

RÈGLES du JEU communes ULTIMATE

L'arbitrage sera assuré en auto évaluation par les joueurs sur le terrain comme le veut la logique et l'essence de l'activité.

Cependant, le match sera supervisé par deux arbitres, un dans chaque équipe, un CM2 et un 6ème (remplaçants N° 3 dans chaque équipe).

!!! Un adulte sera présent pour seconder l'arbitrage, mais devra rester en retrait, être un recours exceptionnel !!!

Le frisbee :

Seront utilisés les frisbees manipulés lors des séances d'EPS au collège et dans les écoles pour les ateliers et pour matchs.

Les frisbees d'initiation pourront toujours être utilisés au cas de recours exceptionnel.

La durée de jeu des matchs :

Les matchs dureront **6 minutes** (5 minutes en gymnase).

Les **temps de rotation** seront de 5 minutes afin que les élèves aient le temps de se saluer, que les arbitres donnent les scores et que les joueurs puissent organiser le match suivant (rotation des joueurs, changement du coach et de l'arbitre).

Les pauses hydratation, selon la chaleur, s'effectueront tous les 2 matchs, sachant que lors des matchs de poules, il y aura forcément des équipes « jokers » qui pourront donc aller s'hydrater pendant que d'autres jouent.

!!!! Les élèves iront boire uniquement aux robinets extérieurs afin d'éviter les chutes à l'intérieur sur le carrelage mouillé.

!!! Les batailles d'eau même en cas de fortes chaleurs seront rigoureusement interdites !!!

L'organisation au sein des équipes :

Elles sont obligatoirement mixtes (filles - garçons et niveaux, CM2 - 6èmes).

Le jeu se déroule en 5 contre 5 (**4 X 4 en gymnase**), avec au moins 3 remplaçants par équipe.

Le **remplaçant 1** va tourner selon la stratégie de l'équipe au cours de la concertation de l'équipe le matin et au début de chaque match.

L'ordre des rotations sera établi à l'avance au début de la rencontre.

Le **remplaçant 2** est coach, il faudra alterner un élève de CM2 et un 6ème.

Il gère les rotations et les organisations- tactiques de jeu de l'équipe. Il le reste durant toute la durée du match.

Le **remplaçant 3** est arbitre également durant tout le match. Il intervient avec l'arbitre de l'autre équipe, uniquement au cas où les joueurs sont débordés dans leur auto arbitrage.

La tenue, lancer et réception du frisbee :

Le frisbee est tenu à une main, il sera réceptionné à une main ou en « sandwich » à deux mains.

Lors d'une passe, le frisbee doit obligatoirement voler et ne peut pas être donné de main à main.

L'engagement :

*Tirage au sort de l'équipe qui engage.

*Le match débute avec les 2 équipes dans leur zone d'en-but respectives.

*Les 2 équipes doivent toujours revenir dans leur zone de marque après chaque point.

*L'engagement débute après l'annonce du « check » puis par des passes entre les joueurs de

l'équipe « attaquante ».

*La défense peut monter dès la sortie du premier attaquant.

*Après chaque point, chaque équipe revient dans sa zone.

Porteur du frisbee (PF) et défenseur :

*Le porteur est autorisé à pivoter sur 1 pied pour chercher une solution de passe.

*Interdiction de marcher avec le frisbee.

*2-3 appuis autorisés uniquement lors d'une réception en course, pour se stabiliser.

*Le défenseur doit être à 1 bras tendu du Porteur de Frisbee (P.F).

*Le défenseur compte 10 à voix haute pour le temps de tenue du Frisbee (F).

*Un seul défenseur sur PF.

En cas de défenseurs multiples sur le PF, le jeu est arrêté et les joueurs sont priés de se

réorganiser, puis le jeu est repris.

Le point :

*Un des partenaires de PF (réceptionneur) doit avoir les 2 pieds dans la zone de marque.

*Le frisbee doit voler.

*Un partenaire du PF est autorisé à attraper le F en l'air pour atterrir dans la zone de marque.

*Un F attrapé en arrière de la zone de marque ne compte pas (= zone morte).

Le frisbee sera donc remis en jeu comme une faute dans la zone donc à 3 pas dans le terrain.

Les fautes et les remises en jeu :

***A l'engagement, les défenseurs sont montés avant la première passe des attaquants.**

→Retour dans les zones de marque pour un nouvel engagement.

***Le frisbee n'a pas volé et a été passé de main à main.**

→Frisbee donné à l'équipe adverse, remise à l'endroit de la faute.

***Marcher**

→Frisbee donné à l'autre équipe à l'endroit de la faute.

***Changement de pied lors du pivot de PF.**

→Remise du frisbee à l'autre équipe.

***2 défenseurs sur PF**

→Arrêt du jeu, demande de l'arbitre de ne garder qu'un seul défenseur.

***Sortie du frisbee en dehors des limites du terrain = le frisbee tombe en dehors des limites.**

→Remise en jeu sur la ligne à l'endroit de la faute par l'autre équipe.

!!! Le frisbee peut être rattrapé en dehors des limites du terrain tant qu'il ne tombe pas.

***Le frisbee tombe dans la zone de marque.**

→Frisbee revient à l'autre équipe, remise à 3 grands pas dans le terrain, à partir de la ligne de la zone de marque.

***Lors d'une passe le frisbee n'atteint pas le partenaire et tombe**

→Remise du frisbee à l'autre équipe.

!!! Lors d'une passe, un rouge fait une passe à un autre rouge et un joueur bleu touche le frisbee mais sans le faire tomber ou l'intercepter, le frisbee reste bien pour les rouges.

***Lors d'une passe, un défenseur tape le frisbee qui tombe en dehors du terrain**

→Remise du frisbee à l'équipe qui vient de faire la passe.