

AUS – RÈGLES D'ULTIMATE INTÉRIEUR, Troisième version

Ce document se veut un guide simplifié des règles du Ultimate. Certaines parties du texte sont prises intégralement de la 11^e édition des règlements de la UPA (Ultimate Players Association) traduite par Raymond Chevalier (le texte intégral est disponible sur le site de l'AUS). D'autres passages vulgarisent certains points nébuleux. Par conséquent, ce document n'est pas complet. Nous avons également ajouté quelques règles « maison » et d'autres règles visant à faciliter le jeu à l'intérieur (différent du jeu extérieur). En cas de contraction, ce document a préséance sur les règles officielles de la UPA. Finalement, nous indiquons toujours les termes français et anglais. Le Ultimate se jouant malheureusement presque toujours en anglais...

1. PRÉFACE

Il est pris pour acquis qu'aucun joueur ne violera ces règles intentionnellement. Au Ultimate, une infraction intentionnelle équivaut à tricher et est une insulte sérieuse à la philosophie du jeu. L'intégrité du Ultimate repose sur la responsabilité de chaque joueur de respecter la philosophie du jeu.

2. DESCRIPTION

Le Ultimate est un sport de disque sans contact joué entre deux équipes de 4 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. Un joueur ne peut courir lorsqu'il détient le disque. Le disque est déplacé par une passe à d'autres joueurs. Les passes peuvent se faire dans n'importe quelle direction. Lorsqu'une passe est incomplète, interceptée, rabattue au sol ou entre en contact avec une zone hors-limite (les lignes ne font pas partie du terrain), il y a un revirement et la possession du disque passe immédiatement à l'équipe adverse sans arrêt de jeu.

3. L'ESPRIT DU JEU

Le Ultimate compte sur l'esprit sportif qui rend chaque joueur responsable du « fair play ». On encourage le jeu hautement compétitif, mais jamais au détriment du respect mutuel entre les joueurs, du respect des règles du jeu qui ont été convenues, ou du simple plaisir de jouer.

4. L'AUTO-ARBITRAGE

Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes, infractions ou lorsqu'ils sont hors-limite. Seuls les joueurs impliqués dans le litige discutent de la situation. En cas d'hésitation, ils peuvent demander des précisions sur les règlements ou l'avis d'un autre joueur sur le terrain (d'abord) et d'un joueur sur le banc (ensuite). Si après 30 secondes de discussion ils ne sont toujours pas en accord, on reprend le jeu au lanceur avec un compte de 6.

A. RÈGLEMENTS DU JEU

5. LANCER D'ENGAGEMENT (PULL)

Le disque est repris à l'endroit où il touche le sol, même si c'est dans la zone de but. Si le disque sort du terrain avant de toucher le sol, il peut être repris à l'endroit où il est sorti ou au centre, en appelant un "middle", vis-à-vis l'endroit où il est sorti. S'il sort derrière la ligne de but, le "brick" se prend au centre, à deux pas en avant de la ligne de but.

6. EN JEU ET HORS-LIMITE

L'ensemble du terrain de jeu est "en jeu". Les lignes de périmètre ne font pas partie du terrain de jeu et sont hors-limite. Tout objet ou joueur en contact avec une zone hors-limite est hors-limite. Un joueur en l'air dont le dernier contact avec le sol était hors-limite est hors-limite.

Quand vous attrapez le disque en vol, pour être considéré à l'intérieur, il faut que votre premier point de contact à l'atterrissage soit entièrement à l'intérieur. Vous n'êtes pas souvent le meilleur juge pour savoir où vous êtes tombé... soyez honnête! Quelqu'un sur le jeu vous le dira. Si personne n'a vu le jeu sur le terrain, demandez à quelqu'un sur la ligne.

Si le momentum d'un joueur l'entraîne hors-limite après avoir pris possession du disque "en jeu" et avoir touché le sol "en jeu", ce joueur est considéré « en jeu ».

Le lanceur peut pivoter et entrer en contact avec une zone hors-limite, tant que le pivot demeure en contact avec le terrain de jeu. Le déplacement du pivot hors du terrain est un déplacement.

7. REMETTRE LE DISQUE EN JEU

Le disque est repris là où il s'arrête. Pour poursuivre le jeu quand le disque devient hors-limite, un joueur de l'équipe ayant possession du disque doit le transporter et le remettre "en jeu" au point de l'aire de jeu le plus proche.

Sur un revirement (Si le disque tombe au sol dans la zone de but ou s'il roule jusqu'à la zone de but), il faut sortir de la zone de but pour reprendre le jeu, mais il peut arriver, si le lanceur fait une passe à un coéquipier, que l'offensive recule jusque dans sa zone de but. Le jeu se poursuit quand même.

8. LE LANCEUR

Le lanceur (joueur offensif en possession du disque). Le lanceur a le droit de pivoter dans n'importe quelle direction. Cependant, lorsque le marqueur a établi une position

stationnaire légitime, le lanceur ne peut pivoter de façon à entrer en contact avec le corps du marqueur.

Le lanceur doit établir un pivot au point approprié sur le terrain et il ne peut changer ou déplacer ce pivot avant que le disque ne soit lancé. S'il le fait, il y a un DÉPLACEMENT qui doit être appelé par un joueur défensif en criant "MARCHÉ" (travelling). Le jeu est alors arrêté et il doit y avoir une validation.

Un joueur de l'équipe en offensive qui ramasse le disque après un revirement (turnover) doit absolument le remettre en jeu (il ne peut le donner à un autre joueur de son équipe pour que celui-ci relance le jeu). Un joueur de l'équipe en offensive n'a pas le droit de feinter qu'il va ramasser le disque.

9. LE RECEVEUR

Un receveur est un joueur offensif qui tente d'attraper un disque. Après la réception d'une passe, un joueur doit s'arrêter avec un minimum de pas (maximum de 3). Si le receveur est en course ou en saut lorsqu'il attrape le disque, il peut effectuer une passe avant son troisième contact avec le sol sans avoir à s'arrêter. Par contre, une accélération ou un changement de direction est considéré comme un déplacement.

Si le disque est attrapé simultanément par des joueurs offensifs et défensifs, l'offensive conserve la possession du disque.

Si une passe est attrapée et qu'il n'est pas clair que l'attrapée a eu lieu avant que le disque ne touche le sol, ou s'il n'est pas clair qu'un joueur était "en jeu" ou hors-limite au point moment de l'attrapée du disque, le joueur ayant la meilleure perspective doit décider.

10. LE MARQUEUR

Un seul joueur défensif peut couvrir le lanceur, ce joueur est le marqueur. Le marqueur doit être à 3 mètres du lanceur pour initier et poursuivre le compte. Le compte est commencé en annonçant « DÉCOMPTE » et en comptant de 1 à 10 assez fort pour que le lanceur l'entende. (Note : une seconde sépare chaque chiffre. Il est encouragé de dire « bateau 1, bateaux 2... » ou n'importe quel autre mot farfelu.)

Si le lanceur n'a pas libéré le disque au premier son du mot "dix", il y a revirement. Le marqueur appelle alors un retard de jeu en annonçant "COMPTE" (stall ou disc down), le jeu est arrêté et il y a un revirement là où se trouvait le premier lanceur.

Si un joueur offensif se tient au-dessus du disque sans en prendre possession, le marqueur peut donner un avertissement de DÉLAI DE JEU. Si le disque n'est pas ramassé immédiatement, le marqueur peut débiter et continuer le compte indépendamment de ce que fait l'offensive.

11. LA VALIDATION

Lorsqu'un appel ou un événement arrête le jeu (un revirement – turnover n'est pas un arrêt de jeu), tous les joueurs doivent s'immobiliser le plus rapidement possible et maintenir leur position jusqu'à la reprise du jeu. Pour reprendre, le lanceur peut présenter le disque à son marqueur pour une validation. Celui-ci le touche en prononçant assez fort, au choix, « disc in » ou « en jeu ». Le lanceur peut aussi toucher le sol avec le disque avec les mêmes paroles. Le joueur doit absolument faire une de ces 2 actions.

B. INFRACTIONS

12. COMPTE RAPIDE

S'il y a décompte rapide (fast count), c'est la responsabilité du lanceur de contester en disant « COMPTE-RAPIDE ». On déduit 1 du compte atteint et on reprend après que le défenseur ait dit « décompte ». Si sur la même possession de disque, il y a un 2^e appel de compte rapide, on arrête le jeu et on le reprend à 1 après validation.

Si le compte-rapide survient de façon à ce que le lanceur n'ait pas d'opportunité raisonnable d'appeler « COMPTE-RAPIDE » (cas fréquent entre 9 et 10, puisque la nervosité du marqueur augmente), le cas est géré comme un retard de jeu (COMPTE) contesté et on reprend à 9 après une validation.

13. INTERFÉRENCE (PICK)

Un pick est appelé lorsqu'un marqueur voit sa course pour suivre son joueur offensif (attrapeur potentiel) obstruée par n'importe quel joueur tiers. Il crie alors « Pick » ou « interférence ». Pour le faire, il doit par contre être à moins de 3 mètres de son joueur. Tout le monde arrête de bouger (comme dans tout bon arrêt de jeu). Le marqueur rejoint son joueur. Le compte reprend au chiffre atteint +1 ou 6 si le compte était supérieur à 5.

14. FAUTES

Une faute survient lorsqu'un contact a lieu entre deux joueurs lors du lancer ou de l'attraper du disque. Le joueur qui initie le contact commet la faute. Le joueur floué crie FAUTE! Le jeu s'arrête. Le joueur visé accepte ou conteste la faute.

À l'attrapé (situation où il y a beaucoup de fautes...) :

Faute défensive non-contestée : le joueur floué prend possession du disque là où la faute a eu lieu. Si c'était dans la zone de but, on reprend sur la ligne de but au pt le + proche.

Faute défensive contestée : on reprend au lanceur.

Au lancé :

Si le marqueur touche le lanceur ou le disque pendant que ce dernier est toujours dans la main du lanceur (faute défensive) :

Non-contestée : l'offensive reprend le disque avec un compte de 1.

Contestée : l'offensive reprend au compte atteint + 1 ou « 6 » si supérieur à 5.

15. TABLEAU DES COMPTES SUITE À LA SUITE D'UNE INFRACTION OU D'UNE FAUTE

- a) Faute ou arrachée défensive non contestée: 1
- b) Faute ou arrachée défensive contestée: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- c) Faute offensive non contestée: compte atteint + 1

- d) Faute offensive contestée: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- e) Infraction par l'offensive: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- f) Infraction par la défensive: 1
- g) Compte rapide ou double marque
 - (1) Premier appel: compte atteint - 1, le disque demeure en jeu
 - (2) Deuxième appel: 1, après validation
- h) Retard de jeu contesté: 9
- i) Appels contradictoires: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- j) Appels non résolus: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- k) Temps mort pour équipement appelée par la défensive: compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5
- l) Temps mort pour équipement appelée par l'offensive: compte atteint + 1

16. RÈGLE DE CONTINUITÉ

Si le disque lancé après une faute défensive est quand même attrapé par l'offensive, celle-ci peut décider de poursuivre en criant « en jeu ».

Si le disque est lancé après qu'une faute ou infraction contre l'équipe offensive ait été signalée, un receveur doit attraper le disque, sinon il y a un revirement.

17. DIVERS

- **Dimension du terrain :** Elle varie selon l'espace disponible. Nous suggérons cependant une dimension minimale de 30m (sans les zones de buts) x 15m avec des zones de buts d'au moins 3m de profond.
- **Format :** Les points se disputent à 4 contre 4. Le format est 3-1 / 2-2. Au minimum 1 fille par équipe doit toujours être présente sur le jeu. Si l'équipe à l'offensive décide de jouer à 2 filles ou plus, l'équipe à la défensive doit jouer avec au moins 2 filles.
- **Durée du jeu :** Les parties se jouent en 15 points ou en 55 minutes. Lorsque le temps est écoulé, si aucune équipe n'a atteint 15, la partie prend fin à l'instant du coup de sifflet. On termine le point seulement si le pointage est nul lors du coup de sifflet.
- **Mi-temps :** Une mi-temps de 120 secondes doit être prise par la première équipe qui atteint 8 points. Après la mi-temps, il y a changement de côtés et l'équipe qui a commencé le match à l'offensive commence la deuxième demie à la défensive.
- **Temps morts :** Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par demie. Aucun temps mort ne peut être pris dans les 5 dernières minutes de la partie sinon il y a revirement.
- **Foot blocks:** Ils sont permis à condition qu'ils soient effectués de façon sécuritaire, i.e. à un minimum de 3 pieds du lanceur.

C. DÉROULEMENT DU JEU

- Lors d'une partie, il y a seulement deux lancers de départ (pulls): un au début du match et l'autre après la mi-temps.
- Lorsqu'il y a un point, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit de l'attrapé.
- Les deux équipes ont alors 20 secondes pour faire leur changement de joueurs.
- Les joueurs peuvent se positionner n'importe où sur le terrain. Les joueurs à l'offensive doivent s'immobiliser complètement avant de mettre le disque en jeu (Disk-in).
- Avant que les 20 secondes ne soient écoulées, un membre de l'équipe qui vient de se faire compter prend possession du disque à l'endroit où il a été déposé dans sa zone de but. Son défenseur effectue alors une validation (disk in) et le jeu reprend à partir de là.
- On ne peut arrêter le jeu pour cause d'équipement, mais on peut prolonger une pause.
- On demande aux joueurs sur le banc de ne pas se prononcer sur un jeu, à moins qu'on ne leur demande.
- Chaque joueur est responsable d'éviter le contact de toutes les façons possibles.
- Il est de la responsabilité de tous les joueurs d'éviter tout délai lors du début, de la reprise ou de la poursuite d'un jeu.
- Si à l'heure requise, seulement une des deux équipes est prête à jouer, celle-ci pourra commencer à compter des points à raison de 1 point chaque 5 minutes, ceci après en avoir averti l'autre équipe. « Prête à jouer » veut dire le nombre de joueurs minimum requis sur la ligne.

D. CLASSEMENT

Pointage

Gain 2 points; défaite 0 point; Nulle 1 point; défaut 0 point (pointage 15-0).

Le pointage est remis à 0 après chaque ronde

En cas d'égalité au classement, voici les critères déterminant l'équipe qui aura la meilleure position (en ordre de priorité) :

- Victoire entre les équipes concernées SI le différentiel est inférieur à 6.
- Différentiel de points
- Pointage d'esprit sportif

SEPTEMBRE 2006