

<i>Qui arbitre ?</i>	Auto-arbitrage ET 2"superviseurs-jocker"=un CM2+un 6ème+adulte terrain)	Tous les joueurs	Aucun à quelques uns
<i>Qui engage ?</i>	Les 2 arbitres "superviseurs-jockers" appellent les Capitaines d'Equipe demandent "pile ou face" et font tourner le frisbee sur lui-même.	Capitaine = bon porte-parole de son équipe	Absence de capitaine = TOUS "porte-parole"
<i>Où ?</i>	<ul style="list-style-type: none"> * Chaque équipe démarre dans sa Zone de Marque. * L'équipe qui engage annonce "check"(tous dans leur zone) puis engage par des passes * L'équipe qui défend sort de sa zone dès la sortie d'1 attaquant de sa zone * Après chaque point les équipe se retournent dans LEUR Zone de départ. 	Retour rapide dans la Zone de Départ-Marque	1 ou des joueurs perdent volontairement du temps à se replacer.
<i>Durée des matchs ?</i>	* 6 minutes de match et 5minutes pour les changements et concertations.		
<i>Avec le frisbee...</i>	<p>Possible * de pivoter sur 1 SEUL pied d'utiliser 2-3 appuis pour s'arrêter</p> <ul style="list-style-type: none"> * d'utiliser 2-3 appuis pour s'arrêter lors d'1 interception en mouvement. * de garder le frisbee 10". * Lors d'1 passe le frisbee doit voler et non pas passer de main à main. * de faire des passes en l'air - hautes - lobées <p>Impossible * de marcher, piétiner avec le frisbee, changer de pied au pivot.</p> <ul style="list-style-type: none"> * de se faire 1 passe à soi même par-dessus 1 adversaire. 	Auto-arbitrage+++ Explique les fautes, aide	Auto-arbitrage--- Conteste, mauvaise-foi triche
<i>Sans le frisbee...</i>	<ul style="list-style-type: none"> * 1 seul défenseur sur le Porteur de Frisbee(P.F) et annonce à haute voix le décompte des 10" de tenue du frisbee à au- .1 bras de distance de PF. * Si plus d'1 défenseur sur PF, le jeu est arrêté, les joueurs doivent se réorganiser. * Si 1 défenseur tape sur le frisbee et le fait sortir, le frisbee revient au porteur. * Si 1 défenseur tape sur le frisbee mais qu'il est rattrapé par 1 attaquant sans tomber au sol, le jeu continue. * Possible d'intercepter le frisbee lors d'1 passe. * Impossible d'entrer en contact avec les autres joueurs adverses. 	Excuses/sollicitude en cas de contact/ bousculade involontaire	Si 1 joueur agrippe 1-des adversaires Contacts (violents) volontaires
<i>Les remises en jeu...</i>	<ul style="list-style-type: none"> * Quand le frisbee tombe il est donné à l'autre équipe au point de chute. * Quand le frisbee sort il est donné à l'autre équipe derrière la ligne de touche, là où le frisbee est sorti. * Quand 2 défenseurs sur PF: arrête de jeu et RAPPEL qu'1 seul défenseur est autorisé. * Faute dans la Zone de Marque, le nouveau PF effectue 3 grands pas de la ligne du début de zone vers le milieu du terrain. 		
<i>Pour marquer le point</i>	<ul style="list-style-type: none"> * 1 ou plusieurs ATTAQUANT(S) autorisés dans la Zone de MarQ pour attraper le F. * Les 2 pieds doivent être dans la Zone de Marque. * Le partenaire PEUT attraper le frisbee en l'air et atterrir dans la Zone de Marque. 		
<i>En début de match...</i>	* L'équipe organise les rotations, planifie les tactiques.	Solidaires, très respectueux des adversaires et des partenaires	Irrespect, moqueries, injures. Refus de serrer la main
<i>Pendant le match...</i>	* Les joueurs se respectent, s'encouragent, sont fair-play,...		
<i>En fin de match...</i>	* Les 2 équipes se serrent la main et le frisbee est posé au milieu du terrain.		