



# ULTIMATE FRISBEE DE PLAGE

*Règles adaptées au format Ultimate de plage*

## **INTRODUCTION**

Les règlements du jeu de l'ultimate sur plage de l'AUM sont basés sur ceux de la 11<sup>e</sup> édition des règlements de l'*Ultimate Player Association*. Par contre, des modifications sont apportées et elles sont listées ici.

Attention : Le document que vous lisez ne suffit pas pour comprendre les règles de l'ultimate, car seuls les articles modifiés de la 11<sup>e</sup> édition sont mentionnés. Ainsi, une connaissance des règlements de la UPA est fortement conseillée avant d'entreprendre la lecture : [http://www.montrealultimate.ca/files/regles\\_11\\_edition\\_2007.pdf](http://www.montrealultimate.ca/files/regles_11_edition_2007.pdf)

Esprit du jeu : L'AUM encourage fortement l'esprit sportif et le jeu loyal. Le jeu compétitif est encouragé, mais jamais aux dépens du respect entre les joueurs, des règles et du plaisir de jouer.

## **DURÉE DU JEU**

### Match au temps

Il n'y a pas de « limite de points » à un match.

Une « limite de temps fixe » détermine la fin d'un match. La limite de temps fixe suggérée est de 56 minutes (2 demis de 27 minutes + 2 minutes de half time)

### Signal de la fin d'une période

La durée d'une partie est déterminée par le temps et sera signalée par un coup de sifflet. Au moment du sifflet, tout jeu s'arrête et le point en progression n'est pas terminé.

### Durée de jeu

Puisque le temps des parties est limité, nous demandons à ce que tous les joueurs portent une attention particulière sur le respect du temps de départ d'un match.

Afin d'allouer assez de temps pour chacune des équipes à se préparer, nous demandons à ce que tous les joueurs sur le terrain ne faisant pas partie des parties à jouer, se retirent des terrains 5 minutes avant le début des confrontations.

Chaque équipe doit se réchauffer sur le terrain sur lequel elle va jouer.

## **TEMPS MORT**

Dans un match standard, chaque équipe a droit à un temps mort par demie (pas de flottant).

Un temps mort d'équipe dure 60 secondes.

Si le disque est en jeu ou en suspend et que le lanceur tente d'appeler un temps mort alors que l'équipe en possession n'a plus de temps mort restant OU qu'il reste moins de cinq minutes au match, il y a revirement et le jeu est arrêté.

Il est interdit de prendre un temps d'arrêt dans les 5 dernières minutes de jeu d'un match. Si une équipe appelle un temps d'arrêt dans les 5 dernières minutes, elle perdra possession du disque à l'endroit où le disque était lors de l'appel. Également, si une équipe appelle un temps mort alors qu'elle a déjà épuisé sa réserve de temps mort, elle sera pénalisée par un revirement à l'endroit où le temps mort a été appelé. Le remplacement d'un joueur blessé ne constitue pas un temps d'arrêt d'équipe.

#### Ajustement sur le temps d'arrêt

Un temps d'arrêt pour capitaine est un appel fait par un capitaine afin d'arrêter un jeu et de discuter d'une circonstance exceptionnelle venant de se produire avec l'autre capitaine (ex: un « jeu dangereux »). Un temps d'arrêt pour capitaine ne compte pas pour un temps d'arrêt d'équipe.

## **AMORCER OU REPRENDRE LE JEU**

#### Lancer d'engagement

Le jeu commence au début de chaque demie par un lancer d'engagement. Il n'y a pas de lancer d'engagement après un point.

Lorsqu'un point est marqué, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit où il a été attrapé. Le disque sera mis en jeu à cet endroit par l'équipe qui s'est fait marquer au moyen d'une validation.

L'équipe ayant marqué le point est maintenant en défensive.

Après le lancer d'engagement, si le disque touche le sol ou une zone hors limite, il est mis en jeu comme suit :

- Si un lancer d'engagement atterrit hors-limite, il est possible d'utiliser la règle de la brique qui se trouve au milieu de la ligne de but.
- Si le lancer tombe dans le terrain de jeu, il sera joué à cet endroit.
- S'il tombe à l'intérieur mais qu'il roule à l'extérieur, il sera joué à l'endroit où il a traversé la ligne.

#### Temps entre les tentatives de marquer

L'équipe à l'offensive doit signaler qu'elle est prête à jouer au plus 20 secondes après que le point précédent ait été marqué. Tous les joueurs offensifs doivent avoir établi une position stationnaire n'importe où sur le terrain de jeu avant la fin des 20 secondes. Un déplacement après ce moment et avant que le disque ne soit validé en jeu est une infraction.

L'équipe défensive doit valider la mise en jeu avant la plus tardive des deux occurrences suivantes :

- a. 30 secondes après que le point précédent ait été marqué.
- b. 10 secondes après que tous les joueurs offensifs aient établi leur position.

Si une équipe prend possession du disque dans la zone de but qu'elle défend suite à un revirement, l'équipe qui prend possession du disque peut déplacer le disque sur la ligne avant de la zone de but. Par contre, si le joueur prend possession du disque et établit un point de pivot, il/elle ne peut toutefois pas décider de le déplacer à l'avant, selon les règlements de la 11<sup>ème</sup> édition de l'UPA.

## **COMPTAGE**

Le compte de 10 est remplacé par un compte de 8. Le compte est fait par le marqueur en annonçant « COMPTE À » et en comptant de 1 à 8 assez fort pour le que lanceur l'entende. Dans toutes les situations où le compte revient généralement à 5, le compte retournera à 4.

## **BLOCS DU PIED**

Les blocs du pied seront permis dans le cadre de la ligue de beach. Un bloc du pied est défini comme étant toute tentative du défenseur à moins de 3 mètres du lanceur de bloquer un lancer avec sa jambe ou son pied élevé du sol.

## **FORMAT DU JEU EN DIVISION MIXTE**

- En division mixte, le ratio hommes/femmes est défini comme 2/2 - 3/1.
- Au début de chaque point, l'équipe qui commence à l'offensive décide si le point se jouera avec une composition de 2 hommes et 2 femmes OU 3 hommes et 1 femme.
- L'équipe qui commence en défensive doit avoir le même ratio hommes/femmes que l'équipe qui commence à l'offensive.
- Si l'équipe qui commence en défensive a moins de quatre joueurs sur le terrain, le nombre d'hommes (respectivement de femmes) ne peut dépasser le nombre d'hommes (respectivement de femmes) du ratio déterminé par l'offensive.