeu à l'extérieur de la ligne de joueurs ou de la ligne d'équipe (ou, en l'absence de telles lignes, les disques en jeu dans la zone hors limite). Ces joueurs ne peuvent provoquer de revirement. Une fois qu'un joueur prend possession du disque, il doit transporter le disque à un point situé à l'extérieur de la ligne d'équipe (ou, en l'absence d'une telle ligne, à au moins 2,7 mètres (3 verges) du terrain de jeu) avant de le transporter à l'endroit où il doit être mis en jeu.
5. Si un joueur offensif retarde indûment la mise en jeu du disque en violation de la règle 20.B, un défenseur à moins de 3 mètres (10 pieds) du point où le disque doit être mis en jeu peut donner un avertissement de délai de jeu au lieu d'appeler une violation en annonçant « DÉLAI DE JEU » et en comptant à rebours de trois à zéro à intervalle d'au moins une seconde, afin de donner au joueur offensif la possibilité de réagir à l'avertissement. Le jeu continue comme suit :
 - a. Si le comportement en violation de la règle 20.B est arrêté avant la prononciation complète du mot « zéro », le marqueur arrête le compte à rebours et doit initier le compte comme d'habitude, suivant la règle 15.A.2. [\[\[Un exemple d'arrêt de comportement de « délai de jeu » contrevenant à la règle 20.B serait de se déplacer vers le disque au pas de marche. Un autre exemple serait de courir vers le fond du terrain en laissant un autre joueur ramasser le disque. Toutefois, si un joueur prend plus de temps qu'il n'est raisonnablement nécessaire pour mettre le disque en jeu en se tenant en retrait du disque, en tournant autour du disque ou en se tenant au-dessus du disque, le fait de continuer un tel comportement pendant le compte à rebours de trois secondes permettra au marqueur d'amorcer le compte comme le prévoit la règle 14.A.5.\]\]](#)

- b. Si le comportement en violation de la règle 20.B n'est pas arrêté avant la prononciation complète du mot « zéro », le marqueur peut alors initier ou continuer le compte, indépendamment de toute action subséquente de l'offensive, en annonçant « EN JEU » avant d'initier le compte.
- B.** Pour qu'un disque « en suspens » soit remis « en jeu », le lanceur doit établir un pivot au point approprié sur le terrain et toucher le sol avec le disque.

15. Le marqueur

- A.** Compte : La période de temps à l'intérieur de laquelle le lanceur doit relâcher son lancer peut être mesurée par le « compte ».
1. Le compte consiste à annoncer « COMPTAGE » et à compter de 1 à 10 suffisamment fort pour que le lanceur entende.
 - a. L'intervalle entre le début de l'énoncé de chacun des nombres du compte doit être d'au moins une seconde. [\[\[Ainsi, un décompte légal de 1 à 10 prendra un minimum de 9 secondes. Il est légal de compter à des intervalles de plus d'une seconde entre les nombres.\]\]](#)
 - b. Chaque compte initié, recommencé ou repris doit être débuté par « COMPTAGE ».
 - c. Si le compte reprend à 1 après un arrêt de jeu, on le considère comme un nouveau compte.
 2. Seul le marqueur (3.Q.6) peut initier ou poursuivre le compte et il peut le faire dès que le lanceur a possession d'un disque « en suspens » ou « en jeu ».
 - a. De plus, le marqueur peut initier ou poursuivre le compte (même avant que le lanceur prenne possession du disque) si la règle du délai de jeu ou celle du précompte (14.A.3, 14.A.4, 14.A.5 ou 7.B.4.d) s'applique et est satisfaite.
 - b. Cependant, à moins que 15.A.2.a ne s'applique, le compte ne peut être initié ou résumé avant qu'un pivot ne soit établi :
 1. directement après un revirement;
 2. lorsque le lancer d'engagement est mis en jeu; ou
 3. après un appel de « marcher » sans passe de tentée.
 3. Si le lanceur n'a pas relâché le disque au premier son du mot « DIX », il y a revirement. Le marqueur appelle alors « COMPTE ATTEINT » et le jeu est arrêté. Si le disque est lancé, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de cette passe soit déterminé. Un « COMPTE ATTEINT » n'est pas une violation et la règle de continuité (17.C) ne s'applique pas.
 - a. Si le « COMPTE ATTEINT » n'est pas contesté, le disque est retourné au lanceur à l'endroit où le « COMPTE ATTEINT » a eu lieu. Le lanceur laisse le disque au sol pour l'autre équipe et annonce « EN JEU » pour mettre le disque en jeu.
 - b. Le lanceur peut contester un appel de « COMPTE ATTEINT » s'il croit que le disque était relâché avant le début du mot « DIX » ou si le marqueur a commis un compte rapide de telle sorte que le lanceur n'a pas eu l'occasion d'appeler « COMPTE RAPIDE » avant le premier son du mot « DIX ». Si l'appel de « COMPTE ATTEINT » est contesté :

1. Si la passe est complétée ou si la règle 15.B.1.b s'applique, le jeu est arrêté, les joueurs retournent à la position qu'ils occupaient au moment du lancer, et le lanceur reprend possession du disque. Après une validation, le marqueur reprend le compte selon la règle 15.A.5.b.3;
2. Si la passe est incomplète, il y a un revirement; le jeu est arrêté et reprend avec une validation;
3. Si l'appel de « COMPTE ATTEINT » est rétracté et que le lanceur a tenté une passe, le résultat de la passe est maintenu et le jeu reprend avec une validation. [[Le marqueur ne doit pas systématiquement appeler « COMPTE ATTEINT » sous prétexte qu'il est arrivé au compte de 10. Il doit être certain que le disque n'avait pas encore été relâché et que son compte n'était pas rapide.]]
4. Si la défensive change de marqueur, le nouveau marqueur doit initier un nouveau compte. [[Initier un nouveau compte implique de recommencer le compte à un (« COMPTAGE UN... »).]] Un marqueur qui s'éloigne à plus de 3 mètres (10 pieds) du lanceur et qui revient est considéré comme un nouveau marqueur.
5. Lorsque le compte du marqueur est interrompu par un appel, le lanceur et le marqueur ont la responsabilité de convenir du nombre auquel le compte sera repris avant la validation. Le dernier compte est le dernier nombre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en annonçant « COMPTAGE » suivi du nombre qui s'applique selon ce qui suit :

a. Règles générales

1. Faute ou violation défensive non contestée	1
2. Faute ou violation offensive non contestée	Dernier compte + 1, ou 9 si supérieur à 8
3. Faute ou violation contestée	Dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5
4. Appels opposés	Dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5
5. Appels non résolus	Dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5
6. Appel rétracté de la défensive	1
7. Appel rétracté de l'offensive	Dernier compte + 1, ou 9 si supérieur à 8

b. Règles spécifiques

1. Obstruction	Dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5
2. Violations de marquage (sans arrêt de jeu)	Dernier compte - 1, pas de « COMPTAGE »
3. Compte atteint contesté	

a. Premier appel	8
b. Deuxième appel et appels subséquents, lorsque contesté en raison d'un compte rapide	6
4. Temps mort technique	Dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5
5. Obstruction à moins de 4,5 mètres (5 verges) du terrain	Dernier compte + 1, ou 9 si supérieur à 8

B. Violations de marquage

1. Compte rapide

- a. Si le marqueur ne dit pas « COMPTAGE » lorsqu'il initie ou reprend le compte, ne laisse pas au moins une seconde entre les nombres de son compte ou s'il saute un nombre du compte, il y a « COMPTE RAPIDE ». [\[\[Sauter plusieurs nombres à la fois durant le décompte est une violation générale qui peut être immédiatement appelée.\]\]](#)
- b. Si le compte rapide survient de telle sorte que le lanceur n'a pas eu l'occasion raisonnable d'appeler « COMPTE RAPIDE » avant le premier son du mot « DIX », la situation est gérée comme un appel de compte atteint contesté (règle 15.A.3.b).
- c. Si ceci (15.B.1.b) survient au cours de la même possession après un compte atteint contesté (suivant la règle 15.B.1.a ou 15.A.3.b), le compte est repris à 6.

2. Double marque : Si un joueur défensif autre que le marqueur se trouve à moins de 3 mètres (10 pieds) du pivot du lanceur sans garder (3.E) un autre joueur offensif et en être à moins de 3 mètres (10 pieds), il y a double marque. Toutefois, si le joueur ne fait que traverser cette zone en courant, il n'y a pas de double marque. [\[\[On entend par là que le joueur traverse cette zone en courant dans l'unique but d'atteindre l'autre côté. Courir avec l'intention de gêner le lanceur de quelque façon que ce soit n'entre pas dans cette définition et constitue une double marque.\]\]](#)

3. Espace disque :

- a. Il y a violation d'espace disque :
 1. Si n'importe quelle partie du marqueur se trouve à moins d'un diamètre de disque du torse du lanceur; ou
 2. Si une ligne tirée entre deux points du marqueur, quels qu'ils soient :
 - a. touche le lanceur;
 - b. se trouve à moins d'un diamètre de disque du torse ou du pivot du lanceur.
- b. Chevauchement : Si une ligne entre les pieds du marqueur se trouve à moins d'un diamètre de disque du pivot du lanceur, il s'agit d'une violation de chevauchement.
- c. Encerclement : Si une ligne entre les mains du marqueur se trouve à moins d'un diamètre de disque du torse ou du pivot du lanceur, il y a violation d'encerclement. [\[\[Le lanceur peut choisir d'appeler « ESPACE DISQUE » pour les violations de chevauchement et](#)

d'encerclement car elles font toutes deux partie des violations d'espace disque.
Cependant, le lanceur peut aussi choisir d'appeler la violation précise pour communiquer plus clairement au marqueur ce qui doit être corrigé.]]

- d. Cependant, si l'une des situations ci-dessus est causée uniquement par le mouvement du lanceur, il ne s'agit pas d'une violation.
4. Obstruction de la vue : Si le marqueur bloque délibérément la vue du lanceur, il y a violation d'obstruction de la vue.
 5. Le compte rapide, la double marque, l'espace disque, le chevauchement, l'encerclement et l'obstruction de la vue sont des violations de marquage.
 6. Seul le lanceur peut appeler une violation de marquage et, pour ce faire, il doit clairement appeler la violation en la nommant.
 7. Quand une violation de marquage est appelée, il n'y a pas d'arrêt de jeu. La violation doit être corrigée avant que le marqueur puisse reprendre le compte au dernier nombre prononcé avant l'appel, moins un (p. ex. « COMPTAGE un ... deux ... trois ... [COMPTE RAPIDE] ... deux...trois... »).
[[Quand une violation de marquage est appelée, le marqueur doit immédiatement arrêter de compter. La défense doit alors corriger la violation et le marqueur peut reprendre le compte au nombre approprié.]] Si le marqueur reprend le compte avant que la défense n'ait corrigé la violation, il s'agit d'une deuxième occurrence de la même violation de marquage, laquelle peut être appelée par le lanceur.
 8. Si la défense commet une violation de marquage après un appel de violation de marquage durant un même compte (15.A.1) mais avant la motion de lancer, le lanceur peut choisir d'appeler une autre violation de marquage ou de traiter cette violation de marquage comme une violation défensive générale (17). Pour la traiter comme une violation générale, le lanceur doit appeler « VIOLATION ».
 9. Le marqueur peut contester une violation de marquage en appelant « VIOLATION ». Cette contestation de l'appel est traitée comme un appel de violation offensive, et la règle de continuité (17.C) s'applique. [[Il est de la responsabilité du marqueur d'annoncer s'il y a eu une incidence sur le jeu pour les besoins de la règle de continuité (17.C). De façon générale, en raison de la règle 17.L, un appel fait par un autre joueur ne peut pas être considéré comme ayant eu une incidence sur le jeu. Toutefois, dans de rares cas d'appel de violation de marquage, lorsque le marqueur détourne son attention de la marque en évaluant raisonnablement et rapidement les conditions de l'appel de violation de marquage fait par le lanceur, le marqueur peut déterminer qu'il y a eu incidence sur le jeu. Par exemple, le lanceur appelle « CHEVAUCHEMENT » et, pendant que le marqueur regarde ses pieds pour évaluer sa position de marque, le lanceur effectue un lancer derrière le marqueur en le contournant. Si le marqueur conteste ensuite le chevauchement parce qu'il a évalué qu'il n'avait pas commis de violation de marquage, il peut revendiquer qu'il y a eu une incidence sur le jeu, et le disque doit être retourné au lanceur. Il est de la responsabilité du lanceur d'arrêter le jeu dès que possible après que le marqueur a annoncé qu'il conteste la violation de marquage (20.F).]]

16. Le receveur

- A. Un joueur peut cafouiller en tentant de contrôler le disque, mais le fait de jongler volontairement avec le disque (y compris le pousser, le taper, le guider, le brosser ou autre geste similaire) pour soi-même afin de le faire avancer dans quelque direction que ce soit au-delà du point de premier contact, est considéré comme un marcher. [\[\[Pousser, brosser, etc. le disque vers quelqu'un d'autre est légal. Il est légal de pousser ou de brosser le disque lors de son propre lancer. Toutefois, si un joueur est le premier à prendre le disque après l'avoir poussé ou brossé, il s'agit alors d'un avantage pour soi-même et d'un marcher.\]\]](#) [\[\[Rappelons qu'il est permis de cafouiller avec le disque dans le but d'en prendre le contrôle, de sorte qu'il serait légal de donner un coup de pied au disque pour aider à l'attraper. En revanche, pousser le disque dans le but d'échapper à un défenseur ne serait pas légal.\]\]](#)
- B. Après la réception d'une passe, un joueur doit s'immobiliser aussi vite que possible et établir un pivot.
- C. Si le receveur est en course ou en saut lorsqu'il attrape le disque, il peut effectuer une passe sans essayer de s'arrêter et sans établir un pivot si :
 1. ce joueur ne change pas de direction et n'augmente pas sa vitesse quand il est en possession du disque; et
 2. la passe est relâchée avant l'établissement de trois contacts additionnels avec le sol après la prise de possession du disque.
- D. Si le disque est attrapé simultanément par des joueurs offensifs et défensifs, l'offensive conserve la possession du disque.
- E. Si une passe est attrapée et qu'il n'est pas clair que l'attrapé a eu lieu avant que le disque ne touche le sol (le gazon est considéré comme faisant partie du sol), ou que le premier contact du joueur avec le sol était « à l'intérieur des limites du terrain » ou « hors limite » ou encore dans la zone de but ou hors de la zone de but, c'est le joueur ayant la meilleure perspective qui tranche.

17. Les violations et les fautes

- A. Une infraction ne peut être appelée que par un joueur de l'équipe lésée qui reconnaît qu'elle a eu lieu, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement ailleurs. [\[\[Le joueur doit savoir qu'une règle spécifique a été violée et avoir constaté l'action en question avec certitude. Un joueur ne peut pas appeler une infraction chaque fois qu'il doute qu'une infraction a peut-être été commise.\]\]](#) Le joueur doit immédiatement appeler à voix haute « VIOLATION » ou le nom de l'infraction spécifique.
- B. Un joueur contre qui est appelée une infraction peut contester cet appel s'il considère que l'infraction n'a pas eu lieu. [\[\[Cette opinion peut être fondée sur la perspective du joueur sur la séquence particulière des événements ou sur un désaccord concernant l'application des règles, à condition que le joueur ait lu et compris les règles. Par exemple, « Non, je n'ai pas frappé ta main » ou « Pousser le disque vers quelqu'un d'autre n'est pas un marcher ».\]\]](#)
- C. Chaque fois qu'une infraction est appelée, la règle de continuité s'applique. Règle de continuité : Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée.

[[Ceci fait référence au lanceur qui est en possession du disque ou qui vient de le relâcher au moment de l'infraction ou de l'appel. Pour déterminer qui est le lanceur (3.O.5), il faut se référer au moment de l'infraction ou de l'appel.]] Si l'appel est fait pendant que le disque est en vol ou pendant la motion de lancer, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente ensuite une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. Aux fins de la règle de continuité, un appel de « compte atteint » non contesté survenant après un autre appel est traité comme une passe incomplète. [[Ainsi, si le compte atteint 10 avant que le lanceur ait reconnu l'appel, le jeu est traité comme si le lanceur avait ignoré l'appel et lancé une passe ayant entraîné un revirement.]]

Ensuite, le jeu s'arrête ou se poursuit selon les conditions suivantes :

1. Nonobstant toute conséquence dictée par les présentes règles, si les joueurs concernés des deux équipes conviennent que l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le résultat du jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu. Cette disposition ne s'applique pas si le lanceur reconnaît qu'une infraction a été appelée et tente ensuite une passe.
2. Si les présentes règles prévoient que le jeu se poursuit sans arrêt de jeu, le joueur qui a appelé l'infraction doit annoncer « CONTINUITÉ ». De plus, tout joueur qui reconnaît que le jeu devrait continuer sans arrêt de jeu devrait annoncer « CONTINUITÉ ». Si le joueur qui a appelé l'infraction n'annonce pas « CONTINUITÉ » et que l'équipe adverse n'est pas certaine si le jeu doit se poursuivre, l'équipe adverse peut arrêter le jeu en appelant « VIOLATION ».
3. Pour les appels faits par l'offensive :
 - a. Si la passe est complétée :
 1. Si l'offensive a appelé l'infraction avant que le lanceur n'ait initié sa motion de lancer (3.O.3), le jeu s'arrête et la possession du disque retourne au lanceur.
 2. Si l'offensive a appelé l'infraction après que le lanceur ait initié sa motion de lancer, le jeu se poursuit sans arrêt de jeu.
 3. Lorsqu'une infraction est appelée par le lanceur, les joueurs doivent traiter l'appel comme s'il avait été fait au moment où l'infraction a été commise pour déterminer si l'appel a été fait avant ou après la motion de lancer. Si l'infraction a eu lieu après que le lanceur ait été relâché, l'appel est considéré comme ayant été fait par un non-lanceur. [[Cela signifie que si la passe résulte en un revirement et que le lanceur appelle une faute de contact après que le disque a été relâché, le revirement sera généralement maintenu. Il est à noter que, pour cette règle, c'est le moment où l'infraction a été commise qui compte.]]
 - b. Si la passe est incomplète :
 1. Si l'infraction a eu une incidence sur le jeu (17.C.5), le jeu s'arrête et la possession du disque retourne au lanceur, à moins que la règle spécifique (p. ex. la règle concernant la faute de réception) ne prévoit autre chose.
 2. Si l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu.
 3. Si le lanceur appelle une infraction survenue avant que le lanceur ait initié sa motion de lancer, le jeu se poursuit sans arrêt de jeu et le résultat du jeu est maintenu.

4. Pour les appels faits par la défensive :
 - a. Si la passe est complétée :
 1. Si l'infraction a eu une incidence sur le jeu (17.C.5), le jeu s'arrête et la possession du disque retourne au lanceur, à moins que la règle spécifique (p. ex. la règle concernant la faute de réception) ne prévoit autre chose.
 2. Si l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu.
 - b. Si la passe est incomplète, le jeu se poursuit sans arrêt de jeu.
5. Une infraction est réputée avoir eu une incidence sur le jeu si un joueur lésé détermine que le résultat du jeu spécifique, entre le moment de l'infraction et l'arrêt de jeu, aurait pu être significativement différent en l'absence de l'infraction. *[[Il est de la responsabilité du joueur lésé de dire s'il y a eu une incidence sur le jeu. Par exemple, si un défenseur appelle « OBSTRUCTION » alors qu'il suivait un receveur à 2 mètres (6 pieds), le défenseur doit dire si l'obstruction a eu une incidence sur le jeu. Si l'obstruction n'a pas eu d'incidence sur le jeu, le défenseur reprend tout de même la distance perdue, mais la passe complétée sera maintenue. Si l'obstruction a eu une incidence sur le jeu, la possession du disque retourne au lanceur.]]* Par exemple, si un receveur est victime d'une faute et qu'il est ainsi incapable de se démarquer pour recevoir une passe, cela a une incidence sur le jeu; toutefois, si le receveur n'aurait pas reçu la passe même sans la faute, il n'y a pas d'incidence sur le jeu. *[[Un contact qui survient après l'issue du jeu ne peut pas avoir d'incidence sur le jeu. Par exemple, si un défenseur attrape le disque avant de heurter légèrement le receveur, ce contact n'a pas eu d'incidence sur le jeu et le revirement sera maintenu.]]*
6. Positionnement après un appel
 - a. Si aucune passe n'est faite ou tentée avant que le lanceur ne reconnaisse l'appel et arrête le jeu, tous les joueurs reprennent la position qu'ils occupaient au moment de l'appel.
 - b. Si une passe est faite ou tentée avant que le lanceur ne reconnaisse l'appel d'infraction ou si l'appel est fait après la tentative de passe, et :
 1. si le lanceur reprend possession du disque, tous les joueurs reprennent la position qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes : *[[Par conséquent, si une passe longue est effectuée et qu'il y a une faute de réception contestée, les joueurs retourneront là où ils étaient au moment du lancer (plutôt que de rester en fond de terrain après avoir couru pour recevoir le disque).]]*
 - a. au moment du lancer;
 - b. au moment de l'appel;
 2. si un joueur autre que le lanceur se voit accordé la possession à cause d'un appel non contesté, tous les joueurs retournent à la position qu'ils occupaient au moment de l'infraction.
 3. si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent la position qu'ils occupaient lors de l'arrêt de jeu.
- D. Si un joueur fait un appel entraînant un arrêt de jeu et détermine par la suite que son appel était incorrect, il doit se rétracter en annonçant « RÉTRACTÉ ». Le jeu s'arrête quand même. Le jeu

reprend avec une validation et le compte reprend selon la règle 15.A.5.a. [\[\[Ceci inclut un joueur arrêtant le jeu de manière incorrecte car il croyait avoir entendu un appel comme « obstruction » et l'a répété.\]\]](#)

- E. Si un désaccord survient au sujet d'une infraction ou du résultat d'un jeu (p. ex. un attrapé où personne n'avait une bonne perspective) et que les équipes ne peuvent parvenir à une solution satisfaisante, le jeu s'arrête et le disque est retourné au lanceur et remis en jeu par une validation (9.D) au dernier compte plus un, ou à six s'il était supérieur à cinq.
- F. Tout joueur peut arrêter un disque qui roule ou qui glisse, mais le déplacer dans n'importe quelle direction est une violation.
- G. Si le résultat d'une infraction a pour effet que le disque est retourné à un lanceur qui était dans les airs au moment de relâcher son lancer, le jeu reprend au point sur le terrain de jeu le plus près du point où est survenu le lancer. [\[\[Ceci s'applique aux lanceurs qui tentent un « Greatest » ou à tout autre lanceur se trouvant dans les airs.\]\]](#)
- H. Si plusieurs infractions sont commises au cours du même jeu ou avant l'arrêt de jeu, les issues doivent être résolues dans l'ordre inverse (la dernière infraction est résolue en premier, et la première infraction est résolue en dernier).
 1. S'il est établi qu'une infraction antérieure n'a pas eu d'incidence sur le jeu (17.C.1 et 17.C.5), cette infraction est non résolue et elle n'affecte pas la résolution des infractions subséquentes. [\[\[« Non résolu » signifie essentiellement que l'appel est traité comme s'il n'avait pas eu lieu et le résultat du jeu \(possession, compte, etc.\) reste inchangé par cet appel.\]\]](#)
 2. Infractions opposées : Si des infractions offensives et défensives se produisent simultanément ou si la séquence ne peut être établie, les infractions sont résolues de la façon suivante : le disque est retourné au lanceur et est mis en jeu par une validation; le compte reprend au dernier compte plus un, ou à six si le compte était supérieur à cinq. [\[\[Il se peut que la résolution d'infractions antérieures modifie, au final, ce résultat particulier.\]\]](#)
 3. Exception : Si des fautes distinctes se produisent pendant que le disque est en vol, mais avant toute tentative d'attrapé ou de blocage par un joueur, ces fautes sont traitées comme des fautes simultanées survenues au cours du même jeu.

[\[\[Exemples :](#)

1. Un receveur et son adversaire entrent en contact et tous deux appellent une faute contre l'autre. La règle 17.H.2 s'applique, et le disque est retourné au lanceur et est mis en jeu par une validation; le compte reprend au dernier compte plus un, ou à six si le compte était supérieur à cinq.
2. Deux paires différentes de receveurs-défenseurs appellent des fautes – une contre l'offense et une contre la défense – pendant que le disque est en vol, mais avant toute tentative d'attrapé. La règle 17.H.3 s'applique dans ce cas, même si les fautes se produisent à plusieurs secondes d'intervalle. Le disque est retourné au lanceur et est mis en jeu par une validation; le compte reprend au dernier compte plus un, ou à six si le compte était supérieur à cinq.

3. Le marqueur appelle une faute offensive sur le lanceur pendant la motion de lancer, puis un receveur appelle une faute défensive sur un défenseur pendant la réception sur une passe incomplète. Les fautes sont résolues dans l'ordre inverse. D'abord, la faute de réception est résolue (ici, on présume que cette faute est non contestée); la possession du disque est accordée au receveur offensif. Ensuite, la faute de lancer est résolue (ici, on présume que cette faute est non contestée); le disque est retourné au lanceur et le compte reprend au dernier compte plus un (maximum 9). L'infraction antérieure (la faute offensive sur le lanceur) a préséance sur l'infraction ultérieure (la faute défensive sur le receveur), si bien que le disque retourne au lanceur initial.]]

I. Les fautes (3.C) : Chaque joueur est responsable d'éviter les contacts de toutes les façons possibles. [[Éviter les contacts de toutes les façons raisonnablement possibles, tout en jouant à l'Ultimate. Certains contacts sont inévitables, mais les joueurs ont l'obligation formelle de faire des efforts raisonnables pour les éviter.]]

1. Jeu dangereux. Les actions démontrant une indifférence téméraire à l'égard de la sécurité ou présentant un risque important de blessure pour les autres joueurs, ou tout autre comportement dangereusement agressif, sont considérées comme un « jeu dangereux » et sont traitées comme une faute. Dans de telles circonstances, il convient d'appeler « JEU DANGEREUX » et le jeu s'arrête. Cette règle n'est supplantée par aucune autre règle. [[Voici une liste non exhaustive d'exemples de jeux dangereux :

- percuter de plein fouet un adversaire quasi immobile;
- sauter dans un groupe de joueurs quasi immobiles;
- plonger autour d'un joueur ou sur lui, si ce plongeon entraîne un contact avec le dos ou les jambes du joueur;
- courir sans regarder, alors qu'il y a une probabilité que d'autres joueurs occupent l'espace dans lequel le joueur se déplace;
- sauter ou quitter autrement le sol lorsque cela risque d'entraîner une sérieuse collision;
- effectuer une motion de lancer violente ou incontrôlée;
- initier un contact avec la tête d'un joueur;
- établir un contact avec le bas du corps d'un joueur dans les airs de manière à l'empêcher d'atterrir sur ses pieds;
- sauter directement devant un joueur courant à toute vitesse de sorte que le contact soit inévitable.]]

a. Un jeu dangereux constitue une faute, indépendamment d'où se trouve le disque ou du moment où le contact se produit.

1. La grande majorité des jeux dangereux impliquent un contact entre des joueurs. Cependant, un joueur peut invoquer cette règle dès qu'il est raisonnablement certain qu'un contact aurait eu lieu s'il n'avait pas pris des mesures pour l'éviter, qu'il y ait effectivement eu un contact ou non. [[Un joueur n'est pas tenu de maintenir sa

position et de subir un contact pour appeler « JEU DANGEREUX », mais la simple possibilité d'un contact ne suffit pas non plus à justifier un appel. De plus, si le joueur fautif s'arrête ou change de trajectoire de manière à ce qu'il n'y ait pas de contact possible, alors le contact n'était pas « raisonnablement certain ».]

- b. Résolution. S'il n'est pas contesté, un appel de « jeu dangereux » est résolu comme une faute analogue (p. ex., si l'appel a eu lieu pendant ou immédiatement après que le joueur ayant fait l'appel jouait un disque en vol, l'appel est traité comme une faute de réception (17.I.4.b)). Un joueur contre qui est appelé un jeu dangereux peut contester l'appel s'il croit que l'appel est incorrect (17.B).
1. Un jeu dangereux entre un lanceur et un marqueur est traité comme une faute de lancer ayant eu une incidence sur le jeu, peu importe si ou quand le disque est relâché ou quand le contact a eu lieu, à moins que le joueur qui a fait l'appel n'en décide autrement.
 2. Un jeu dangereux qui se produit pendant ou immédiatement après que le disque est en vol est considéré comme une faute de réception si l'un des joueurs impliqués tentait un jeu sur le disque au moment du jeu dangereux. Cependant, le joueur qui fait l'appel peut choisir de traiter le jeu dangereux comme une faute générale, s'il estime que le jeu dangereux n'était pas lié à l'ensemble du jeu ayant décidé de l'issue de l'action. [[Par exemple, si un troisième joueur apparaît et saisit le disque bien avant qu'il n'atteigne les deux joueurs concernés, ou si le disque est lancé du côté opposé du terrain, les joueurs impliqués ne tenteront pas de jeu sur le disque. Par contre, si plusieurs joueurs s'agglomèrent sous un disque flottant, le jeu dangereux commis par un joueur sera traité comme une faute de réception, même si un troisième joueur réussit à prendre possession du disque, puisque les joueurs sous le disque tentaient un jeu sur le disque. Le joueur qui fait l'appel pourrait, à sa discrétion, juger que le jeu du troisième joueur est si indépendant et éloigné des autres joueurs impliqués qu'il déciderait de traiter le jeu dangereux comme une faute générale plutôt que comme une faute de réception. En général, le joueur qui fait l'appel estimera qu'un jeu dangereux n'était pas lié au jeu global lorsque le jeu dangereux s'est déroulé en retrait du jeu global ou avec un décalage significatif dans le temps. Comme autre exemple, même un jeu dangereux commis contre un joueur ne sachant pas que le disque s'approche sera traité comme une faute de réception à l'endroit où le joueur fautif a tenté d'effectuer un jeu sur le disque, accordant au joueur qui fait l'appel le bénéfice du doute quant au fait qu'il aurait pu potentiellement se rendre compte que le disque approchait si le joueur fautif avait effectué un jeu sûr. Dans ce cas, le joueur qui fait l'appel pourrait déterminer qu'il lui aurait été impossible de savoir que le disque approchait et donc de changer l'issue du jeu et, par conséquent, choisir de traiter le jeu dangereux comme une faute générale.]]
 3. Un jeu dangereux est traité comme une faute générale seulement s'il se produit lorsque le disque n'est pas en vol, se produit loin de l'endroit où se trouve le disque, lorsque le disque est manifestement impossible à attraper, ou lorsque le joueur qui

fait l'appel a choisi d'appliquer la règle 17.I.1.b.2. Dans ce cas, le joueur qui fait l'appel détermine s'il y a eu une incidence sur le jeu, selon la norme énoncée dans la présente règle et ses annotations. [[Un disque n'est manifestement impossible à attraper que lorsqu'il touche le sol avant qu'un attrapé puisse être tenté, est hors limite sans possibilité que la passe soit complétée dans les limites du terrain, ou n'offre autrement aucune possibilité d'attrapé (qu'il s'agisse d'efforts initiaux ou ultérieurs), donnant tout le bénéfice du doute au joueur qui fait l'appel.]] [[Pour déterminer si un jeu dangereux a eu une incidence sur le jeu au sens de la règle 17.I.1.b.3, le joueur qui fait l'appel doit considérer globalement l'ensemble du jeu, y compris toute approche prise par le joueur fautif immédiatement avant le jeu dangereux. Une bonne façon de faire consiste à examiner la dernière fois où un joueur aurait pu agir différemment et raisonnablement éviter un résultat dangereux, mais ne l'a pas fait (le « point de non-retour ») jusqu'au moment suivant immédiatement la fin du jeu, et à considérer globalement si le résultat du jeu aurait pu être différent si le joueur fautif avait adopté une approche sûre. Le simple fait qu'un joueur soit conscient de la présence du joueur fautif peut avoir une incidence sur le jeu.]]

2. Une faute ne peut être appelée que par le joueur lésé et doit être annoncée en criant le mot « FAUTE » immédiatement après qu'elle ait eu lieu.
3. Un contact entre deux joueurs adverses côte-à-côte qui se déplacent en même temps pour occuper une même position inoccupée n'est pas une faute en soi.
4. Certaines fautes entraînent des modalités particulières; voici lesquelles:
 - a. Fautes de lancer
 1. Une faute de lancer peut être appelée quand un contact non incident survient entre le lanceur et le marqueur. [[Dans presque tous les cas, un contact entre le lanceur et le marqueur sera un contact non incident pour le lanceur, qu'il nuise à la concentration du lanceur, interfère avec ses mouvements, affecte la prise du lanceur, interfère avec un lancer ou affecte la continuité du jeu de toute autre façon.]] Le disque en possession du lanceur est considéré comme faisant partie du lanceur.
 2. En général, tout contact du lanceur avec les bras ou les jambes étirés (c'est-à-dire éloignés de la ligne médiane du corps) du marqueur est une faute du marqueur, à moins que cette partie du marqueur ne soit complètement immobile et dans une position légale. [[Il est très rare que cette partie du marqueur soit complètement immobile.]]
 3. Tout contact attribuable au fait que le marqueur a établi une position illégale (15.B.3) est une faute du marqueur. [[Contact non incident. Encore une fois, presque tous les contacts seront des contacts non incidents pour le lanceur.]] [[Ce contact doit faire partie d'une manœuvre liée à l'Ultimate (lancer, pivoter, etc.) et doit se produire avec une partie du marqueur en position illégale. Par exemple, le fait de pousser le marqueur ne donne pas lieu à un contact attribuable au fait que

le marqueur a établi une position illégale. De même, si un marqueur respecte l'espace disque mais qu'il enveloppe illégalement le lanceur avec ses bras, seul le contact avec les bras illégalement positionnés sera attribuable au fait que le marqueur a établi une position illégale.]] Une fois que le marqueur a établi une position de marque légale, les deux joueurs sont responsables de respecter cette position légale. Cependant, un contact résultant du mouvement simultané du marqueur et du lanceur pour prendre une même position inoccupée est une faute du marqueur.

4. Tout contact initié par le lanceur avec le corps (à l'exception des bras et des jambes éloignés de la ligne médiane du corps) d'un marqueur occupant une position légale (15.B.3) est une faute du lanceur. [[Contact non incident. Les conséquences du contact sur le marqueur sont importantes ici, car de nombreux cas de contacts, mais pas tous, affecteront la continuité du jeu pour le marqueur.]]
 5. Bien qu'il doive être évité autant que possible, un contact incident qui survient à la fin de la motion de lancer (après que le disque ait été relâché) n'est pas une faute. [[Il faut se rappeler que, même si le contact avait été non-incident, il ne pourrait pas être considéré comme ayant eu une incidence sur le jeu spécifique vu qu'il s'est produit après que le lancer ait été effectué, si bien qu'un revirement serait maintenu.]]
 6. Si un contact non incident se produit entre le lanceur et le marqueur de telle sorte que le lanceur pourrait appeler une faute de lancer sur le marqueur, le lanceur peut à la place choisir d'appeler « CONTACT ». Le jeu ne s'arrête pas et le marqueur reprend le compte à « UN ». À part réinitialiser le compte, l'appel de « CONTACT » est résolu de la même manière qu'une violation de marquage (15.B). Le marqueur peut contester l'appel de « CONTACT » en appelant « VIOLATION », ce qui arrête le jeu. Si le lanceur appelle « CONTACT » après avoir commencé sa motion de lancer et qu'il relâche ensuite le disque, l'appel est traité comme si le lanceur avait appelé une « FAUTE ».
 7. Toute référence faite précédemment au marqueur s'applique aussi à tout joueur défensif se trouvant à moins de 3 mètres (10 pieds) du pivot du lanceur.
- b. Fautes de réception
1. Si un joueur entre en contact avec un adversaire alors que le disque est en vol et interfère ainsi avec la tentative de son adversaire d'effectuer un jeu sur le disque, ce joueur a commis une faute de réception. Un certain niveau de contact incident avant, pendant ou immédiatement après une tentative d'attrapé est souvent inévitable et n'est pas une faute. [[L'adversaire doit au minimum amorcer une tentative de jeu sur le disque. La tentative de l'adversaire d'effectuer un jeu sur le disque comprend tout deuxième effort après qu'un disque ait été poussé, si le disque n'est pas devenu impossible à attraper.]] [[Un contact incident n'est pas, par définition, une faute.]]

2. Si la règle de continuité (17.C.3.b.1) s'applique et que l'appel n'est pas contesté, le joueur lésé gagne possession du disque au point sur le terrain de jeu le plus près d'où l'infraction est survenue. Si la faute est contestée, le disque est retourné au lanceur.
 3. Le principe de l'espace vertical : Tous les joueurs ont le droit d'accéder à l'espace qui est situé directement au-dessus de leur torse pour tenter un jeu sur le disque en vol. Si un contact non incident survient dans l'espace immédiatement au-dessus d'un joueur avant que le résultat du jeu ne soit déterminé (p. ex. avant une prise de possession ou une passe incomplète), le joueur ayant occupé l'espace vertical d'un autre joueur est réputé avoir commis une faute. [\[\[Si le disque est attrapé \(ou rendu impossible à attraper\) avant qu'un contact ne se produise, alors le résultat du jeu est déjà déterminé et le contact n'est pas une infraction à la présente règle.\]\]](#)
 4. Faute de sortie forcée : Si un joueur dans les airs attrape le disque, subit un contact d'un adversaire avant de toucher le sol et si ce contact le fait atterrir hors limite plutôt qu'à l'intérieur des limites du terrain ou à l'extérieur de la zone de but plutôt qu'à l'intérieur de celle-ci, c'est une faute du joueur adverse et le joueur lésé garde possession du disque à l'endroit où la faute est survenue. Si une faute de sortie forcée non contestée entraîne un joueur se trouvant à l'intérieur des limites du terrain à l'extérieur de la zone de but qu'il attaque alors qu'il aurait atterri dans cette zone de but si la faute n'avait pas été commise, un point est accordé.
- c. Fautes de blocage
1. Quand le disque est en vol, un joueur ne peut se déplacer dans le seul but d'empêcher un adversaire d'emprunter une trajectoire libre vers le disque, et tout contact non incident qui en découle est une faute du joueur ayant fait le blocage et est traitée comme une faute de réception (17.I.4.b). [\[\[Dans le seul but. L'intention du déplacement du joueur peut être en partie motivée par le désir d'empêcher un adversaire d'emprunter une trajectoire libre vers le disque, tant que cela fait partie d'un effort général pour effectuer un jeu sur le disque. À noter qu'un joueur qui suit un adversaire et entre en collision avec le joueur qui se trouve devant lui commet presque toujours une faute.\]\]](#)
 2. Un défenseur ne peut prendre une position qui est inévitable par un adversaire en mouvement en prenant compte du temps, de la distance et de l'angle de vision. [\[\[Si le joueur occupe déjà une position, le fait de maintenir cette position n'équivaut pas à « prendre une position ».\]\]](#) Un contact non incident résultant d'une telle prise de position est une faute du joueur ayant fait le blocage.
- d. Arraché : Si une faute entraîne une perte de possession du disque, il s'agit d'un arraché. Un arraché est un type de faute et est traité de la même façon. [\[\[Le fait de toucher un disque déjà en possession d'un autre joueur constitue une faute.\]\]](#) [\[\[Pour établir la possession \(3.J\), il faut un contact prolongé et un contrôle d'un disque qui ne tourne pas. Un joueur ne](#)

peut appeler un « ARRACHÉ » s'il n'a eu qu'un contact momentané avec le disque ou s'il n'a pas le contrôle du disque au moment où un adversaire touche le disque, car il n'en avait pas possession.]]

J. Les obstructions

1. Une obstruction survient lorsqu'un joueur offensif se déplace de façon à ce qu'un joueur défensif gardant (3.E) un joueur offensif soit obstrué par un autre joueur. L'obstruction peut venir d'un contact avec le joueur obstructif ou du besoin de l'éviter.
2. Une obstruction ne peut être appelée que par le joueur obstrué et elle doit être annoncée clairement en appelant « OBSTRUCTION » immédiatement lorsqu'elle se produit.
[[L'obstruction doit être appelée immédiatement. Si le joueur attend trop longtemps, il aura perdu l'opportunité de faire l'appel.]]
3. Si le jeu est arrêté selon la règle 17.C, les joueurs se replacent selon ce qui est prévu à la règle 17.C.6. [[Ainsi, si le disque est retourné au lanceur, tous retournent à l'endroit où ils se trouvaient au moment du lancer ou de l'appel, selon la première de ces éventualités.]] De plus, le joueur obstrué a le droit de se déplacer pour reprendre la position relative qu'il avait perdue à cause de l'obstruction. [[Ensuite, le défenseur obstrué rattrape la position relative perdue à cause de l'obstruction. Ainsi, s'il suivait son joueur à 2,75 mètres (9 pieds), il peut revenir jusqu'à 2,75 mètres (9 pieds) de distance, mais ne peut pas se placer juste à côté du joueur offensif.]]
4. Lors d'un arrêt, les joueurs adverses peuvent convenir de modifier légèrement leur emplacement pour éviter de nouvelles obstructions.

K. Les marchers : Le lanceur doit établir et toujours conserver un pivot au point approprié sur le terrain jusqu'à ce que le disque soit relâché. Ne pas le faire est un « MARCHER » qui est résolu suivant la règle 17.K.3 ci-dessous. [[Le marcher est résolu suivant la règle 17.K.3 seulement s'il a été appelé, autrement le jeu continue sans interruption.]]

1. De plus, chacune des situations suivantes est un marcher :
 - a. Un joueur attrape le disque puis accélère, change de direction ou ne s'immobilise pas aussi rapidement que possible avant d'établir un pivot (16.B).
 - b. Un joueur reçoit une passe pendant qu'il est en course ou en saut et fait une passe après son troisième contact additionnel avec le sol et avant d'établir un pivot (16.C).
 - c. Jongler volontairement avec le disque (y compris le pousser, retarder, taper, brosser, guider, etc.) pour soi-même afin de le faire avancer dans quelque direction que ce soit au-delà du point de premier contact (16.A).
 1. Si un défenseur commet cette infraction et que le résultat du jeu est un revirement, le défenseur conserve la possession du disque à l'endroit où le marcher s'est produit.
 - d. Le lanceur omet de toucher le sol avec le disque alors qu'il doit le faire (14.B).
2. Exceptions :
 - a. Si un joueur qui n'est pas debout perd contact avec le point de pivot en se relevant, ce n'est pas un marcher tant que le nouveau pivot est établi au même point.

- b. Ce n'est pas un marcher si un joueur attrape le disque et fait une passe avant son troisième contact additionnel avec le sol (16.C).
 - c. Si le jeu est arrêté, le lanceur peut replacer son pivot.
3. Résolutions :
- a. S'il y a un marcher et qu'une passe est lancée :
 - 1. Si la passe est incomplète, le jeu continue sans interruption (selon la règle de continuité, 17.C.4.b).
 - 2. Si la passe est complétée, le jeu s'arrête et le disque est retourné au lanceur à l'endroit où le marcher s'est produit (selon la règle de continuité, 17.C.4.a.1). Le jeu reprend avec une validation. [\[\[L'endroit où le marcher s'est produit est le point du terrain où le pivot du lanceur aurait été établi s'il n'y avait pas eu de marcher.\]\]](#) Si le lanceur a effectué son lancer depuis la zone de but ou une zone hors limite et que son pivot se trouvait à plus d'un pas de l'endroit où il devait être établi, on utilise la procédure suivante : d'abord, le disque est validé à l'endroit où le lanceur a effectué sa passe, ce qui a pour effet de le mettre en suspens; ensuite, le lanceur marche jusqu'à l'endroit approprié pour établir son pivot et met le disque en jeu. À ce stade, le compte peut reprendre.]]
 - b. S'il y a un marcher et qu'aucune passe n'est tentée:
 - 1. Il n'y a pas d'arrêt de jeu. La défense (généralement le marqueur) indique l'endroit où le marcher s'est produit, et le lanceur retourne aussitôt à cet endroit. Le lanceur doit toucher le sol avec le disque avant de tenter une passe légale. [\[\[Le jeu ne s'arrête pas mais le disque est en suspens, ce qui veut dire qu'il peut toujours y avoir un revirement \(par exemple si le lanceur échappe le disque\).\]\]](#)
 - 2. Le compte est interrompu jusqu'à ce que le lanceur établisse un pivot à l'endroit où le marcher s'est produit. Le marqueur n'est pas tenu de dire « COMPTAGE » lorsqu'il reprend le compte s'il avait précédemment initié le compte en disant « COMPTAGE » avant le marcher. Le lanceur doit toucher le sol avec le disque avant de tenter une passe. [\[\[Le marqueur doit initier le compte en annonçant « COMPTAGE », mais la reprise du compte n'oblige pas le marqueur à dire de nouveau « COMPTAGE » car le jeu n'a pas arrêté.\]\]](#)
 - 3. Si le lanceur souhaite contester l'appel de marcher, il annonce « VIOLATION » et le jeu s'arrête. Lors de la validation, le compte reprend au dernier compte plus 1, ou 6 s'il est supérieur à 5 (15.A.5.a.3). [\[\[Si la défense n'indique pas au lanceur l'endroit où le marcher s'est produit, ou si le lanceur souhaite contester l'emplacement d'un point indiqué, le lanceur doit annoncer « VIOLATION », ce qui arrête le jeu, et expliquer que le point a été incorrectement indiqué ou n'a pas été indiqué. Après avoir établi son pivot au bon endroit et avoir validé le disque, le compte reprend au dernier compte plus 1, ou 6 s'il est supérieur à 5 \(15.A.5.a.3\).\]\]](#)
- L. La capacité d'un joueur d'attraper ou de faire un jeu sur le disque n'est pas considérée comme étant « affectée » parce que ce joueur a ralenti, s'est arrêté ou a cessé d'une quelconque façon de jouer parce qu'un appel a été fait par un autre joueur. Les joueurs sont incités à maintenir leur niveau

d'effort jusqu'à l'arrêt du jeu. [\[\[Lorsqu'un joueur détermine si une infraction a eu une incidence sur le jeu \(17.C.5\), il est très important de le reconnaître.\]\]](#)

18. Positionnement

- A. Chaque joueur a le droit d'occuper n'importe quelle position sur le terrain si elle n'est pas déjà occupée par un adversaire, sauf s'il en est prévu autrement ailleurs dans les présentes règles, dans la mesure où la prise de cette position n'entraîne pas un contact physique avec un autre joueur.
- B. Un joueur qui saute a le droit d'atterrir au même point sans être gêné par ses adversaires. Il peut aussi atterrir à un autre point dans la mesure où ce point était inoccupé au moment de son saut et que l'espace entre ces deux points n'était pas déjà occupé au moment du saut. [\[\[Cela ne dispense pas le joueur de faire des efforts raisonnables pour éviter un contact et de ne pas commettre une faute de blocage. En cas de faute de blocage, le fait d'avoir sauté jusqu'au point au lieu d'y courir n'efface pas la faute.\]\]](#)

19. Observateurs

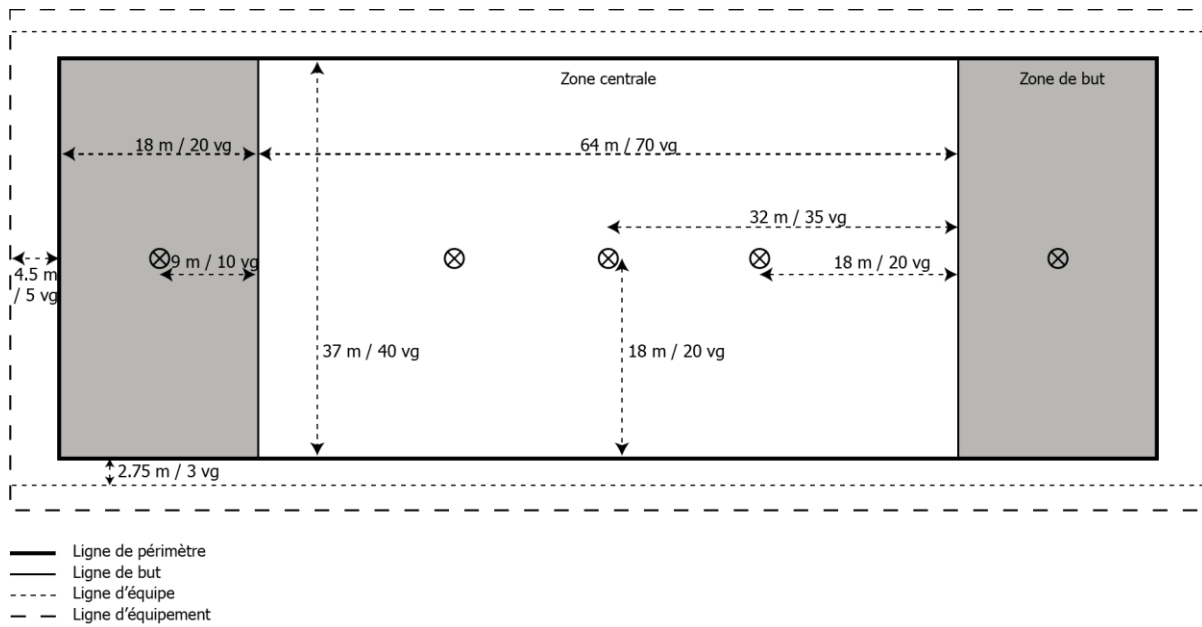
- A. Il est possible d'avoir recours à des observateurs si les capitaines ou les organisateurs de rencontre le souhaitent.
- B. Les observateurs peuvent exercer les rôles suivants :
 1. Suivre les limites de temps et annoncer les avertissements et expirations qui s'y rapportent.
 2. Résoudre les différends entre les joueurs.
 - a. Tout joueur directement impliqué dans un différend peut demander l'intervention d'un observateur.
 - b. Un observateur peut résoudre un différend qui se prolonge indûment sans que les joueurs impliqués n'en fassent la demande.
 - c. Si un observateur est impliqué dans la résolution d'un différend, le jeu reprend par une validation.
 3. Blâmer ou expulser des joueurs pour des manquements à l'esprit du jeu. Ceci inclut l'attribution de la responsabilité d'un délai de jeu à un joueur spécifique.
 4. Exprimer des opinions sur tout autre événement survenant sur le terrain (comme les appels de lignes ou de hors-jeu), selon ce qui aura été prédéterminé par les organisateurs de rencontre.
- C. En jouant en présence d'observateurs, les joueurs acceptent de se soumettre aux décisions des observateurs.
- D. Les joueurs peuvent annuler la décision d'un observateur, à condition que ce soit au détriment de leur équipe. Les joueurs peuvent également refuser l'application d'une pénalité de distance imposée par le système d'inconduite. Les observateurs peuvent rejeter le refus s'ils estiment que les équipes tentent de déroger aux règles obligatoires du tournoi, aux règles ou à la sécurité des joueurs [\[\[Si, par exemple, les équipes tentent de conserver des zones sécuritaires sur la ligne de côté mais qu'une équipe se voit infliger une pénalité après une troisième faute technique, l'équipe adverse pourrait décider de refuser la pénalité de distance car elle ne veut pas prendre l'avantage dans le jeu pour cette raison. Les observateurs doivent respecter cette décision. Toutefois, si les équipes conviennent](#)

mutuellement d'ignorer les fautes techniques de type « ligne de côté » et que les joueurs omettent délibérément de maintenir des zones de sécurité adéquates, un observateur devrait dans ce cas rejeter le refus de la pénalité de distance. Une communication adéquate entre les observateurs et les équipes devrait permettre de dissiper toute préoccupation.]]

20. Étiquette

- A. Si une infraction survient et n'est pas appelée, le joueur ayant commis l'infraction devrait informer le joueur lésé ou son équipe de l'infraction.
- B. Il est de la responsabilité de chaque joueur d'éviter tout délai lors du début, de la reprise ou de la poursuite d'un jeu. Ceci inclut se tenir au-dessus du disque ou prendre plus de temps qu'il n'est raisonnablement nécessaire pour mettre le disque en jeu. [[Cela comprend le fait de rester en retrait du disque, de tourner autour pour gagner du temps, etc. Prétendre de ne pas retarder le jeu tout en le retardant équivaut à retarder le jeu.]]
- C. Lors d'un arrêt de jeu, s'il n'est pas clair quels membres de l'équipe sont actuellement des joueurs ou l'endroit où ils se trouvent sur le terrain ou en dehors de celui-ci, ils doivent s'identifier lorsque l'équipe adverse en fait la demande.
- D. Si un différend survient sur le terrain, le jeu est arrêté et est repris par une validation une fois que le problème est résolu.
- E. Si un joueur débutant commet une infraction par sincère ignorance des règles, il convient d'arrêter le jeu pour expliquer l'infraction.
- F. Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il constate l'appel; tous les joueurs doivent lui faire écho sur le terrain. [[Si le marqueur a fait des efforts raisonnables pour communiquer un appel au lanceur et estime que ce dernier n'a pas arrêté le jeu suffisamment rapidement, le marqueur peut appeler une violation à la présente règle et le disque sera retourné au lanceur en dépit de toute passe complétée (17.C.4.a.1).]]
- G. En plus de la présomption qu'aucun joueur ne transgressera volontairement les règles, il est également attendu qu'ils feront tous les efforts possibles pour éviter les infractions.

Annexe A : Diagramme du terrain



Annexe B : Système d'inconduite

Cette annexe décrit le système pour traiter les cas d'inconduite dans un match avec observateurs. Des mécanismes supplémentaires pour traiter les cas d'inconduite au niveau de la rencontre ou au-delà sont décrits dans le code de conduite d'USA Ultimate. L'autorité disciplinaire à laquelle il est fait référence dans la présente annexe désigne tout directeur de tournoi, groupe responsable des règles du tournoi, observateur certifié, coordinateur de section ou régional, coordinateur des jeunes de l'État, directeur régional des jeunes, directeur national, membre de l'administration d'USA Ultimate exerçant ses fonctions dans une certaine capacité spécifique, agent ou représentant d'USA Ultimate, ou tout autre individu ou groupe nommé par USA Ultimate et chargé de prendre des décisions concernant la conduite à adopter dans le cadre d'un événement ou d'un programme spécifique d'USA Ultimate en cours.

B1. Composantes du système d'inconduite

A. Faute technique

1. Une faute technique peut être imputée à une équipe pour des violations mineures qui n'affectent pas le caractère compétitif du jeu.
2. Les deux premières fautes techniques prononcées contre une équipe sont des avertissements sans pénalité associée.
3. À compter de la troisième faute technique ou plus commise par une équipe au cours d'un même match, cette équipe se voit infliger une pénalité pour inconduite.
4. Il n'y a pas de limite au nombre de fautes techniques ou de pénalités pour inconduite qu'une équipe peut cumuler pendant un match.
5. Les fautes techniques ne sont pas reportées au-delà du match au cours duquel elles ont été commises.

B. Faute d'inconduite d'équipe (carton bleu)

1. Une faute d'inconduite d'équipe peut être attribuée à une équipe pour tout comportement contraire à l'esprit du jeu de la part d'un membre de l'équipe ou de spectateurs considérés comme des partisans de l'équipe.
2. La faute d'inconduite d'équipe peut être sanctionnée même si l'équipe victime de la faute d'inconduite ne fait aucun appel, mais les équipes sont encouragées à faire elles-mêmes des appels afin de discuter directement des problèmes et de minimiser le recours aux observateurs pour appeler les fautes d'inconduite d'équipe.
3. Les deux premières fautes d'inconduite d'équipe prononcées contre une équipe sont des avertissements sans pénalité associée.
4. À compter de la troisième faute d'inconduite d'équipe ou plus commise par une équipe au cours d'un même match, cette équipe se voit infliger une pénalité pour inconduite.
5. Il n'y a pas de limite au nombre de fautes d'inconduite d'équipe ou de pénalités pour inconduite qu'une équipe peut cumuler pendant un match.
6. Les fautes d'inconduite d'équipe ne sont pas reportées au-delà du match au cours duquel elles ont été commises.

C. Faute d'inconduite individuelle (carton jaune)

1. Une faute d'inconduite individuelle peut être imputée à un membre spécifique d'une équipe pour un comportement particulièrement odieux ou une série de comportements inacceptables.
2. Une faute d'inconduite individuelle est un avertissement officiel pour un comportement inacceptable et prévient le membre d'une équipe que tout autre comportement similaire entraînera son expulsion du match.
3. Un membre d'une équipe qui reçoit une deuxième faute d'inconduite individuelle au cours d'un même match est expulsé pour le reste de ce match. Si cela se produit dans la deuxième moitié du match, l'expulsion est maintenue pour la première moitié du match suivant disputé par l'équipe.
4. Un membre d'une équipe qui cumule trois fautes d'inconduite individuelle au cours d'un tournoi est suspendu pour le reste du tournoi.
5. L'attribution d'une faute d'inconduite individuelle est irrévocable pour toute la durée du match, bien qu'elle puisse faire l'objet d'un recours auprès de l'autorité disciplinaire après le match.
6. Une faute d'inconduite d'équipe est automatiquement attribuée à une équipe chaque fois qu'un de ses membres reçoit une faute d'inconduite individuelle.

D. Expulsion (carton rouge)

1. Un membre d'une équipe peut être expulsé d'un match pour s'être comporté de manière particulièrement odieuse.
2. Aucun avertissement formel ou informel n'est nécessaire avant de procéder à l'expulsion d'un membre d'une équipe, et une expulsion n'a pas besoin d'être précédée d'une faute d'inconduite d'équipe ou d'une faute d'inconduite individuelle.
3. Si une expulsion survient pendant la deuxième moitié du match, cette expulsion est maintenue pour la première moitié du match suivant disputé par l'équipe du membre visé.
4. Si un membre d'une équipe se voit expulsé plus d'une fois au cours d'un tournoi, il est suspendu pour le reste du tournoi et une plainte officielle peut être déposée auprès d'USA Ultimate.
5. L'attribution d'une expulsion est irrévocable pour toute la durée du match, bien qu'elle puisse faire l'objet d'un recours auprès de l'autorité disciplinaire après le match.
6. Une faute d'inconduite d'équipe est automatiquement attribuée à une équipe chaque fois qu'un de ses membres fait l'objet d'une expulsion.

E. Forfait

1. Si cinq fautes d'inconduite individuelle sont imputées aux membres d'une même équipe au cours d'un match, cette équipe est déclarée forfait pour ce match. Aux fins de cette disposition, une expulsion équivaut à deux fautes d'inconduite individuelle. Par exemple, si trois joueurs ou plus d'une même équipe sont expulsés, cette équipe est déclarée forfait.
2. Dans l'éventualité où les deux équipes devraient déclarer forfait en raison d'expulsions multiples de joueurs, l'autorité disciplinaire détermine le résultat qui convient en fonction de considérations liées à la compétition.

B2. Comportements dignes de sanctions

A. Mauvais esprit du jeu

1. Une faute d'inconduite d'équipe sera infligée lorsqu'une équipe fait preuve d'un mauvais esprit du jeu ou ne respecte pas les règles en commettant des infractions intentionnelles, répétées ou flagrantes.
 - a. Si ce type de comportement est observé chez un seul membre d'une équipe, une faute d'inconduite individuelle lui sera imputée.
2. Les comportements justifiant de telles sanctions comprennent la faute délibérée, le jeu dangereux, les railleries, les bagarres, les jurons dirigés contre un officiel ou un adversaire, les fautes répétées du marqueur, les violations délibérées de marquage, les appels ou les contestations injustifiés, ou tout autre manquement flagrant aux règles.
3. Toute faute flagrante n'a pas à être répétitive pour entraîner une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle.
4. Une seule infraction particulièrement violente de « mise en danger » peut donner lieu à une faute d'inconduite individuelle ou à une expulsion, à la discrétion de l'observateur qui est témoin de l'incident.
5. Une seule manifestation particulièrement grave de non-respect des règles, comme une infraction intentionnelle ou un appel manifestement injustifié, peut donner lieu à une faute d'inconduite d'équipe.

B. Brutalité

1. Le fait de frapper intentionnellement une autre personne avec une partie du corps, un disque ou autre chose, ou toute tentative manifeste de le faire, justifie une expulsion. Cela comprend, mais sans s'y limiter : donner un coup de poing ou de pied, ou tenter de donner un coup de poing ou de pied à quelqu'un; lancer violemment le disque au sol ou sur quelqu'un, ou tenter de lancer violemment le disque au sol ou sur quelqu'un; et cracher sur quelqu'un, ou tenter de cracher sur quelqu'un.
 - a. Si un membre d'une équipe lance violemment le disque sans avoir l'intention de frapper une autre personne, et qu'il frappe un membre de l'équipe adverse, une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle peut être imputée à la discrétion de l'observateur.

C. Grossièreté

1. Une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle peut être imputée pour avoir juré si le juron est dirigé contre un membre de l'équipe adverse, un spectateur ou un observateur.
2. Une faute technique sera attribuée pour tout juron général et non dirigé, conformément aux consignes écrites spécifiques à un tournoi.

D. Faute délibérée

1. Une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle pourrait être imputée pour toute faute délibérée ou particulièrement dure ou dangereuse.

E. Bousculade

1. Une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle pourrait être imputée à un comportement agressif (p. ex. bousculade) ou dangereux (p. ex. trébuchement) injustifié.

F. Raillerie

1. Les railleries répétées ou prolongées, ou toute violence verbale faite aux membres d'une équipe, aux partisans ou aux officiels d'USA Ultimate, justifient une faute d'inconduite d'équipe ou une faute d'inconduite individuelle, selon la gravité de l'infraction.

G. Empiètement sur la ligne de côté

1. Si, après avoir reçu un avertissement, les membres d'une équipe continuent de s'agglomérer sur la ligne de côté, une faute technique peut être appelée.
2. Si l'empiètement d'un membre d'une équipe interfère avec le jeu ou la capacité d'un observateur à faire un appel, une faute d'inconduite d'équipe est imputée.

H. Tout autre comportement décrit à la section X des règlements généraux d'USA Ultimate peut justifier une faute d'inconduite d'équipe, à la discrétion de l'observateur.

I. Tout comportement qui justifierait une faute d'inconduite d'équipe, mais qui se produit lors d'un match sans observateurs, peut donner lieu à des sanctions sur présentation d'une plainte à l'autorité disciplinaire.

B3. Application

A. Tout observateur peut appeler une faute technique ou imputer une faute d'inconduite d'équipe, une faute d'inconduite individuelle, ou une expulsion.

1. L'infraction doit avoir été constatée par au moins un officiel.

B. En cas de faute d'inconduite individuelle et d'expulsion, le jeu s'arrête dès que possible.

1. Aux fins de la règle de continuité (17.C), la situation est traitée comme une blessure appelée au moment de l'infraction.

C. En cas de faute technique et de faute d'inconduite d'équipe, le jeu actif ne doit pas être arrêté; la faute doit être appelée lors du prochain arrêt de jeu.

D. Fautes d'inconduite individuelle et expulsions

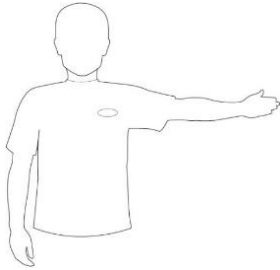
1. Un membre d'une équipe expulsé doit immédiatement quitter la zone générale où se déroule le match, suivant les instructions de l'autorité disciplinaire.
 - a. Concrètement, cela signifie que le membre de l'équipe doit se retirer d'au moins 90 mètres (100 verges) du terrain de jeu actuel de son équipe et s'abstenir d'interagir avec les membres de l'équipe, les spectateurs ou les officiels prenant part au match.
 - b. Tout manquement à cette règle entraîne un forfait pour l'équipe de ce membre.
2. Si un membre d'une équipe participe à un match duquel il a été expulsé, ce membre est suspendu pour toute la durée du tournoi, son équipe est déclarée forfait pour ce match, et des sanctions plus sévères peuvent également en découler, selon l'événement.
3. Une équipe dont un joueur est expulsé peut lui substituer un autre joueur, et l'équipe adverse peut également substituer un joueur si elle le souhaite.

4. Tous les joueurs doivent rester à la position qu'ils occupaient lors de l'arrêt du jeu, sauf si l'expulsion entraîne également une pénalité pour inconduite d'équipe, telle qu'elle est décrite dans les sections suivantes.
- E. Pénalité pour inconduite d'équipe contre l'offensive**
1. La défensive dispose de deux options pour poursuivre le jeu lorsqu'une pénalité pour inconduite d'équipe contre l'offensive est appelée pendant un arrêt de jeu.
 - a. Le disque est déplacé sur la marque de brique inverse dans la zone de but de l'offensive. L'offensive a 30 secondes pour s'installer n'importe où sur le terrain de jeu. Une fois que tous les joueurs offensifs ont pris une position stationnaire, la défense dispose de 20 secondes supplémentaires pour se mettre en place et valider le disque avec un compte à un.
 - b. Le disque et les joueurs restent là où ils étaient lorsque le jeu s'est arrêté. Une fois que les joueurs sont prêts, le décompte reprend au dernier compte plus un, ou à neuf si le compte était supérieur à huit.
- F. Pénalité pour inconduite d'équipe contre la défensive**
1. L'offensive dispose de trois options pour poursuivre le jeu lorsqu'une pénalité pour inconduite d'équipe contre la défensive est appelée pendant un arrêt de jeu.
 - a. Le disque est déplacé sur la marque de brique la plus proche de la zone de but de l'offensive. L'offensive a 30 secondes pour s'installer n'importe où sur le terrain de jeu. Une fois que tous les joueurs offensifs ont pris une position stationnaire, la défense dispose de 20 secondes supplémentaires pour se mettre en place et valider le disque avec un compte à un.
 - b. Le disque est centré sur l'axe long du terrain. L'offensive a 30 secondes pour s'installer n'importe où sur le terrain de jeu. Une fois que tous les joueurs offensifs ont pris une position stationnaire, la défense dispose de 20 secondes supplémentaires pour se mettre en place et valider le disque avec un compte à un.
 - c. Le disque et les joueurs restent là où ils étaient lorsque le jeu s'est arrêté. Une fois que les joueurs sont prêts, le compte reprend à un.
- G. Pénalité pour inconduite d'équipe infligée entre deux points**
1. Si une pénalité pour inconduite d'équipe est infligée après qu'un point ait été marqué, il n'y a pas de lancer d'engagement.
 2. Si la pénalité vise l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu à la marque de brique inverse dans la zone de but qu'elle défend (voir la faute d'inconduite d'équipe contre l'offensive décrite ci-dessus).
 3. Si la pénalité vise l'équipe qui engage le disque, l'équipe qui reçoit met le disque en jeu à la marque de brique la plus près de la zone de but qu'elle attaque (voir la faute d'inconduite d'équipe contre la défensive (B3.F) ci-dessus).
 4. Chaque équipe peut substituer des joueurs conformément à la règle 8.A.1.
 5. Chaque joueur offensif doit avoir établi une position stationnaire au plus tard 90 secondes après le point précédent.

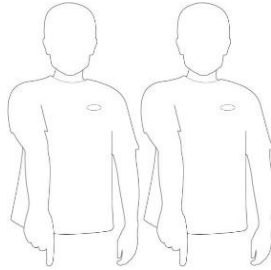
6. La défense dispose de 105 secondes après le point précédent, ou jusqu'à 15 secondes après que tous les joueurs offensifs aient établi leur position (selon la plus longue de ces deux périodes) pour mettre le disque en jeu.
- H.** Refus d'une pénalité pour inconduite d'équipe
1. Un capitaine peut refuser une pénalité pour inconduite et conserver le disque tel quel.
 2. Dans des circonstances exceptionnelles, les observateurs peuvent rejeter ce refus s'ils estiment que les équipes tentent de se soustraire aux règles obligatoires du tournoi, aux directives ou à la sécurité des joueurs.

Annexe C : Signaux

C1. Signaux pour les joueurs et les observateurs



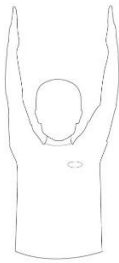
À l'intérieur des limites du terrain ou hors limite



Disque en vol ou au sol



Dans la zone de but



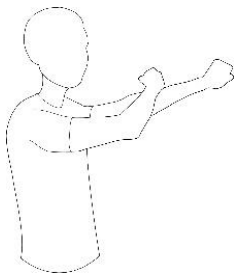
Point



Faute de sortie forcée

Image à venir

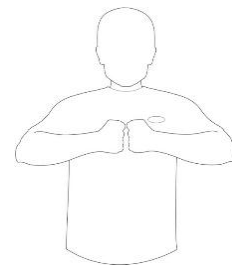
Cafouillage



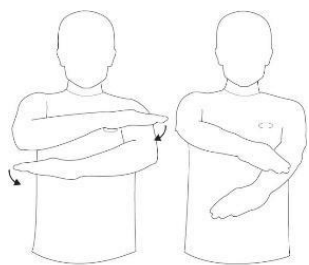
Faute

Image à venir
(d'après la WFDF)

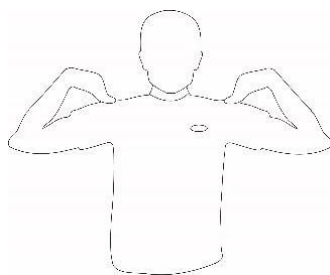
Non contesté



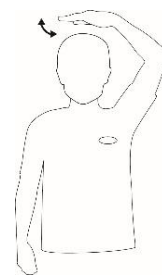
Contesté



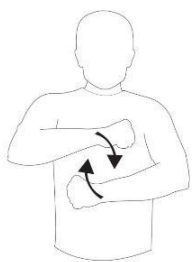
Rétraction
(3 glissements de la main)



Temps mort pour blessure

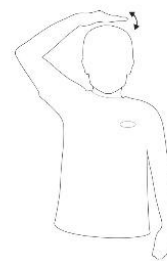


Disque impossible à attraper



Marcher

Image à venir
(d'après la WFDF)

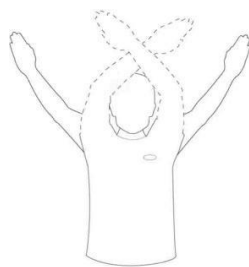


Compte atteint ou violation
d'une limite de temps

Obstruction



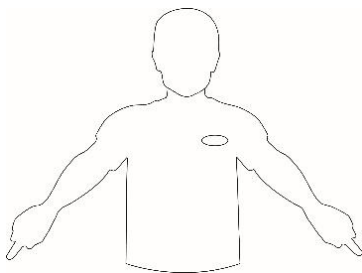
Prêt à jouer et brique



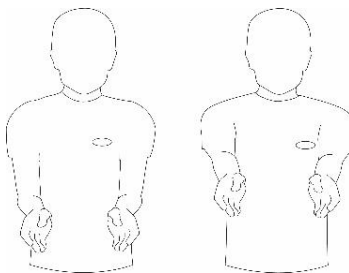
Arrêt de jeu



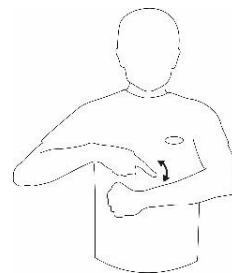
Annonce de compte (utiliser le
nombre de doigts approprié)



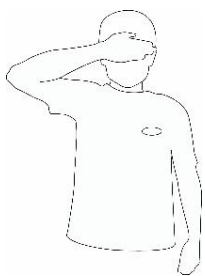
Double marque



Espace disque



Compte rapide



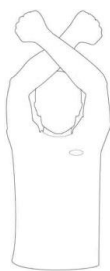
Obstruction de la vue

Image à venir
(bras de chaque côté formant un « T »)

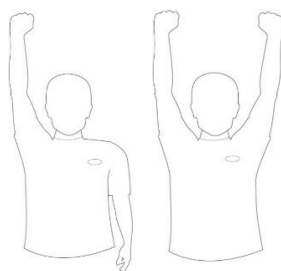
Ratio des genres : 4 femmes

Image à venir
(mains derrière la tête, coudes sortis)

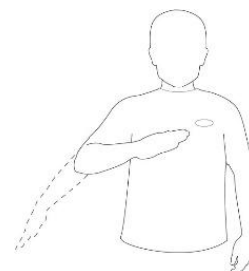
Ratio des genres : 4 hommes



Hors-jeu



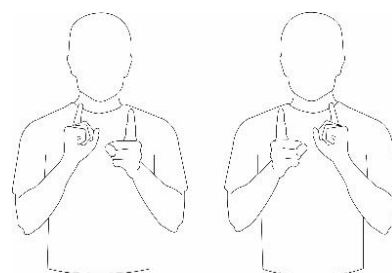
10 / 20 secondes



Précompte

Image à venir

Image à venir
(d'après la WFDF)

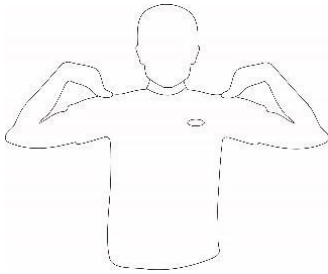


Temps mort

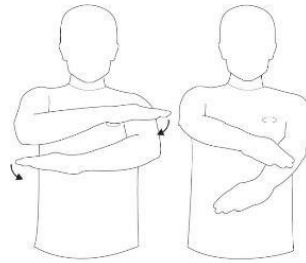
Temps mort pour
l'esprit du jeu

Remplacement d'un joueur
blessé

C2. Signaux réservés aux observateurs



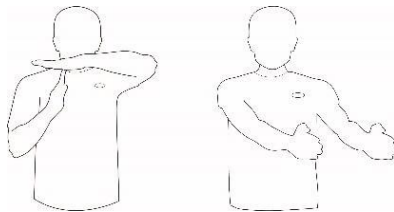
Décision de l'observateur



Décision renversée par l'observateur



Appel sur le terrain



Temps mort

Annexe D : Adaptations – Règles pour les jeunes

À l'heure actuelle, Ultimate Canada n'adhère pas aux règles d'USA Ultimate pour les jeunes car celles-ci ne cadrent pas avec le modèle de développement à long terme d'Ultimate Canada.

Annexe E : Adaptations – Règles pour l’Ultimate de plage

Les adaptations suivantes des règles doivent être utilisées dans les compétitions d’Ultimate de plage ou sur sable. Ces adaptations peuvent s’ajouter aux présentes règles officielles ou les remplacer. En dehors de ces ajouts et de ces modifications, les dispositions des présentes règles officielles s’appliqueront aux compétitions d’Ultimate de plage ou sur sable.

E1. Nombre de joueurs

A. Le nombre de joueurs recommandé est de cinq (5) ou quatre (4) par équipe.

E2. Terrain de jeu

A. Dimensions du terrain en format 5 c. 5

1. Le terrain de jeu standard, y compris les zones de but, mesure 75 mètres (82 verges) de longueur et 25 mètres (27 verges) de largeur.
2. La zone de but standard mesure 15 mètres (16 verges) de profondeur.
3. Les marques de brique se trouvent à 10 mètres (11 verges) de chaque ligne de but.

B. Dimensions du terrain en format 4 c. 4

1. Le terrain de jeu standard, y compris les zones de but, mesure 45 mètres (50 verges) de longueur et 27 mètres (30 verges) de largeur.
2. La zone de but standard mesure 7,5 mètres (8 verges) de profondeur.
3. Les marques de brique se trouvent à 7,5 mètres (8 verges) de chaque ligne de but.

C. Les lignes de périmètre et les lignes de but sont définies par du ruban de marquage (idéalement) ou de la corde.

1. Le dessus du ruban est la partie du ruban de marquage qui est orientée vers le haut. Si le ruban venait qu’à se tordre sur sa longueur, le « dessus » resterait toujours la face orientée vers le haut, même si cela varie sur la longueur.

D. Le dessus des lignes de périmètre ne fait pas partie du terrain de jeu et est « hors limite ».

E. La zone immédiatement en-dessous des lignes de périmètre et toutes les parties des lignes de périmètre, sauf le dessus du ruban de marquage, font partie du terrain de jeu et sont « sur le terrain ».

F. Le dessus de la ligne de but fait partie de la zone centrale.

G. La zone immédiatement en-dessous de la ligne de but et toutes les parties de la ligne de but, sauf le dessus du ruban de marquage, font partie de la zone de but.

E3. Équipement

A. Les chaussures et les souliers à crampons sont interdits. Les joueurs doivent jouer pieds nus ou porter seulement une mince protection, comme des chaussettes ou une bande adhésive.

E4. Durée du match

- A.** Un match standard comporte :
1. un total de 13 points;
 2. une limite de temps de jeu souple de 50 minutes;
 3. une limite de temps de jeu fixe de 60 minutes;
 4. une mi-temps de 5 minutes;
 5. un temps mort d'équipe par match.

E5. Arrêts de jeu en raison du sable

- A.** Tout joueur peut prolonger brièvement un arrêt de jeu pour enlever de son visage du sable qui le gênerait, mais le jeu actif ne peut être arrêté à cette fin.

E6. Fautes liées au sable

- A.** Une faute liée au sable se produit lorsqu'un joueur fait voler du sable dans le visage d'un adversaire de telle sorte que le jeu de cet adversaire s'en trouve considérablement affecté, par exemple dans les yeux ou dans les narines.
- B.** Une faute liée au sable est considérée comme une faute distincte et indépendante de l'action qui l'a causée et doit donc être résolue séparément.

Annexe F : Adaptations – 4 contre 4

À l'heure actuelle, Ultimate Canada n'adhère pas aux règles d'USA Ultimate pour le jeu 4 contre 4.