

Ultimate Players Association
Les règles du Ultimate
10^{ème} édition, finale

Comité des règlements 2000-2001

Traduit par Raymond Chevalier
Frisbee Ultime Lanaudière

Révisé par Lorne Beckman
Association de Ultimate de Montréal

Novembre 2003

Table des matières

	page	
I.	Introduction	2
II.	Définitions et terminologie	3
III.	Terrain de jeu	6
IV.	Équipement	7
V.	Durée du jeu	8
VI.	Les temps morts	9
VII.	Remplacements	13
VIII.	Débuter ou reprendre le jeu	14
IX.	En jeu et hors limite	18
X.	Possession dans la zone de but	20
XI.	Marquer des points	21
XII.	Reirements	22
XIII.	Le lanceur	23
XIV.	Le marqueur	25
XV.	Le receveur	28
XVI.	Les infractions et les fautes	29
XVII.	Positionnement	34
XVIII.	Observateurs	35
XIX.	Étiquette	36
Annexe 1	Diagramme du terrain de jeu	37
Annexe 2	Glossaire	38

Préface

L'objectif de ces règles pour le Ultimate est de fournir des lignes directrices décrivant la façon de jouer. Il est pris pour acquis qu'aucun joueur ne violera ces règles intentionnellement - il n'existe donc pas de pénalités particulières pour les infractions accidentelles. On précise plutôt une méthode de reprise du jeu qui s'approche le plus possible de ce qui aurait dû arriver si l'infraction n'avait pas été commise.

Au Ultimate, une infraction intentionnelle équivaut à tricher et est une insulte sérieuse à la philosophie du jeu. Un joueur se retrouve souvent en situation où une infraction intentionnelle serait clairement avantageuse, mais ce joueur est moralement tenu de respecter les règles. L'intégrité du Ultimate repose sur la responsabilité de chaque joueur de respecter la philosophie du jeu, et cette responsabilité ne doit pas être prise à la légère.

I. Introduction

A. Description

Le Ultimate est un sport de disque sans contact joué entre deux équipes de sept (7) 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 détient le disque. Le disque est déplacé par un lancer ou 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, il y a un revirement et la possession du disque passe immédiatement à l'équipe adverse.

B. 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. Le maintien de ces principes fondamentaux sert à éviter les comportements inappropriés sur le terrain. Le fait de narguer les joueurs de l'équipe adverse, agresser un joueur, intimider les adversaires, commettre des fautes intentionnelles ou tout autre comportement visant la victoire à tout prix sont contraires à l'esprit du jeu et doivent être évités par tous les joueurs.

C. La prérogative du capitaine

Un match peut se jouer avec n'importe quelle modification des règles dont conviennent mutuellement les capitaines des équipes impliquées. Lors d'un tournoi, ces modifications sont sujettes à l'approbation des organisateurs. Certains paramètres comme la durée du jeu, les dimensions du terrain, le nombre de joueurs ou la durée du compte, par exemple, peuvent facilement être adaptés au niveau de jeu désiré. Avant le début d'un match, chaque équipe doit désigner un capitaine qui la représentera lors de différends ou d'arbitrage.

D. Les organisateurs de rencontres

Les organisateurs d'une rencontre peuvent modifier les règlements pour les adapter à la logistique entourant la tenue de l'événement. Ces modifications peuvent comprendre, par exemple : la durée des matchs, la limite maximale de points par match, la durée de la mi-temps, le nombre de temps morts, l'imposition de pénalités de retard de début de match, les exigences vestimentaires, le rôle des observateurs (en accord avec les pouvoirs des observateurs tels que définis plus loin). Toute modification doit être communiquée avant le début de la compétition.

E. Règles générales et règles spécifiques

La plupart des règles ont une portée générale et couvrent bon nombre de situations de jeu. Lorsqu'une règle couvre une situation spécifique, elle a préséance sur les règles générales.

II. Définitions et terminologie

A. Arrêt de jeu

Un arrêt de jeu survient lors de l'appel d'une faute, une discussion ou un temps mort et requiert une validation ou une autovalidation pour redémarrer le jeu.

1. Le jeu est effectivement arrêté lorsque le joueur en possession reconnaît l'appel. Si ce joueur a pris possession du disque après l'appel, le jeu est considéré arrêté à partir du moment où il a pris possession.
2. Le disque n'est pas sujet à un revirement à moins que la règle de continuation ne s'applique.
3. En général, avant qu'une validation ne survienne, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient sur le terrain au moment de l'appel.
4. L'expression « arrêt de jeu » signifie que le jeu est arrêté.

B. Brique

Une « brique » est tout lancer d'engagement qui atterrit hors limite sans avoir été touché par l'équipe qui le reçoit.

C. Contact avec le sol

Le « contact avec le sol » fait référence au contact de tout joueur avec le sol en relation directe avec un événement particulier, incluant l'atterrissage ou le redressement après une perte d'équilibre (ex. saut, plongeon, appui au sol ou chute).

D. État du disque

L'état du disque décrit la nature du jeu à tout moment durant un match. Le disque peut avoir trois états :

1. Disque en jeu
Le disque est « en jeu » dès qu'un jeu peut être effectué sans validation par la défensive. Le disque est sujet à un revirement. Mettre le disque en jeu à un endroit spécifique sur le terrain signifie établir un pivot à cet endroit précis.
2. Disque en suspend
Le disque est « en suspend » lorsque les joueurs peuvent se déplacer, mais que le lanceur ne peut effectuer une passe légale (ex. le lanceur se dirige vers l'endroit où le disque doit être mis en jeu après l'appel d'une faute ou un arrêt du jeu). Le disque est sujet à un revirement.

3. Disque arrêté

Le disque est « arrêté » lorsque le jeu est arrêté et ne peut reprendre sans une « validation ». Le disque n'est pas sujet à un revirement.

- * Lorsque le disque est en vol à la suite d'une passe légale, l'équipe du lanceur est réputée être en possession du disque.

E. Joueur

Un joueur est n'importe laquelle des personnes (jusqu'à 14) qui prennent part au jeu à n'importe quel moment.

F. Joueur défensif

Un joueur défensif est un joueur dont l'équipe n'est pas en possession du disque.

1. Un joueur défensif ne peut ramasser un disque en jeu.
2. Un joueur défensif ne peut solliciter une passe du lanceur.

G. Joueur offensif

Un joueur offensif est un joueur dont l'équipe est en possession du disque.

H. Lancer

Un lancer est un disque en vol à la suite d'un mouvement de lancer, incluant une feinte entraînant une perte de contact entre le lanceur et le disque

1. Une passe est l'équivalent d'un lancer.
2. Le lancer proprement dit est le mouvement effectué par le lanceur pour propulser le disque en vol. Les rotations autour du pivot et les mouvements d'élan ne font pas partie du lancer lui-même.

I. Lancer d'engagement

Le lancer d'engagement est le lancer qu'une équipe fait à une autre pour débiter un 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 caractéristiques spéciales (voir VIII.B pour plus de détails).

J. Ligne

Une ligne est une limite définissant le terrain de jeu. Sur un terrain non marqué, la limite est définie par la ligne imaginaire reliant deux balises de terrain et ayant la largeur des balises. On ne peut extrapoler de segment de ligne au-delà des balises.

K. Meilleure perspective

La meilleure perspective est la meilleure vue d'ensemble disponible pour un joueur incluant la position relative du disque, le sol, les joueurs et les balises de terrain impliqués dans un jeu. La meilleure perspective sur un terrain non ligné peut requérir la vue d'une balise de terrain à une autre.

L. Organisateur de rencontres

Un organisateur de rencontre est une personne, un groupe de personnes ou une entité organisant une compétition, qu'il s'agisse d'un tournoi, d'une série de tournois, d'une ligue, d'un simple match ou de toute rencontre d'Ultimate.

M. Pivot

Un pivot est la partie du corps d'un joueur qui est en contact continu avec un endroit précis du terrain durant la possession par un lanceur. 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.

N. Position légitime

La position légitime est la position stationnaire établie par le corps d'un joueur, excluant ses bras et jambes tendus, qui peut être évitée par tous les joueurs adverses quand on tient compte du temps et de la distance.

O. 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 cette passe.
2. La perte de possession du disque lors d'un contact avec le sol au moment d'une réception de passe annule la possession du disque par ce joueur.
3. Un disque en possession d'un joueur est considéré comme faisant partie de ce joueur.
4. L'équipe dont un joueur est en possession du disque ou dont les joueurs peuvent ramasser le disque est considérée comme possédant le disque.

P. Revirement

Un revirement est un événement dont le résultat est un changement de l'équipe en possession du disque.

III. Terrain de jeu

A. Un terrain de jeu standard est une zone rectangulaire correspondant aux dimensions présentées dans le diagramme en Annexe 1.

B. L'aire de jeu standard est une zone rectangulaire de 37 mètres (40 verges) de largeur et 64 mètres (70 verges) de longueur, complétée par une zone de but de 23 mètres (25 verges) à chaque extrémité. Une marque de brique est située sur la ligne médiane du terrain à 18 mètres (20 verges) de la ligne des buts.

C. Le terrain de jeu et ses alentours doivent essentiellement être plats, libres d'obstructions et offrir une sécurité raisonnable pour les joueurs. Un gazon coupé court est la surface recommandée.

D. L'expression « aire de jeu » exclut les zones de but.

E. Les lignes de but sont les lignes qui séparent l'aire de jeu des zones de but et elles font partie de l'aire de jeu.

F. Les coins de l'aire de jeu et des zones de but doivent être marqués de cônes flexibles de couleur voyante (les balises).

G. Une ligne de restriction est établie à au moins 5 mètres des lignes extérieures du terrain de jeu. Les spectateurs et les équipements doivent rester à l'extérieur de cette ligne pour s'assurer que les alentours du terrain sont sécuritaires et dégagés.

H. Les lignes ne doivent être marquées qu'avec un matériel non caustique.

IV. Équipement

A. N'importe quel disque peut être utilisé en autant qu'il soit accepté par les deux capitaines d'équipe. Si les capitaines ne peuvent s'entendre, le disque couramment désigné comme « Officiel » par la Ultimate Players Association sera utilisé.

B. Les joueurs peuvent porter tout vêtement souple en autant qu'il ne mette pas en péril la sécurité et qu'il ne confère pas un avantage déloyal.

C. Les souliers à crampons comportant des pièces dangereuses ne sont pas acceptés. Cette restriction s'applique aux souliers de baseball à crampons de métal, aux crampons de piste et aux crampons usés ayant des arêtes tranchantes.

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 les mouvements du disque ou d'un autre joueur.

V. Durée du jeu

A. Match aux points

Un match standard se joue jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué 15 points ou plus (le total des points) avec un écart d'au moins deux points sur l'autre équipe.

1. Tentative courante de marquer : tentative de marquer qui est en cours. Une tentative de marquer débute après un point ou un lancer d'engagement et se termine lorsqu'un point est marqué.
2. Maximum: limite maximale de points déterminée avant ou durant un match pour limiter le temps requis pour déclarer une équipe gagnante. Le match se termine lorsqu'une équipe atteint le maximum.
 - a. Un maximum souple est une limite de points fixée avant le match.
 - b. Un temps maximum est une limite de temps fixée durant un match lorsqu'une durée de jeu prédéterminée a été atteinte et après que la tentative de marquer courante soit terminée.
 - c. Un temps maximum fixe détermine la fin d'un match après qu'une durée de jeu prédéterminée a été atteinte et après que la tentative de marquer courante soit terminée. Si le pointage est à égalité, les équipes continuent à jouer jusqu'à ce qu'un autre point soit marqué.
3. L'équipe qui a marqué le plus de points à la fin d'un match est la gagnante.

B. Mi-temps

La mi-temps survient lorsqu'une équipe atteint ou dépasse la moitié du total des points du match. La mi-temps dure 10 minutes.

C. Surtemps

Un surtemps survient lorsque le nombre de points requis pour gagner un match excède le total des points prévu (lors d'égalité à 14-14 ou de pointage à 15-14). Le match se poursuit alors jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit assuré ou que l'on atteigne un maximum convenu.

VI. Les temps morts

A. L'appel d'un temps mort arrête le jeu et le compte du temps, qu'il ait lieu durant une tentative de marquer ou entre un point et le lancer d'engagement qui le suit.

B. Temps mort d'équipe

Dans un match standard, chaque équipe a droit à deux temps morts par demie. Le nombre de temps morts par demie est sujet à des modifications par les organisateurs de rencontres.

1. Chaque équipe a droit à un seul temps mort en surtemps. Tout temps mort non utilisé durant la demie précédant le surtemps est annulé et chaque équipe se voit attribuer un temps mort.
2. Chaque temps mort d'équipe dure 70 secondes.
3. Un temps mort peut être appelé après un point par n'importe quelle équipe avant qu'une des équipes n'ait signalé qu'elle est prête à reprendre le jeu. Tout compte de temps limite de jeu est suspendu et reprend après 70 secondes.
4. Lorsque les deux équipes ont signalé qu'elles étaient prêtes à jouer, seul un joueur offensif en possession du disque et ayant établi un pivot peut appeler un temps mort. Le joueur doit former un « T » avec la main et le disque et crier « TEMPS MORT ». Le temps mort débute dès que la première de ces actions a eu lieu. Le lanceur doit déposer le disque sur le sol à son point de pivot.
5. Lorsque le jeu reprend après un temps mort :
 - a. Tous les joueurs offensifs doivent avoir pris une position stationnaire avant la fin du temps mort et l'équipe défensive a jusqu'à 20 secondes pour valider la mise en jeu.
 - b. Les joueurs qui étaient sur le terrain au moment de l'appel du temps mort doivent tous revenir au jeu – à moins qu'un temps mort pour blessure ait été appelé lui aussi.
 - c. Le joueur qui avait possession reprend le jeu après une validation au point de pivot et le couvreur reprend le compte au dernier compte énoncé avant le temps mort plus 1.
6. Si une équipe n'a plus de temps mort restant et qu'un joueur en possession du disque appelle un temps mort, il y a revirement. Pour éviter toute confusion, il y a alors arrêt du jeu et une validation est requise pour la mise en jeu.

C. Temps mort pour blessure

Ce temps mort est appelé à cause d'une blessure à un joueur. Pendant un temps mort pour blessure, la santé et la sécurité du blessé sont les premières considérations.

1. Un temps mort blessure peut être appelé par n'importe quel joueur de l'équipe du joueur blessé. Le temps mort est effectif à partir du moment de la blessure. L'appel est donc rétro-actif au moment où la blessure est survenue.
2. Si le disque est en vol au moment de l'appel, le jeu doit être complété.
 - a. Le joueur en possession du disque à la fin du jeu effectuera la mise en jeu après une validation.
 - b. Si aucun joueur n'est en possession du disque, l'équipe défensive remet le disque en jeu avec une autovalidation.
3. Lorsque le jeu reprend après un temps mort pour blessure :
 - a. Si le joueur en possession quitte le terrain à cause d'une blessure, son remplaçant prend possession du disque.
 - b. Le joueur ayant possession du disque reprend le jeu à l'endroit approprié après une validation et le couvreur reprend le compte au dernier compte énoncé avant la blessure plus 1.
 - c. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient sur le jeu au moment de l'appel du temps mort. Les joueurs ne peuvent se replacer librement à moins que le temps mort ne soit aussi un temps mort d'équipe.
4. Un temps mort pour blessure est converti en temps mort d'équipe si le joueur blessé ne quitte pas le jeu. Une exception est permise si la blessure a été provoquée par un joueur de l'autre équipe.
5. Si un temps mort pour blessure est appelé durant un temps mort d'équipe, l'autre équipe doit être avertie dès que la blessure est découverte.

6. Durant le jeu, tout joueur peut appeler un temps mort pour blessure pour un joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte.
 - a. Ce temps mort est effectif dès son appel et n'est pas rétro-actif au moment où la blessure est survenue.
 - b. Le joueur blessé doit quitter le jeu :
 1. Immédiatement si le capitaine de l'autre équipe en fait la demande, ou
 2. À la fin de la tentative courante de marquer si une telle demande n'est pas formulée.
 - c. Le joueur blessé peut revenir au jeu en accord avec la l'article VII des règles, mais seulement après que la région affectée ait été effectivement recouverte.

D. Temps mort pour équipement

Un temps mort pour équipement peut être appelé pour remplacer un disque brisé ou pour corriger une condition illégale ou dangereuse.

1. Un joueur peut prolonger brièvement tout arrêt du jeu (ex. lors d'une faute) pour rectifier un équipement défectueux, comme pour rattacher ses lacets ou redresser un disque endommagé. Par contre, le jeu ne peut être arrêté à cette fin à moins d'une situation dangereuse. Notez que le jeu n'est pas arrêté lors d'un revirement, même si le disque est hors des limites du terrain.
2. Tout joueur qui constate une condition illégale ou dangereuse peut appeler un temps mort pour équipement.
 - a. Le temps mort est effectif immédiatement. Si le disque est en vol au moment de l'appel, le jeu doit être complété et il est arrêté dès qu'une équipe a établi possession du disque.
 - b. Seul le joueur en possession du disque peut appeler un temps mort pour remplacer le disque. Le disque doit alors être sérieusement endommagé (fendu, plié, perforé, etc.). Un disque déformé, sale ou mouillé ne se qualifie pas pour un temps mort pour équipement.
3. Un joueur qui ne peut corriger rapidement un problème d'équipement dangereux doit être remplacé en accord avec l'article VII.A.3.

4. Lorsque le jeu reprend après un temps mort pour équipement :
 - a. Le joueur ayant possession du disque reprend le jeu à l'endroit approprié après une validation et le couvreur reprend le compte selon les modalités suivantes :
 1. Si le temps mort pour équipement a été appelé pendant un arrêt du jeu, le compte reprend selon les modalités déterminées par l'événement ayant causé l'arrêt.
 2. Si c'est le temps mort pour équipement qui a provoqué l'arrêt du jeu :
 - aa. Si le temps mort a été appelé par la défense, le compte reprend au dernier compte énoncé avant l'appel plus 1 OU à 6 si le compte était supérieur à 5.
 - bb. Si le temps mort a été appelé par l'offensive, le compte reprend au dernier compte énoncé avant l'appel plus 1.
 - b. Si le joueur en possession quitte le terrain à cause d'un équipement dangereux ou illégal, son remplaçant effectue la mise en jeu.
 - c. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient sur le jeu au moment de l'appel du temps mort. Les joueurs ne peuvent se replacer librement après un temps mort pour équipement.
5. Une équipe qui appelle par erreur un temps mort pour équipement perd alors un temps mort d'équipe et le jeu reprend immédiatement. Si cette équipe est en possession du disque et n'avait plus de temps mort, il y a revirement.

VII. Remplacements

A. Les remplacements peuvent être faits seulement :

1. Après un point et avant que l'équipe qui effectue le remplacement n'ait signalé qu'elle était prête à reprendre le jeu.
2. Avant le début d'une demie.
3. Pour remplacer un joueur qui est blessé ou qui a un équipement dangereux ou illégal. Si une équipe remplace des joueurs, l'autre équipe a le droit de remplacer le même nombre (ou moins) de joueurs.

VIII. Débuter ou reprendre le jeu

A. Début d'un match :

1. Des représentants de chaque équipe déterminent de façon aléatoire quelle équipe choisira la première l'une des options suivantes :
 - a. Recevoir ou effectuer le lancer d'engagement initial, ou
 - b. Choisir la zone de but qu'elle défendra initialement.
2. L'autre équipe reçoit le choix restant.
3. La seconde demie débute avec un renversement automatique des choix initiaux.
4. Si une seule des équipes omet de signaler qu'elle est prête à débiter le match au moment prévu, l'autre équipe peut se voir attribuer des points par les organisateurs du match au rythme d'un point pour chaque 5 minutes de retard sur l'heure prévue pour le début du match.

B. Lancer d'engagement :

1. Le jeu commence au début de chaque demie et après chaque point par un lancer d'engagement.
2. Le lancer d'engagement est le lancer du disque à l'autre équipe par un joueur de l'équipe qui dégage.
3. Chaque fois qu'un point est marqué, les équipes échangent le sens de leur attaque et l'équipe qui a marqué dégage le disque à l'autre équipe.
4. 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 débiter 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.

5. Positionnement avant le lancer d'engagement :
 - a. Les joueurs de l'équipe qui dégage peuvent se déplacer librement dans leur zone de but, mais ils ne peuvent traverser la ligne de but avant que le disque soit lancé.
 - b. Les joueurs de l'équipe qui reçoit le lancer doivent avoir un pied sur la ligne de but qu'ils défendent sans changer de position les uns par rapport aux autres.
 - c. Dès que le disque est lancé, il est en jeu et tous les joueurs peuvent bouger dans n'importe quelle direction.
 - d. Si l'une ou l'autre des équipes omet de maintenir son positionnement avant le lancer d'engagement, l'autre équipe peut appeler clairement « HORS-JEU » et un nouveau lancer d'engagement doit être effectué. L'appel doit être fait immédiatement.
6. Aucun joueur de l'équipe qui dégage ne peut toucher le disque en vol avant qu'il n'ait été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit. Le faire est une infraction et l'équipe qui reçoit peut alors exiger un nouveau lancer d'engagement.
7. Si le disque touche le sol sans avoir été touché par un joueur, il est mis en jeu comme suit :
 - a. Si le disque touche le sol et demeure en jeu, il est mis en jeu à l'endroit où il s'arrête. (Note : les règles permettant aux joueurs d'arrêter un disque qui roule s'appliquent).
 - b. Si le disque touche d'abord le sol en jeu et quitte ensuite le terrain de jeu sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu au point sur le terrain de jeu (excluant les zones de but) le plus proche de la dernière ligne de périmètre qu'il a croisé en sortant de l'aire de jeu.
 - c. Si le disque sort du jeu après avoir touché un joueur de l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu au point sur l'aire de jeu le plus près d'où il a croisé la dernière ligne de périmètre avant de devenir hors limite.

- d. Si le disque touche initialement une zone hors limite, l'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu :
 1. Au point sur l'aire de jeu le plus près d'où il a croisé en vol la dernière ligne de périmètre avant de devenir hors limite, ou
 2. après avoir signalé une brique ou une médiane en tendant une main au dessus de la tête et en criant « BRIQUE » ou « MÉDIANE » avant de prendre possession du disque :
 - a. au point de brique le plus près de la zone de but défendue par l'équipe qui reçoit, ou
 - b. sur la ligne médiane du terrain, au point de jeu situé le plus proche d'où le disque en vol a croisé la dernière ligne de périmètre avant de devenir hors limite
8. Si le lancer d'engagement est attrapé, le disque est mis en jeu au point du terrain le plus proche d'où il a été attrapé.
9. Si le disque est touché en vol par un joueur de l'équipe qui reçoit et qu'il touche ensuite le sol, il est considéré comme un lancer d'engagement échappé et il y a un revirement. Le disque est mis en jeu à la façon des revirements, tel que décrit aux articles II, IX, X, XII et XIII.
10. 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, l'autre équipe en prend possession au point de l'aire de jeu le plus proche.
11. Il n'y a pas d'arrêt de jeu lors de la mise en jeu après un lancer d'engagement. Si le disque est mis en jeu à un point différent d'où la possession a été établie (ex. si le disque était hors limite ou si une brique ou une médiane a été appelé), le lanceur signale le début du jeu en touchant le sol avec le disque après avoir établi un pivot au point de mise en jeu sur le terrain.

C. Temps entre les lancers d'engagement :

1. Le temps maximal entre un point et le lancer d'engagement qui le suit est de quatre-vingt-dix (90) secondes
 - a. L'équipe qui reçoit a 70 secondes pour signaler qu'elle est prête à jouer.

- b. L'équipe qui dégage a jusqu'à 20 secondes additionnelles pour préparer sa défense et engager le disque.

D. La validation

1. Lorsqu'un appel ou un événement arrête le jeu, tous les joueurs doivent s'immobiliser le plus rapidement possible et maintenir leur position jusqu'à la reprise du jeu.
2. Quand la situation est résolue, le joueur désigné comme ayant possession du disque offre le disque à son marqueur pour une validation :
 - a. Le marqueur redémarre le jeu en touchant au disque en possession du lanceur. Si le lanceur tente une passe avant que le marqueur ait touché au disque, la passe est invalide – quel qu'en soit le résultat – et le lanceur reprend possession du disque.
 - b. Le compte en cours reprend en accord avec l'article XIV.C.5.
 - c. Un changement de position d'un joueur sur le terrain est une infraction et les positions originales doivent être reprises avant de redémarrer le jeu.
3. Autovalidation offensive :

Lorsqu'un jeu doit être redémarré par une validation, mais qu'aucun joueur défensif n'est assez proche pour toucher le disque dans les mains du lanceur, le jeu est redémarré par une autovalidation.

 - a. Pour reprendre le jeu par une autovalidation offensive
 1. La défensive doit signaler qu'elle est prête à jouer.
 2. Le lanceur doit établir un pivot au point de jeu approprié, toucher le sol avec le disque et annoncer « EN JEU ».
4. Autovalidation défensive :

Lorsqu'un jeu doit être redémarré par une validation, mais qu'aucun joueur offensif n'est assez proche pour prendre possession du disque au point de jeu approprié, le jeu est redémarré par une autovalidation.

 - a. Pour reprendre le jeu par une autovalidation défensive
 1. Le disque est placé au point de jeu approprié.
 2. L'offensive doit signaler qu'elle est prête à jouer.
 3. Le défenseur qui est le plus près du disque annonce « EN JEU ».

IX. En jeu et hors limite

A. 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.

B. Toute zone qui n'est pas « en jeu » (IX.A) est hors limite.

C. 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. Tout objet hors limite ou joueur offensif hors limite est considéré partie d'une zone hors limite. Les exceptions suivantes s'appliquent :

1. 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 disque est mis en jeu au point du périmètre où le joueur est devenu hors limite. Si le joueur a traversé la zone de but attaquée, l'article XI.C s'applique.
2. 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.
3. Le contact entre les joueurs ne peut transférer d'un à l'autre l'état d'être « en jeu » ou hors limite.

D. Le disque devient « en jeu » lorsqu'il est mis en jeu ou lorsque le jeu est démarré ou redémarré.

E. Un disque devient hors limite quand il entre en contact avec une zone hors limite. Un contact entre le disque et un joueur défensif hors limite ne rend pas le disque hors limite.

F. Le disque peut voler hors des lignes de périmètre et revenir dans le terrain de jeu, et les joueurs défensifs peuvent aller hors limite pour toucher le disque.

G. Pour qu'un joueur soit considéré « en jeu » après avoir pris possession du disque, son premier point de contact avec le sol doit être complètement « en jeu ».

1. Si une partie du premier point de contact est hors limite, le joueur est considéré hors limite.
2. Si un défenseur prend possession en l'air et que son premier point de contact est hors limite, la possession antérieure au contact est annulée.

H. 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 d'où l'événement le plus récent parmi les suivants s'est produit :

1. Le disque a complètement croisé une ligne de périmètre.
2. Le disque a été en contact avec un joueur « en jeu ».
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 alors qu'une partie du disque était à l'intérieur de la ligne de périmètre.

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.

X. Possession dans la zone de but

A. Si une équipe prend possession du disque dans la zone de but qu'elle défend à la suite d'un revirement, le joueur qui prend possession doit prendre immédiatement la décision de :

1. Mettre le disque en jeu au point de prise de possession (faire un feinte de lancer ou effectuer un temps mort engage le joueur à faire la mise en jeu à cet endroit); ou
2. Transporter directement le disque au point le plus proche 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 remettre le disque en jeu à la ligne de but. Omettre de le faire est un déplacement.

B. Si un joueur attrape une passe d'un coéquipier dans la zone de but qu'ils défendent, ce joueur n'a pas l'option de se déplacer à la ligne de but.

C. Si un joueur prend possession du disque dans la zone de but qu'il attaque sans procéder à une interception (ce qui serait alors un point selon l'article XI.A), le joueur qui prend possession doit transporter le disque directement au point le plus proche sur la ligne de but et remettre le disque en jeu à ce point.

XI. Marquer des points

A. Un point est marqué quand un joueur attrape une passe légale dans la zone de but qu'il attaque. (Note : cette règle légalise le « Callahan goal » et l'attrapé après un cafouillage).

B. Pour être considéré dans la zone de but après avoir pris possession du disque, le premier point de contact d'un joueur avec le sol doit être entièrement dans cette zone.

C. Un joueur ne peut marquer un point en entrant dans la zone de but en courant avec le disque. Si le momentum d'un joueur l'entraîne dans la zone de but après avoir pris possession du disque, ce joueur doit transporter le disque directement au point le plus proche dans l'aire de jeu et remettre le disque en jeu à ce point.

D. Un joueur doit être entièrement dans la zone de but et signaler qu'un point a été marqué, indépendamment de tout appel fait par un observateur. Si le joueur remet le disque en jeu et qu'un revirement survient, aucun point n'est accordé.

XII. Revirements

A. Une passe incomplète, interceptée ou rabattue au sol ou un disque qui devient hors limite entraîne un changement de possession du disque. Si un disque en jeu est échappé sans intervention de la défensive et qu'il touche le sol avant que le lanceur n'en reprenne possession, il est considéré comme une passe incomplète.

B. Une passe est considérée interceptée si un joueur défensif attrape le disque. Si un défenseur attrape une passe et perd possession du disque de façon accidentelle avant ou durant sa reprise de contact avec le sol, le défenseur est considéré comme ayant bloqué la passe plutôt que l'ayant intercepté, en accord avec l'article II.D.2.

C. Les événements suivants entraînent un changement de possession du disque et un arrêt du jeu :

1. Le compte du marqueur atteint le maximum.
2. Le disque est passé de main à main entre deux joueurs.
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 rebondir le disque sur un autre joueur.
4. Le lanceur appelle un temps mort d'équipe alors qu'il n'en reste plus.
5. Le mouvement d'un joueur pour attraper ou bloquer une passe est volontairement aidé par un coéquipier. Si un défenseur a aidé un de ses coéquipiers, le receveur visé prend possession du disque.
6. Un joueur utilise un équipement de façon déloyale pour attraper ou bloquer une passe. Si un défenseur utilise un avantage déloyal, le receveur visé prend possession du disque.

XIII. Le lanceur

Le lanceur est le joueur offensif qui a possession du disque ou le joueur qui vient tout juste de lancer le disque.

- A. Si le disque est sur le sol, « en jeu » ou hors limite, n'importe quel joueur de l'équipe qui prend l'offensive peut prendre possession du disque.
1. Lorsqu'un joueur offensif ramasse le disque, c'est lui qui doit le remettre en jeu.
 2. Si la possession du disque est établie à l'endroit où le disque doit être mis en jeu, le lanceur doit établir un pivot à l'endroit où est situé le disque.
 3. Si le disque doit être mis en jeu à un endroit différent d'où on en a pris possession, le lanceur doit transporter le disque au point approprié sur le terrain, toucher le sol avec le disque et le mettre en jeu à ce point.
 4. Si le disque est dans l'aire de jeu, un joueur de l'équipe qui prend l'offensive doit remettre le disque en jeu en moins de 10 secondes. Après 10 secondes, un joueur défensif en position au point de mise en jeu peut redémarrer le jeu en annonçant « DÉLAI DE JEU » et en initiant et continuant le compte. Pour pouvoir invoquer cette règle, le marqueur doit avertir à 10 et 5 secondes avant l'annonce.
 5. Si le disque n'est pas sur l'aire de jeu, un membre de l'équipe qui prend l'offensive doit remettre le disque en jeu en moins de 20 secondes.
 - a. Si le disque ne peut être récupéré en moins de 20 secondes (ex. il est trop loin ou perdu dans l'assistance...), le lanceur peut demander l'utilisation d'un autre disque. Tout compte de délai est alors suspendu jusqu'à ce que le joueur offensif soit en possession du nouveau disque.
 - b. Après le délai de 20 secondes, un joueur défensif en position au point de mise en jeu peut redémarrer le jeu en annonçant « DÉLAI DE JEU » et en initiant et continuant le compte. Pour pouvoir invoquer cette règle, le marqueur doit avertir à 20, 10 et 5 secondes avant l'annonce.
- B. 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 en contact avec le corps du marqueur.

C. Le lanceur peut lancer le disque de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction.

D. Déplacement :

Le lanceur doit établir un pivot au point approprié sur le terrain de jeu et ne peut changer ce pivot avant que le disque ne soit lancé. S'il ne le fait pas, il y a un DÉPLACEMENT qui doit être appelé par un joueur défensif en criant « MARCHÉ ». Le jeu est alors arrêté et il doit y avoir une validation. La règle de continuation (article XVI.G) s'applique.

1. Le lanceur doit maintenir son pivot, en tout ou en partie, en contact avec un point précis sur le terrain. Si le lanceur perd contact avec le point approprié, il y a déplacement.
2. Quand un point de pivot est défini par les règles et que le lanceur n'établit pas son pivot à ce point, le lanceur a effectué un déplacement.
3. Si un joueur accélère, change de direction ou fait évidemment plus de pas que requis pour s'arrêter après avoir pris possession du disque avant d'établir un pivot, ce joueur a effectué un déplacement.
4. Si un joueur offensif, après avoir reçu une passe en courant, lance le disque après son troisième contact avec le sol sans s'être arrêté complètement, ce joueur a effectué un déplacement.
5. Un joueur défensif qui prend possession du disque devient le lanceur, mais il ne peut lancer le disque avant d'avoir établi un pivot légal. S'il le fait, il a effectué un déplacement.
6. Exceptions
 - a. Un joueur qui n'est pas debout peut perdre contact avec son point de pivot sans qu'il soit considéré avoir effectué un déplacement s'il n'a effectué aucun lancer ou feinte de lancer.
 - b. Il n'y a pas de déplacement si le lanceur vient tout juste de recevoir une passe et effectue son lancer avant son troisième contact avec le sol, conformément à l'article XV.D.

XIV. Le marqueur

Un seul joueur défensif peut couvrir le lanceur à tout moment. Ce joueur est le marqueur.

A. Les poitrines du lanceur et du marqueur doivent être séparées en tout temps par au moins un diamètre de disque. Chaque joueur a la responsabilité de respecter la position de l'autre et de ne pas y empiéter lorsqu'elle est établie.

B. Les bras et les jambes du marqueur ne peuvent être tendus de façon à empêcher le lanceur de pivoter ou de lancer le disque. Un contact résultant de ces actions est une faute du marqueur.

C. Compte

En général, le lanceur a 10 secondes de possession pour lancer le disque. Cette période de possession peut être mesurée par le compte du marqueur.

1. Le compte est fait par le marqueur en annonçant « COMPTE À » et en comptant de 1 à 10 assez fort pour que le lanceur l'entende.
 - a. L'intervalle entre le début de l'énoncé d'un chiffre et le début du suivant doit être d'au moins une seconde.
 - b. Chaque compte, débuté, recommencé ou continué doit être débuté par « COMPTE À ».
2. Seul un marqueur placé à moins de 3 mètres du point de pivot du lanceur peut initier ou poursuivre le compte. 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.
3. Si le lanceur n'a pas libéré le disque au premier son du mot « 10 », il y a revirement. Le marqueur appelle alors un retard de jeu en annonçant « COMPTE » et le jeu est arrêté.
 - a. Lorsqu'un retard de jeu est appelé, le marqueur prend possession du disque au point où est survenue l'infraction et il doit y avoir une validation. L'ancien marqueur, devenu lanceur, a deux options :
 1. Placer le disque sur le sol. Après reconnaissance de la situation par la défensive, le joueur offensif touche le disque et annonce « EN JEU ». ou,

2. Garder le disque et demander à l'ancien lanceur, maintenant marqueur, de valider le disque.
- b. Le lanceur peut contester un retard de jeu s'il croit que le disque avait été libéré avant le début du mot « 10 ». Si l'appel est contesté :
1. Si la passe est complétée, le jeu est arrêté et le lanceur reprend possession du disque. Après une validation, le marqueur reprend le compte à 9.
 2. Si la passe est incomplète, il y a revirement et le jeu se poursuit sans interruption.
4. Si la défensive change le marqueur, le compte doit être réinitialisé. Un marqueur qui s'éloigne à plus de 3 mètres et qui revient est considéré comme un nouveau marqueur.
5. Lorsque le compte du marqueur est interrompu par un appel de COMPTE, une faute, une infraction, un arraché, un temps mort, un compte rapide ou une double marque, le lanceur et le marqueur ont la responsabilité de convenir avant la validation du chiffre où le compte sera repris. Le compte atteint est le dernier chiffre prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À » suivi après un intervalle d'une seconde par le chiffre déterminé par la liste suivante :
- | | | |
|-------------------------------------------------------|---|----------------------------------------------|
| a) Faute ou arraché défensif non contesté | : | 1 |
| b) Faute ou arraché défensif contesté | : | 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 appelé par la défensive | : | compte atteint + 1 ou 6 si supérieur à 5 |
| l) Temps mort pour équipement appelé par l'offensive | : | compte atteint + 1 |
6. Compte rapide
Si le marqueur ne laisse pas au moins une seconde entre les chiffres de son compte ou s'il omet de prononcer « COMPTE À » lorsqu'il initie ou reprend le compte, le lanceur peut appeler un « COMPTE RAPIDE ».

- a. Le premier appel de compte rapide est un avertissement. Au moment de l'appel, le marqueur doit soustraire 1 du dernier chiffre prononcé avant l'appel et poursuivre son compte en débutant par « COMPTE À ».
- b. Si un appel de compte rapide ou de double marque est fait durant la même possession du disque par le lanceur, le jeu arrête et le compte reprend à 1 après une validation.
- c. La règle de continuation (article XVI.G) s'applique aux comptes rapides.
- d. Si le compte rapide survient de façon à ce que le lanceur n'ait pas d'opportunité raisonnable d'appeler « COMPTE RAPIDE » avant le compte de 10, la situation est gérée de la même manière qu'un appel de compte contesté (article XIV.C.3.b).

D. Double marque

1. Un seul marqueur peut couvrir un lanceur.
2. Aucun autre joueur défensif ne peut établir une position à moins de 3 mètres du pivot du lanceur, à moins que ce défenseur ne couvre un autre joueur offensif dans cette zone. S'il le fait, il commet une double marque.
3. Seul le lanceur qui constate une situation de double marque peut appeler une « DOUBLE MARQUE ». Le joueur fautif doit se retirer au-delà de la zone de 3 mètres. S'il ne le fait pas, un second appel peut avoir lieu.
4. Au premier appel, le marqueur doit soustraire 1 du dernier chiffre prononcé avant l'appel et poursuivre son compte en débutant par « COMPTE À ».
5. Si un second appel de double marque a lieu, durant la même possession du disque par le lanceur, le jeu arrête et le compte reprend à 1 après une validation.
6. La règle de continuation (article XVI.G) s'applique aux doubles marques.

E. Le marqueur ne peut chevaucher (placer ses pieds de part et d'autre) du pivot du lanceur. S'il le fait, il commet une infraction du marqueur qui ne peut être appelée que par le lanceur.

F. L'obstruction intentionnelle de la vue du lanceur est une infraction du marqueur qui ne peut être appelée que par le lanceur.

XV. Le receveur

Un receveur est un joueur offensif qui tente d'attraper un disque ou qui n'est pas en possession du disque.

A. Il est permis de cafouiller en tentant de contrôler le disque, mais le fait de jongler volontairement avec le disque (le pousser, taper, brosser, guider...) pour le faire avancer dans quelque direction que ce soit est considéré comme un déplacement et n'est pas permis.

B. Aucun joueur ne peut aider volontairement le mouvement d'un coéquipier pour influencer une réception ou un revirement. Le cas échéant, il y a perte de possession pour cette équipe.

C. Après la réception d'une passe, un joueur a droit au nombre de pas minimum requis pour s'arrêter et établir un pivot.

D. 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 sont considérés comme un déplacement.

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

F. 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 faire partie du sol), le joueur ayant la meilleure perspective doit décider.

G. S'il n'est pas clair qu'un joueur était « en jeu » ou hors limite au point d'attrapé du disque, le joueur ayant la meilleure perspective doit décider.

H. Faute forcée :

Si un joueur en vol attrape le disque et que, à la suite d'un contact avec un joueur de l'autre équipe, il retombe à l'extérieur du terrain plutôt qu'à l'intérieur, le receveur peut appeler une « FAUTE FORCÉE » contre le joueur fautif et garder possession du disque à l'endroit où la faute est survenue. Si cette faute survient dans la zone de but qui est attaquée, si l'appel n'est pas contesté, un point est accordé.

XVI. Les infractions et les fautes

A. En général, lorsqu'une faute ou une infraction survient et arrête le jeu, les joueurs doivent reprendre leurs positions respectives au moment où la faute ou l'infraction a été appelée.

B. En général, lorsqu'il y a infraction aux règles du jeu, le jeu est arrêté. Le jeu reprend à l'endroit où le disque se trouvait en possession lors de l'arrêt du jeu. Des exceptions sont spécifiées ailleurs dans ce document.

C. Si un désaccord survient quant à une faute, une infraction ou le résultat d'un jeu (ex. une attrapé où personne n'a une bonne perspective) et que les équipes ne peuvent s'entendre sur une solution, le disque est retourné au lanceur et mis en jeu après une validation, au compte ayant précédé l'appel ou à 6 si le compte était supérieur à 5.

D. Si une faute ou une infraction survient et n'a pas d'impact sur la continuité du jeu (ex. l'infraction survient loin du jeu), le jeu est arrêté, le résultat du jeu courant est maintenu et le jeu redémarre avec une validation.

E. Un disque qui roule ou glisse sur le sol peut être arrêté par n'importe quel joueur, mais le déplacer dans une direction quelconque est une infraction.

F. Si une faute ou une infraction résulte en le retour du disque à un lanceur qui était en vol au moment du lancer, le jeu est repris au point de l'aire de jeu le plus proche d'où le lancer a été fait. Cependant, si le lanceur se trouvait dans la zone de but qu'il défend, le jeu est repris au point de la zone de but le plus proche d'où le lancer a été fait.

G. Règle de continuité :

Quand un appel est fait, le jeu continue jusqu'à ce que le lanceur en possession du disque reconnaisse l'appel. Si le disque est en vol ou le lanceur est en train de lancer au moment de l'appel, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. Par contre, le jeu peut se poursuivre dans les conditions suivantes :

1. Si le disque est en vol ou le lanceur est en train de lancer au moment de l'appel

- a. Le jeu continue si l'équipe qui a appelé la faute ou l'infraction acquiert (ou conserve) la possession du disque comme résultat de la passe (ex. une passe incomplète à la suite d'un déplacement ou d'une faute offensive). Dans ce cas, les joueurs doivent annoncer « EN JEU ».

- b. Le jeu arrête et l'appel (possiblement contesté) est résolu en accord avec les règles appropriées si l'équipe qui a commis la faute ou l'infraction acquiert ou conserve la possession du disque.
2. Si le disque n'est pas en vol, que le lanceur n'était pas en train de lancer au moment de l'appel et qu'il tente subséquemment une passe :
- a. Le jeu continue sans arrêt si la passe est incomplète et
 - 1. c'est la défensive qui avait appelé la faute ou l'infraction, ou
 - 2. c'est le lanceur qui avait appelé la faute.
 - b. Le jeu est arrêté et le lanceur reprend possession du disque si
 - 1. la passe a été complétée et l'appel n'entraîne pas la prise de possession par la défensive (ex. une faute offensive non contestée par le receveur), ou
 - 2. la passe n'a pas été complétée, mais la tentative de réception a été directement affectée par la faute ou l'infraction.

H. Si des infractions opposées sont appelées par l'offensive et la défensive sur un même jeu, le disque est retourné au lanceur et mis en jeu après une validation, au compte ayant précédé l'appel ou à 6 si le compte était supérieur à 5.

I. Les fautes :

Une faute est le résultat d'un contact physique entre joueurs opposés qui affecte le résultat d'un jeu.

- 1. Chaque joueur est responsable d'éviter le contact de toutes les façons possibles.
- 2. En général, le joueur qui initie le contact commet la faute.
- 3. Une faute ne peut être appelée que par le joueur qui en est victime et doit être annoncée en criant le mot FAUTE immédiatement après que la faute ait eu lieu.
- 4. Les comportements agressifs ou risqués, le mépris de la sécurité des autres joueurs et les gestes dangereux sont des fautes. Aucune règle n'a préséance sur celle-ci.
- 5. Si la tentative d'un joueur d'effectuer un jeu entraîne un contact physique important avec un autre joueur immobile légitimement positionné, avant ou après l'arrivée du disque, elle est considérée comme un geste dangereux.

6. Fautes de lancer

- a. Une faute de lancer peut être appelée lors d'un contact entre le lanceur et le marqueur. Le disque en possession du lanceur est considéré comme une partie du lanceur.
- b. Une faute de lancer entraîne un revirement seulement si la règle de continuité s'applique (article XVI.G.).
- c. Bien qu'il doive être évité si possible, un contact accidentel durant la fin du mouvement du lancer (après que le disque ait été libéré) ne suffit pas pour appeler une faute, à moins que le contact ne constitue un geste dangereux.

7. Fautes de réception

- a. Une faute de réception peut être appelée lorsqu'il y a un contact entre joueurs opposés lors d'une tentative d'attrapé, d'interception ou de rabattage au sol. Un certain niveau de contact accidentel avant, pendant ou immédiatement après une tentative d'attrapé est souvent inévitable et n'est pas une faute.
- b. Un joueur commet une faute s'il entre en contact avec un adversaire avant l'arrivée du disque et qu'il interfère ainsi avec la tentative de ce joueur d'effectuer un jeu sur le disque.
- c. Si une faute de réception est appelée et n'est pas contestée, le joueur floué prend possession du disque au point où la faute est survenue. Si l'appel est contesté, le disque est retourné au lanceur. Si une faute de réception non contestée survient dans la zone de but attaquée par le joueur floué (à l'exception d'une faute forcée, article XV.H.), il prend possession du disque sur la ligne de but, au point le plus proche d'où est survenue la faute.
- d. Principe de l'espace vertical :
Tous les joueurs ont droit à l'espace qui est situé directement au-dessus d'eux. Un joueur ne peut donc empêcher un opposant d'effectuer une tentative de jeu sur un disque en s'étirant au-dessus de lui. Si un contact survient avant que le résultat du jeu soit déterminé, c'est le joueur ayant occupé l'espace vertical d'un opposant qui a commis la faute.

8. Fautes de blocage

- a. Quand le disque est en vol, les joueurs doivent jouer le disque et non les opposants. Un joueur ne peut se déplacer dans le seul but d'empêcher un opposant de prendre une position inoccupée par un trajet libre.
 - 1. Un contact résultant d'un jeu sur un opposant est une faute de la part du joueur ayant fait le blocage.
 - 2. Si deux joueurs opposés rapprochés se déplacent simultanément vers une position inoccupée, le contact résultant est considéré accidentel et n'est pas une faute.
- b. Quand le disque n'est pas en vol, les joueurs ne peuvent prendre une position qui est inévitable par un opposant en mouvement. Un contact survenant à la suite d'une prise de position inévitable est une faute commise par le joueur ayant fait le blocage.

9. Arraché

Aucun joueur défensif ne peut toucher le disque tant qu'il est en possession d'un joueur offensif. Si un joueur défensif provoque un contact avec le disque et qu'il entraîne une perte de possession par le joueur offensif, il commet un ARRACHÉ. Un arraché est traité de la même manière qu'une faute, mais un arraché non contesté survenant dans la zone de but est un point.

J. Les infractions

- 1. Une infraction survient quand un joueur enfreint une règle sans entraîner un contact physique avec un opposant.
- 2. Une infraction peut être appelée par tout joueur qui constate qu'une infraction a eu lieu, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement ailleurs dans ces règles. Le joueur doit immédiatement crier INFRACTION ou le nom de l'infraction commise.
- 3. Le jeu est arrêté et est redémarré après une validation.

K. Les obstructions

1. Aucun joueur offensif ne peut se déplacer de façon à ce qu'un joueur défensif couvrant un receveur soit obstrué par un autre joueur. L'obstruction peut venir d'un contact avec le joueur fautif ou du besoin de l'éviter. S'il le fait pendant que le joueur défensif est à moins de trois mètres du receveur, cela constitue une « OBSTRUCTION ».
2. Lors d'une obstruction :
 - a. Le joueur obstrué doit immédiatement crier « OBSTRUCTION ».
 - b. Le jeu est arrêté et doit être redémarré par une validation, à moins que la règle de continuité ne s'applique (article XVI.G.)
 - c. Le joueur obstrué peut reprendre la position relative qu'il avait perdue à cause de l'obstruction.

XVII. Positionnement

- A. Chaque joueur est responsable d'éviter le contact de toutes les façons possibles.
- B. Chaque joueur a le droit d'occuper n'importe quelle position sur le terrain si elle n'est pas déjà occupée par un opposant, sauf si spécifié ailleurs dans ces règles, dans la mesure où la prise de cette position n'entraîne pas un contact physique avec un autre joueur.
- C. Un joueur qui a sauté a le droit d'atterrir au même endroit sans être gêné par ses opposants. Il peut aussi atterrir en un autre point dans la mesure où ce point était inoccupé au moment de son saut et que la voie reliant ses points de départ et d'arrivée n'était pas déjà occupée.

XVIII. Observateurs

A. Des observateurs peuvent être utilisés si les capitaines ou les organisateurs d'une rencontre le souhaitent. Les observateurs ne sont pas des joueurs et leur rôle est d'observer le jeu avec soin.

B. Les observateurs peuvent exercer un ou tous les rôles suivants, tel que déterminé à l'avance :

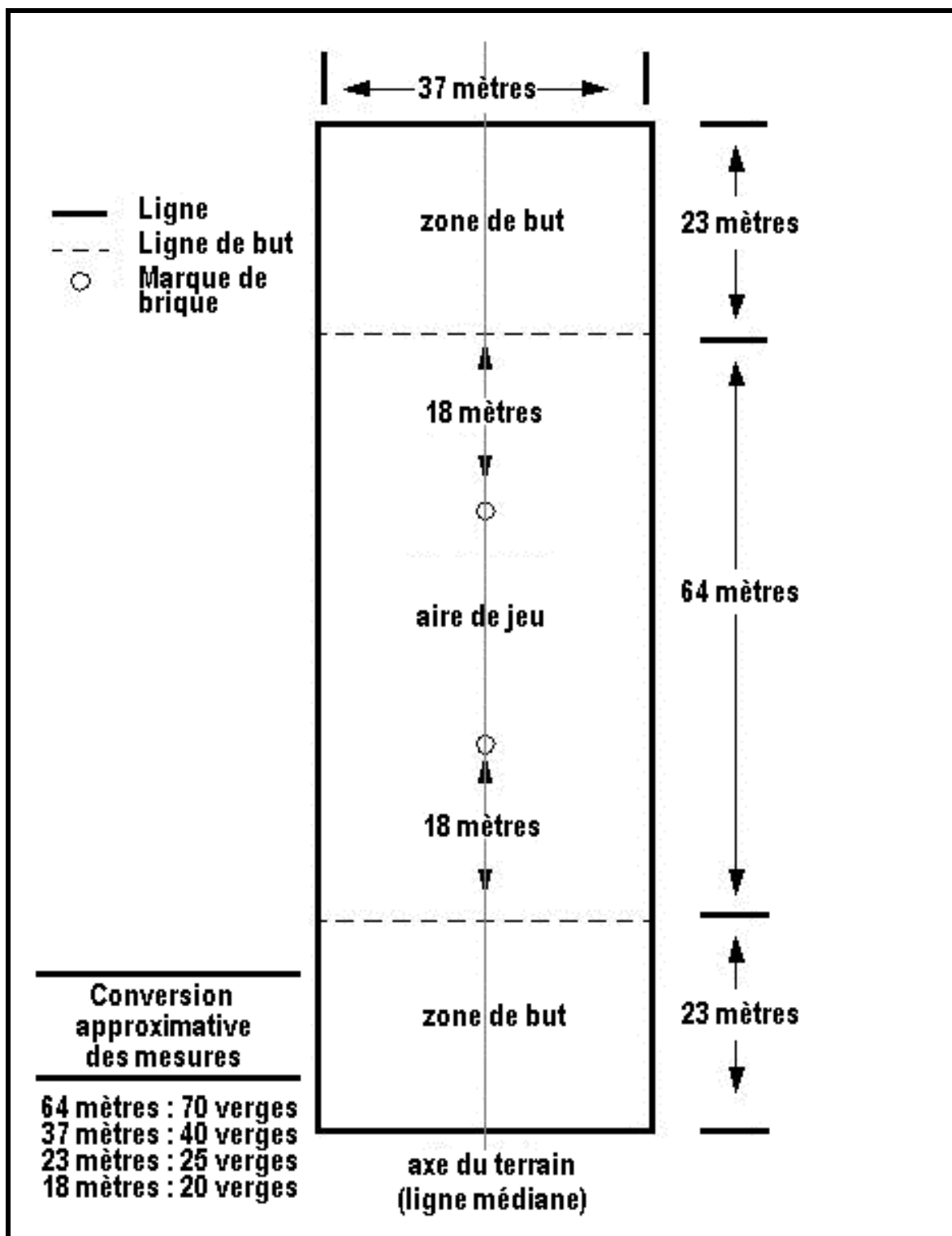
1. Suivre les temps limite.
2. Annoncer les avertissements et l'expiration des limites de temps.
3. Résoudre les différends entre les joueurs de façon opportune
 - a. Tout joueur impliqué dans un différend peut demander l'intervention d'un observateur.
 - b. Un observateur peut intervenir directement pour résoudre un différend qui se prolonge.
4. Blâmer ou expulser des joueurs pour des manquements à l'esprit sportif.
5. Exprimer des opinions sur tout autre événement survenant sur le terrain (comme les appels de lignes ou de hors limite), à l'intérieur des limites prédéterminées par les organisateurs d'une rencontre.

C. En jouant en présence d'observateurs, les joueurs acceptent de se soumettre aux décisions des observateurs.

XIX. Étiquette

- A. Si une faute survient et n'est pas appelée, le joueur ayant commis la faute devrait informer le joueur floué de la faute.
- B. 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.
- C. Si une querelle ou une confusion survient sur le terrain, la courtoisie veut que le jeu soit arrêté. Le jeu est repris après une validation lorsque le problème est résolu.
- D. Si un joueur novice commet une faute en ignorant sincèrement une règle, la courtoisie veut que le jeu soit arrêté et que l'infraction soit expliquée.

Annexe 1 : Diagramme du terrain de jeu



Annexe 2 : Glossaire

Anglais	Français
backhand	revers
bobbling	cafouillage
blocking	faire du blocage
bounds	balises
brick	brique
check	validation
self-check	autovalidation
cheer	ovation ou chant
cleats	souliers à crampons
« disc in »	En jeu
disc space	espace disque
double team	double marque
end zone	zone de but
fake	feinte
fast count	compte rapide
forehand	coup droit
foul	faute
game	match
goal	but
half	demie
half time	mi-temps
line	ligne
goal line	ligne de but
marker	marqueur
marking	marquer
middle	médiane
off-side	hors-jeu
out-of-bounds	hors limite
pick	obstruction
pivot	pivot
playing field	terrain de jeu
playing field proper	aire de jeu
pull or throw-off	lancer d'engagement
score	marquer un point
spirit of the game	l'esprit du jeu
stack	rang
stall count	compte
stalling	compter
strip	arraché
substitution	remplacement
thrower	lanceur
time-out	temps mort
travel	déplacement
turnover	revirement
Ultimate	le Ultimate
violation	infraction

Français	Anglais
aire de jeu	playing field proper
arraché	strip
autovalidation	self-check
balises	bounds
brique	brick
but	goal
cafouillage	bobbling
compte	stall count
compte rapide	fast count
compter	stalling
coup droit	forehand
demie	half
déplacement	travel
double marque	double team
En jeu	« disc in »
espace disque	disc space
faire du blocage	blocking
faute	foul
feinte	fake
hors-jeu	off-side
hors limite	out-of-bounds
infraction	violation
l'esprit du jeu	spirit of the game
lancer d'engagement	pull or throw-off
lanceur	thrower
le Ultimate	Ultimate
ligne	line
ligne de but	goal line
marquer	marking
marquer un point	score
marqueur	marker
match	game
médiane	middle
mi-temps	half time
obstruction	pick
ovation ou chant	cheer
pivot	pivot
rang	stack
remplacement	substitution
revers	backhand
revirement	turnover
souliers à crampons	cleats
temps mort	time-out
terrain de jeu	playing field
validation	check
zone de but	end zone