

# ULTIMATE

## L'ÉQUIPE

L'équipe de chaque école doit être mixte : 6 joueur.euses, avec au moins 3 filles. Il est possible d'avoir jusqu'à 4 remplaçant.es mais la mixité doit toujours être respectée sur le terrain.

Chaque école doit amener son propre matériel (disque, maillots, ...) dont elle sera responsable durant l'évènement.

## LE RÉGLEMENT

**Engagements :** les 2 équipes se tiennent sur leur ligne de but. L'équipe ayant marqué le dernier point ou commençant le jeu (déterminé par tirage au sort) lance le disque, son adversaire prend alors possession du disque là où il atterrit et débute la phase d'attaque.

En attaque, le joueur ayant le frisbee dans les mains ne peut pas avancer, il est dans l'obligation de faire une passe. En cas de réception d'une passe dans les airs, l'attaquant doit rester au point de retombée, s'il a avancé à cause de son élan, il doit retourner en arrière. Si l'attaquant ayant le frisbee dans les mains est défendu par un adversaire, il a 10 secondes pour faire une passe sinon le frisbee est rendu à l'équipe adverse. Lors d'une phase d'attaque, si le frisbee tombe au sol pendant une passe, le frisbee est rendu à l'équipe adverse.

Pour marquer un point, il faut que les deux pieds de l'attaquant soient dans la zone d'essai.

En défense, il est interdit de toucher ou de bousculer son adversaire. Lors d'une défense individuelle sur le porteur du frisbee, il doit y avoir « un bras » d'espace entre les 2 joueurs. En cas de défense sur l'adversaire qui a le frisbee, c'est au défenseur de compter les 10 secondes qu'a l'attaquant pour faire une passe à haute voix, si ce n'est pas le cas, l'attaquant peut garder le frisbee dans les mains jusqu'à ce qu'un défenseur compte les 10 secondes.

## LES FAUTES

Sont considérées comme fautes :

- La passe de main à main
- Marcher en possession du disque
- Frapper ou arracher le disque des mains d'un joueur
- Toucher un lanceur
- Garder en main le disque plus de 10 secondes comptées





## ARBITRAGE

Le match est auto-arbitré. En cas de désaccord entre les parties, l'avis consultatif d'une personne neutre aux deux camps peut être demandé. La décision rendue par la suite sera celle donnée par le camp qui a appelé la faute. Le résultat devra être annoncé à la table où sont les feuilles de match.

S'il s'agit d'une victoire, l'équipe marque 3 points. S'il y a égalité (pendant les matchs de poules), l'équipe marque 1 point. Si l'équipe perd ou ne se présente pas (victoire de l'autre équipe par forfait), elle marque 0 point.

Forfait : une équipe gagne par forfait si l'équipe adverse ne prévient pas les organisateurs ou ne se présente pas au bout de 10 min.

## ORGANISATION DU TOURNOI

### PHASES DE POULE

Match en 2 périodes de 10 min avec une mi-temps de 2 min entre les 2 périodes. Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour les quarts de finale. En cas d'égalité, les équipes seront départagées dans cet ordre : meilleure différence de buts, confrontation directe (équipe victorieuse de leur affrontement), nombre de buts marqués, tirage au sort

### DEMI-FINALE

Match en 2 périodes de 15 min avec une mi-temps de 2 min entre les 2 périodes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le jeu continu et la première équipe à marquer remporte le match.

### QUARTS DE FINALE

Match en 2 périodes de 15 min avec une mi-temps de 2 min entre les 2 périodes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le jeu continu et la première équipe à marquer remporte le match.

### FINALE ET PETITE FINALE

Match en 2 périodes de 15 min avec une mi-temps de 2 min entre les 2 périodes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le jeu continu et la première équipe à marquer remporte le match.