

Vue d'ensemble

Les Règles du Ultimate 5 contre 5 Édition 2011 ont été développées avec l'objectif d'adapter les règles et de les formuler pour être plus claires et cohérentes. Basées sur les éditions précédentes des règles, qui proviennent de la ligue de Montréal (AUM), ces règles ont pour but de servir de norme pour tous les niveaux de jeu que ce soit de niveau ligue, de tournois régionaux ou de tournois nationaux. Il faut garder à l'esprit que ce document n'est qu'une annexe au règlement de la 11^{ième} édition de Ultimate. Il est nécessaire d'avoir une bonne connaissance (ou une copie) des règlements de la 11^{ième} édition pour avoir une compréhension complète des règles du jeu.

Différence par rapport aux règles de la 11^{ième} édition.

Ces règles sont-elles nouvelles pour vous? Elles sont essentiellement les mêmes que les règles de la 11^{ième} édition de Ultimate, mais ont été adaptées pour un plus petit terrain et du jeu sans arrêt. Ce document comprend la liste exhaustive des changements incluant le libellé exact de l'article/sous-section se référant aux règles de la 11^{ième} édition. Voici un aperçu de ces changements:

- Il y a 5 joueurs par équipe sur le terrain.
- Le terrain a une largeur de 27,5 mètres avec des zones de but de 9 mètres de profondeur et il comprend une aire de jeu centrale de 41 mètres de long. La marque de brique est située au milieu de la ligne avant de chaque zone de but. Chaque équipe a son banc sur le même côté du terrain et il comprend une zone de substitution s'étendant à 9 mètres de la ligne médiane du terrain (marquée par des cônes).
- Les substitutions sont faites à la volée par une tape de main à l'intérieur de la zone de substitution.
- Les parties sont chronométrées. Elles incluent deux demies de 30 minutes, une mi-temps de cinq minutes, 1 temps mort par demie (30 secondes) et aucun temps mort durant les 5 dernières minutes de la partie. Il devrait y avoir une personne responsable du temps (chronométrateur) pour siffler la fin de chaque demie et aussi pour siffler un avertissement 5 minutes avant la fin de la partie. Il est interdit d'appeler un temps mort durant les 5 dernières minutes d'une partie et le faire conduit automatiquement à un revirement. Le disque devient automatiquement 'mort' sur le coup de sifflet final. Les égalités sont possibles.

- Il y a un lancer d'engagement par demie. Il n'y a pas de lancer d'engagement entre chaque point marqué. Un joueur qui marque doit lever le disque dans les airs pour indiquer un point et doit ensuite placer le disque au sol à l'endroit initial ou le point a été marqué dans la zone de but. L'équipe adverse peut alors prendre le disque et commencer le jeu à partir de ce point (interdit de ramener le disque jusqu'à la ligne).
- Le compte est jusqu'à 8. Chaque instance dans les règles qui font référence à un compte de 10 est remplacée par 8. Chaque référence à un compte de "9 si supérieur à 8" est remplacé par «7 si supérieur à 6". Tous les cas de "6 si supérieur à 5» sont remplacés par "4 si supérieur à 3".
- Les avertissements de 20, 10 et 5 secondes sont remplacés par 16, 8 et 4 secondes.

Règle Ultimate 5 contre 5, Édition 2011

S'il-vous-plaît, suivre les règles de la 11^{ième} Édition avec les modifications suivantes (en rouge, ce qui a été retiré, en vert, ce qui a été ajouté):

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 de 27.5 mètres de largeur avec une aire de jeu de 41 mètres de long et comprenant deux zones de but de 9 mètres de profondeur.”

Sous-section III.G.

“9 si supérieur à 8” est remplacé par “7 si supérieur à 6”

IV. Équipement

Aucun changement

V. Durée du jeu

Section V

Cette section entière est enlevée et remplacée par

“La fin d'un match est déterminée par le temps et non par le pointage. Une partie standard comprend deux demies de 30 minutes avec une mi-temps de 5 minutes. Une partie peut se terminer avec un pointage égal. Chaque équipe est responsable de son propre pointage. Il y a un chronomètreur pour chaque partie. Le chronomètreur sifflera pour signaler le début et la fin de chaque demie. Une cloche sonnera pour annoncer qu'il reste 5 minutes à la partie. Le coup de sifflet entendu à la fin de la partie annonce que la partie est terminée quels que soit les événements se déroulant sur le terrain à ce moment. Le point en cours n'est pas

continué. Même un disque dans les airs devient 'mort' au premier son du sifflet. ”

VI. Les temps morts

Sous-section VI.B.

“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.4

“Après le lancer d’engagement,” est enlevé

Sous-section VI.B.5.c.

“9 si le compte était supérieur à 8” est remplacé par

“7 si le compte était supérieur à 6”

Sous-section VI.B.7 est ajoutée:

“Peu importe le nombre de temps mort restant, aucune équipe n’est autorisée à appeler un temps d’arrêt durant les 5 dernières minutes de la partie. Le chronométrateur sonnera une cloche 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.”

Sous-section VI.C.3.b.

“9 si le compte était supérieur à 8” est remplacé par

“7 si le compte était supérieur à 6”

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, partageant une zone de remplacement désignée pour chaque équipe située sur la ligne médiane du terrain. Si les deux équipes ne peuvent s’entendre sur le côté à utiliser, le choix ira à l’équipe locale. La zone de remplacement est définie par trois cônes: l’un sur la ligne médiane, et un sur chaque côté et situé à 9 mètres du cône de la ligne médiane. Chaque joueur quittant l’air de jeu doit taper la main du joueur qui le remplace avant que le joueur remplaçant entre sur le terrain. ”

Sous-section VII.A.1

Section modifiée

“Si une substitution donne trop de joueur sur le terrain, il s’agit d’une violation qui ne peut être appelée que par l’équipe fautive en annonçant haut et fort, ‘Trop de joueurs!’ ou ‘Violation’. Il en résulte alors un arrêt de jeu et l’équipe fautive 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. ”

Sous-section VII.B

Section enlevée et remplacée par

“Une substitution peut être complétée pour remplacer un joueur blessé ou un joueur qui a de l’équipement illégal. Dans ce cas, l’équipe adverse peut aussi remplacer le même nombre, ou moindre, de joueurs. ”

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 le place ensuite 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 toujours valide même si le joueur ne parvient pas à soulever le disque tel que recommandé. Un membre de l’équipe maintenant à l’offensive doit mettre le disque ‘en jeu’ dans les 8 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 jusqu’à la ligne de but. Après 8 secondes, 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 ce joueur défensif a fait un avertissement sonore lorsqu’il restait “8 secondes” et “4 secondes” au décompte. Notez que, à la suite d’un but, l’équipe nouvellement en offensive bénéficie toujours de 8 secondes pour mettre le disque en jeu.” Règles XIII.5 et XIX.B (délai de jeu) ne peuvent être invoquées.

Sous-section VIII.B.3.

“7 joueurs” est enlevé et remplacée par
“5 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

Aucun changement

X. Possession dans la zone de but

Aucun changement

XI. Marquer des points

Aucun changement

XII. Revirements

Aucun changement

XIII. Le lanceur

Sous-section XIII.A.3.

“dix secondes” & “10 et 5 secondes” sont remplacé respectivement par:
“huit secondes” & “8 et 4 secondes”

Sous-section XIII.A.4.b.

“20, 10 et 5 secondes” est remplacé par
“16, 8 et 4 secondes”

Sous-section XIII.A.4.c.

“20, 10 et 5 secondes” est remplacé par
“16, 8 et 4 secondes”

XIV. Le marqueur

Sous-section XIV.A.1.

“1 à 10” est remplacé par

“1 à 8”

Sous-section XIV.A.3.

“10” est remplacé par

“8”

Sous-section XIV.A.3.b.

“10” est remplacé par

“8”

Sous-section XIV.A.5.a.2.

“9 si supérieur à 8” est remplacé par

“7 si supérieur à 6”

Sous-section XIV.A.5.a.3.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.a.4.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.a.5.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.b.1.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.b.1.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.b.3.a.

“8” est remplacé par

“6”

Sous-section XIV.A.5.b.3.b.

“6” est remplacé par

“4”

Sous-section XIV.A.5.b.4.

“6 si supérieur à 5” est remplacé par

“4 si supérieur à 3”

Sous-section XIV.A.5.b.5.

“9 si supérieur à 8” est remplacé par

“7 si supérieur à 6”

Sous-section XIV.A.5.b.6.

“9 si supérieur à 8” est remplacé par

“7 si supérieur à 6”

Sous-section XIV.B.1.b.

“10” est remplacé par

“8”

Sous-section XIV.B.1.c.

“6” est remplacé par

“4”

XV. Le receveur

Aucun changement

XVI. Les infractions et les fautes

Aucun changement

XVII. Positionnement

Aucun changement

XVIII. Observateurs

Aucun changement

XIX. Étiquette

Aucun changement