



## **Annexe 2.1**

### **REGLEMENT DES COMPETITIONS D'ULTIMATE**

#### **Adaptation pour les compétitions fédérales en salle**

## **Sommaire**

Sommaire.....	2
Versions.....	2
Introduction.....	2
Article 1 : Le Terrain de Jeu.....	3
Article 2 : Durée du match.....	3
Article 3 : Les Equipes.....	3
Article 4 : L'Engagement (Le Pull).....	3
Article 10 : Compter (Stall, ou Stalling).....	3
Article 19 : Temps Morts (Time-Outs) .....	4

## **Versions**

Version	Date adoption	Modifications
2007.01	23/07/2007	Création
2023.01	01/04/2023	Modifications

## **Introduction**

Le présent règlement vient en complément de l'Annexe A2-Règlement des Compétitions Ultimate afin de préciser les spécificités liées aux compétitions se déroulant en salle.

## **Article 1 : Le Terrain de Jeu**

Le Terrain de Jeu est un rectangle de 40 mètres de long et 20 mètres de large.

Le Terrain de Jeu est divisé en une Aire de Jeu centrale de 28 mètres de long sur 20 mètres de large, et deux zones d'en-but (End zones) situées à chaque extrémité de l'Aire de Jeu centrale et mesurant 6 mètres de profondeur sur 20 mètres de large. (Elles correspondent aux rectangles englobant les zones de but du hand-ball).

La Marque de Brick est le point d'intersection de deux lignes dans l'Aire de Jeu, à 9 mètres de chaque ligne d'en-but, à mi-chemin entre les lignes de touche.

## **Article 2 : Durée du match**

Un match est terminé et gagné par la première équipe ayant atteint 13 points.

Si après 30 min de jeu aucune équipe n'a atteint 13 pts, elles terminent le point en cours puis ajoutent 1 au plus haut score. C'est le nombre cible à atteindre pour remporter le match (Cap +1).

## **Article 3 : Les Equipes**

Chaque équipe devra placer un maximum de 5 joueurs sur le terrain pour chaque point.

## **Article 4 : L'Engagement (Le Pull)**

Pour obtenir davantage de continuité dans le match et offrir plus de visibilité aux spectateurs, la règle du Brick est applicable.

- 4.1 Un pull «dropped» ne résulte plus en un turnover tant que l'équipe a fait un réel effort pour l'attraper
  - 4.1.1 Une tentative intentionnelle de stopper le pull en l'air sans l'attraper est toujours un turnover.
- 4.2 Un pull touchant l'aire centrale et sortant de la end-zone par le côté ou le fond peut être appelé «Brick»
- 4.3 Un pull touchant la end-zone et sortant par le côté ou le fond, doit reprendre à la ligne d'en-but au plus près de l'endroit où il est sorti.

## **Article 10 : Compter (Stall, ou Stalling)**

Le défenseur qui compte le porteur du disque est appelé marqueur (Marqueur). Il doit débiter un compte (Stall Count) sur un lanceur en annonçant "Compter" ou "Stalling" et sans observer un laps de temps, en comptant de un à huit. Le laps de temps entre le premier énoncé de chaque mot du compte doit être d'au moins une seconde.

## **Article 19 : Temps Morts (Time-Outs)**

19.2 Un temps mort (Time-out) d'1 minute par match.

19.3 Il est interdit d'appeler un temps mort après réception du pull ou après s'être placé pour jouer après un pull

19.4 Rappel de l'application des temps morts

- 19.4.1 Un temps mort appelé entre deux points augmente le temps entre deux points d'une minute, le portant donc à 1min30
- 19.4.2 Le jeu doit reprendre à la fin du temps alloué au temps mort, les joueurs doivent donc tous être placés avant la fin du temps mort

## **Article 21 : Murs et obstacles**

21.1 Si au captains meeting, les équipes (sur la suggestion du DT) sont d'accord pour dire que des murs ou des obstacles (Tribunes, rambardes) sont trop proches des lignes d'un ou des deux côtés du terrain, alors il est possible de reprendre le disque 1 mètre à l'intérieur du terrain lorsqu'il est sorti

Récapitulatif des différences salle/extérieur pour la reprise du compte :

Motif	Reprise du compte en extérieur	Reprise du compte en salle
Faute défensive non contestée	"compté 1...,"	"compté..., 1...,"
Faute défensive contestée	le même ou à "compté 5...," si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté 4...," si le compte était supérieur à 4
Faute offensive	le même	le même
Marcher ou obstruction (Pick)	le même ou à "compté 5...," si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté 4...," si le compte était supérieur à 4
Compté (stall out) contesté	revient à "compté 8...,"	revient à "compté 6...,"