

Règles de Ultimate 5 contre 5, changement à la volée, édition 2015.
Une annexe aux règlements de la 11^{ème} édition de Ultimate USA.

Règles de Ultimate 5 contre 5, édition 2015

Suivez les règles de la 11^{ème} Édition avec les modifications suivantes: **les textes rouges ont été supprimés, les textes verts ont été ajoutés.**

I. Introduction

Sous-section I.A.

**“sept joueurs” est enlevé et remplacé par
“cinq joueurs”**

II. Définitions

Sous-section II.L.

“ou après un point” est enlevé. Il n’y a pas de lancer d’engagement après un point.

III. Terrain de jeu

Sous-section III.A.

Section enlevée et remplacée par

“Un terrain de jeu standard est une zone rectangulaire avec les dimensions suivantes: 27.5 mètres (30 verges) de largeur avec une aire de jeu de 41 mètres (45 verges) de long et comprenant deux zones de but de 9 mètres (10 verges) de profondeur.”

IV. Équipement

V. Durée du jeu

Section V, cette section entière est enlevée et remplacée par

“Une partie standard est de 60 minutes (deux demies de 30 minutes) avec une mi-temps de 5 minutes. La fin d'un match est déterminée par le temps et non par le pointage. Une partie peut se terminer avec un pointage égal. Chaque équipe est responsable de son propre pointage. Il y a un chronométrateur pour chaque partie. Le chronométrateur sifflera pour signaler le début et la fin de chaque demie. Un coup de sifflet double indiquera qu’il reste 5 minutes à la partie. Un coup de sifflet à la fin de la partie annonce que la partie est terminée quel que soit les évènements se déroulant sur le terrain à ce moment. Le point en cours n’est pas continué; un disque dans les airs devient ‘mort’ au premier son du sifflet.”

VI. Les temps morts

Sous-section VI.B.2.

**“deux temps morts par demie.” est remplacé par
“un temps mort par demie.”**

Sous-section VI.B.2.

“70 secondes” est remplacé par
“30 secondes”

Sous-section VI.B.3.

Section enlevée

Sous-section VI.B.7 est ajoutée:

“Peu importe le nombre de temps mort restant, aucune équipe n’est autorisée à appeler un temps mort durant les 5 dernières minutes de la partie. Le chronométrateur sifflera deux fois quand il restera 5 minutes. Si le disque est ‘en suspend’ ou ‘en jeu’ et que le lanceur tente d’appeler un temps mort après le signal du chronométrateur annonçant les 5 dernières minutes, il y a revirement et le jeu s’arrête.”

VII. Remplacement

Sous-section VII.A.1

Section enlevée et remplacée par

“Les joueurs changent à la volée. Les deux équipes se positionnent sur le même côté du terrain, avec une zone de remplacement située sur la ligne médiane du terrain. Le choix de côté ira à l’équipe locale. La zone de remplacement est définie par trois cônes: un sur la ligne médiane, et un sur chaque côté situé à 9 mètres (10 verges) du cône de la ligne médiane. Les équipes sont seulement autorisées à faire des substitutions qu’entre le cône de la ligne médiane et le cône de leur côté de la zone de remplacement. Chaque joueur quittant le terrain doit taper dans la main du joueur qui le remplace avant que le joueur qui le remplace entre sur le terrain. Si une substitution se traduit par trop de joueurs sur le terrain, il s’agit d’une violation qui ne peut être appelé que par l’équipe lésée en annonçant haut et fort, ‘Trop de joueurs!’ ou ‘Violation’. Le résultat est un arrêt de jeu, et l’équipe appelée pour cette infraction doit immédiatement retirer un joueur (ou joueurs) du terrain. Si l’équipe appelée pour cette infraction était en possession du disque, il y a un revirement et l’équipe qui était en défensive prend possession à l’endroit du disque au moment de l’arrêt. ”

VIII. Amorcer ou reprendre le jeu

Sous-section VIII.A.4.

“un point pour chaque 5 minutes” est enlevé et remplacé par
“un point pour chaque 2 minutes”

Sous-section VIII.B.1.

“et après chaque point” est enlevé

Sous-section VIII.B.2.

Section enlevée et remplacée par

“Après un but, le joueur en possession du disque le soulève au-dessus de sa tête pour indiquer qu’un point a été marqué et ensuite LE PLACE DOUCEMENT sur le sol au point de contact où le but a été marqué. Le fait d’indiquer qu’un point a été marqué sert seulement à aider le marquage des points; le point marqué est quand même valide même si le joueur ne soulève

pas le disque au-dessus de sa tête. Un membre de l'équipe maintenant à l'offensive doit mettre le disque en jeu dans les 10 secondes après que le disque soit placé sur le sol au point de contact où le point a été marqué. ILS NE PEUVENT PAS LE RAMENER À LA LIGNE DE BUT. Après que 10 secondes se sont écoulées, un joueur défensif à l'intérieur de trois mètres du disque peut annoncer 'disque en jeu' et ensuite initier et continuer un compte indépendamment des actions de l'offensive, mais seulement si un joueur défensif a fait un avertissement sonore lorsqu'il restait '10 secondes' et '5 secondes' au décompte (le précompte). À la suite d'un but, l'équipe nouvellement en offensive bénéficie toujours de 10 secondes pour mettre le disque en jeu. Les règles de 'délais de jeu' XIII.5 et XIX.B ne peuvent pas être invoquées."

Sous-section VIII.B.3.

"sept joueurs" est enlevé et remplacé par
"cinq joueurs"

Sous-section VIII.B.6.d.2.a.

"au point de brique le plus près de la zone de but" est remplacée par
"au point de brique situé au milieu de la ligne avant de la zone de but."

Sous-section VIII.C.

Section enlevée.

IX. Sur le terrain et hors limite

X. Possession dans la zone de but

XI. Marquer des points

XII. Revirements

XII. Le lanceur

XIV. Le marqueur

XV. Le receveur

XVI. Les infractions et les fautes

XVII. Positionnement

XVIII. Observateurs

XIX. Étiquette