

WFDF Rules of Ultimate 2017

Version officielle effective au 01-01-2017
Produit par le WFDF Ultimate Rules Committee

Table des matières

Introduction.....	1
1. L'esprit du Jeu	2
2. Aire de Jeu	3
3. Équipement.....	3
4. Point et Jeu	4
5. Équipes.....	4
6. Commencer un Match	4
7. Le « Pull » (Engagement)	4
8. Statut du Disque.....	5
9. « Stall Count » (Le Compte)	6
10. Le « Check ».....	6
11. « Out » (Hors-Jeu)	7
12. Réceptionneur et Positionnement	8
13. « Turnovers »	8
14. Marquer un point.....	10
15. Appeler les Fautes, Infractions et Violations	10
16. Continuité après un appel de Faute ou Violation	10
17. Fautes.....	11
18. Infractions et Violations.....	12
19. Interruptions	14
20. Temps-Morts (« Time-Outs »)	15
Définitions.....	17
License Légale.....	20

Introduction

L'Ultimate est un sport qui se joue à 7 par équipe avec un disque volant. Il est pratiqué sur un terrain rectangulaire d'environ la moitié de la largeur d'un terrain de football avec une zone d'en-but à chaque extrémité. Le but de chaque équipe est de marquer un point en ayant un joueur qui attrape une passe dans l'en-but qu'elles attaquent. Un lanceur ne peut pas courir avec le disque mais il peut le passer dans toutes les directions à n'importe quel coéquipier. Si une passe est incomplète il y a « turnover » et l'autre équipe prend possession du disque et tente de marquer dans l'en-but opposé. Les matchs sont typiquement joués en 15 points et durent autour de 100 minutes. L'Ultimate est auto-arbitré et sans contact. L'esprit du jeu guide les joueurs sur leur façon d'arbitrer le match et de se comporter sur le terrain.

Beaucoup de ces règles sont de nature générale et couvrent la plupart des situations, mais certaines règles couvrent des situations spécifiques et outrepassent le cas général.

I. L'esprit du Jeu

- I.1. L'Ultimate est un sport sans contact et auto-arbitré. Tous les joueurs sont responsables de l'application et de l'adhésion aux règles. L'Ultimate repose sur l'esprit du jeu qui place la responsabilité du fair-play en chaque joueur.
- I.2. Il est convenu qu'aucun joueur n'enfreindra intentionnellement les règles; de fait il n'y a pas de pénalité sévère pour des infractions involontaires mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu d'une manière qui simule ce qui se serait probablement passé si aucune infraction ne s'était produite.
- I.3. Les joueurs doivent avoir à l'esprit qu'ils ont un rôle d'arbitre en toutes situations d'arbitrage entre équipes. Les joueurs doivent:
 - I.3.1. connaître les règles;
 - I.3.2. être impartial et objectif;
 - I.3.3. dire la vérité;
 - I.3.4. expliquer leur point de vue clairement et brièvement;
 - I.3.5. laisser aux adversaires l'opportunité de parler;
 - I.3.6. résoudre les disputes aussi vite que possible en utilisant un langage respectueux,
 - I.3.7. faire des appels à la faute (« call ») d'une manière cohérente au long d'un match, et
 - I.3.8. faire un appel à une faute uniquement si une infraction est assez significative pour changer le résultat d'une action.
- I.4. La haute compétition est encouragée mais jamais au détriment du respect mutuel entre joueurs, de l'adhérence aux règles du jeu ou du simple plaisir de jouer.
- I.5. Les actions suivantes sont des exemples de bon esprit:
 - I.5.1. informer un coéquipier si son appel à une faute était faux ou inutile ou s'il a causé une faute ou une violation;
 - I.5.2. se rétracter après un appel d'une faute dont on se rend compte qu'il n'était pas nécessaire;
 - I.5.3. complimenter un adversaire pour une belle action ou un bon esprit;
 - I.5.4. se présenter à son adversaire; et
 - I.5.5. réagir calmement aux désaccords et provocations.
- I.6. Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu et doivent être évitées par tous les participants:
 - I.6.1. le jeu dangereux et un comportement agressif;
 - I.6.2. les fautes intentionnelles ou autre violation intentionnelle des règles;
 - I.6.3. provoquer ou intimider un joueur adverse;
 - I.6.4. célébrer un point de façon irrespectueuse;
 - I.6.5. appeler une faute en réponse à un appel d'un adversaire; et
 - I.6.6. demander une passe d'un joueur adverse.
- I.7. Les équipes sont les garants de l'esprit du jeu, et doivent:
 - I.7.1. prendre la responsabilité d'enseigner à leurs joueurs les règles et le bon esprit;
 - I.7.2. discipliner les joueurs qui montrent un mauvais esprit du jeu; et
 - I.7.3. fournir un retour constructif aux autres équipes sur la façon d'améliorer leur esprit du jeu.
- I.8. Dans le cas où un joueur débutant transgresse les règles par ignorance des règles, les joueurs expérimentés sont tenus d'expliquer la transgression.
- I.9. Un joueur expérimenté, qui offre des conseils sur les règles et guide l'arbitrage sur le terrain, peut superviser des matchs avec des débutants ou des jeunes joueurs.
- I.10. Les règles doivent être interprétées par les joueurs directement impliqués dans l'action

de jeu ou par des joueurs qui ont eu la meilleure perspective sur l'action. Les non-joueurs, indépendamment du capitaine, doivent s'abstenir d'intervenir. Cependant les joueurs peuvent prendre l'avis de non-joueurs pour clarifier les règles et aider les joueurs à faire l'appel approprié.

- 1.11. Uniquement les joueurs et les capitaines sont responsables pour faire tous les appels à la faute
- 1.12. Si, après une discussion, les joueurs ne trouvent pas d'accord ou que les choses ne sont pas claires :
 - 1.12.1. sur ce qui s'est produit lors d'une action de jeu, ou
 - 1.12.2. sur ce qui se serait passé lors d'une action de jeu, le disque doit être retourné au lanceur précédent.

2. Aire de Jeu

- 2.1. L'aire de jeu est une zone rectangulaire telle que montré sur la Figure 1 et doit être essentiellement plat, libre d'obstacles et offrir une sécurité raisonnable aux joueurs
- 2.2. Les lignes de périmètre entourent l'aire de jeu et se composent des deux (2) lignes de touche sur la longueur et des deux (2) lignes de fond sur la largeur.
- 2.3. Les lignes de périmètre ne font pas partie de l'aire de jeu.
- 2.4. Les lignes de but sont les lignes qui séparent la zone centrale des zones d'en-but et font partie de la zone centrale.
- 2.5. Le « brick » est l'intersection de deux (2) lignes de un (1) mètre positionnées dans la zone centrale à dix-huit (18) mètres de chaque ligne d'en-but à mi-chemin entre les lignes de touche.
- 2.6. Huit objets flexibles de couleur voyante (tels que des cônes en plastique) marquent les coins de la zone centrale et des zones d'en-but.
- 2.7. Les environs immédiats de l'aire de jeu seront gardés dégagés d'objets mobiles. Si le jeu est obstrué par des non-joueurs ou des objets à moins de trois (3) mètres des lignes de périmètre, n'importe quel joueur ou lanceur en possession qui est gêné peut appeler

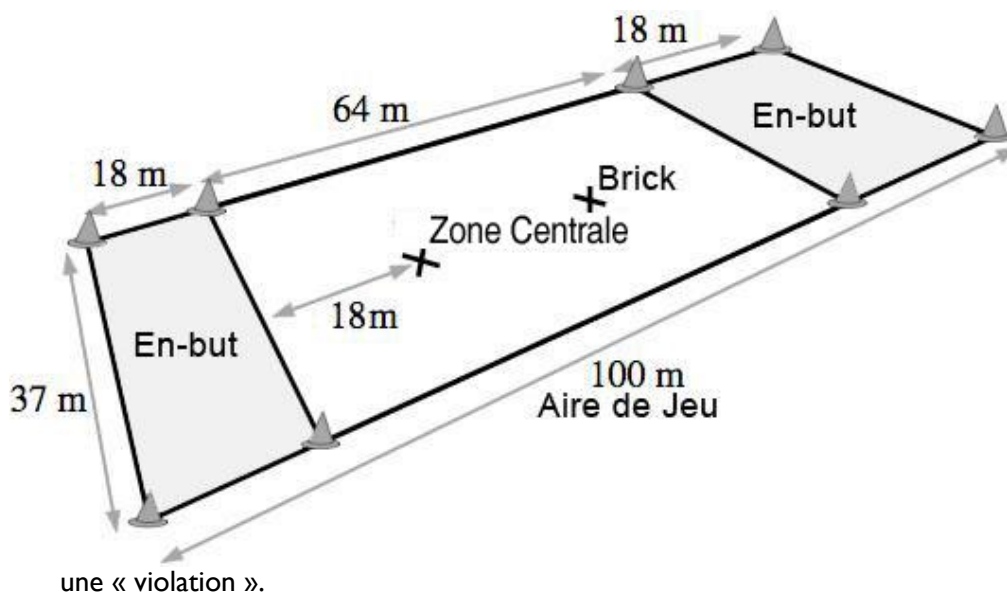


Figure 1

3. Équipement

- 3.1. N'importe quel disque volant accepté par les deux capitaines peut être employé.

- 3.2. La WFDF peut maintenir une liste de disques approuvés et recommandés.
- 3.3. Chaque joueur doit porter une tenue qui distingue son équipe.
- 3.4. Aucun joueur ne peut porter de vêtement ou d'équipement qui pourrait nuire à son porteur ou d'autres joueurs, ou empêcher la capacité d'un adversaire à jouer.

4. Point et Jeu

- 4.1. Un match se compose d'un nombre de points.
- 4.2. Un match est fini et gagné par la première équipe à marquer quinze (15) points.
- 4.3. Un match est séparé en deux (2) périodes de jeu appelées mi-temps. La mi-temps intervient quand une première équipe marque huit (8) points.
- 4.4. Le premier point de chaque mi-temps commence quand la mi-temps commence.
- 4.5. Après qu'un point est marqué, si le match n'a pas été gagné et que la mi-temps n'a pas été atteinte:
 - 4.5.1. le point suivant commence immédiatement,
 - 4.5.2. les équipes échangent la zone d'en-but qu'elles défendent; et
 - 4.5.3. l'équipe qui a marqué passe en défense et fait le « pull » (engagement) suivant.
- 4.6. Une variation de la structure de base peut être apportée pour s'adapter aux compétitions spéciales, le nombre de joueurs, l'âge des joueurs ou l'espace disponible

5. Équipes

- 5.1. Chaque équipe alignera sur le terrain un maximum de sept (7) joueurs et un minimum de cinq (5) joueurs pour chaque point.
- 5.2. Une équipe peut faire des remplacements (illimités) après qu'un point est marqué et avant que l'équipe ne signale être prête pour le « pull ».
- 5.3. Chaque équipe nommera un capitaine pour représenter l'équipe.

6. Commencer un Match

- 6.1. Des représentants des deux équipes décident honnêtement quelle équipe choisit:
 - 6.1.1. soit de recevoir ou de lancer le « pull » initial
 - 6.1.2. soit la zone d'en-but qu'elle défendra initialement.
- 6.2. L'autre équipe a le choix restant.
- 6.3. Au début de la deuxième mi-temps, ces choix initiaux sont inversés.

7. Le « Pull » (Engagement)

- 7.1. Au début du match, après la mi-temps ou après un point, le jeu débute avec un engagement appelé « pull ».
 - 7.1.1. Les équipes doivent se préparer au « pull » dans un délai raisonnable.
- 7.2. Le « pull » ne peut avoir lieu qu'après que les deux équipes ont signalé être prête en ayant le « puller » et un attaquant qui lèvent une main au-dessus de leur tête.
- 7.3. Après avoir signalé être prêts tous les joueurs attaquants doivent se tenir avec un pied sur leur ligne de but sans changer de position avec un autre joueur jusqu'au moment du « pull ».
- 7.4. Après avoir signalé être prêts tous les joueurs défensifs doivent garder leurs pieds entièrement à l'intérieur du plan vertical de leur ligne d'en-but jusqu'au moment du « pull ».
- 7.5. Si une équipe enfreint 7.3 ou 7.4 l'équipe adverse peut appeler une violation « offside ». Ceci doit être appelé avant que l'équipe receveuse ne touche le disque et le « pull »

- doit être refait aussi vite que possible.
- 7.6. Aussi tôt que le disque est lancé, tous les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.
 - 7.7. Aucun joueur de l'équipe défensive ne peut toucher le disque après le « pull » avant qu'un membre de l'équipe attaquante ne touche le disque ou que le disque ne touche le sol.
 - 7.8. Si un attaquant, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de jeu, touche le disque avant qu'il ne touche le sol et que l'équipe attaquante ne l'attrape pas, il y a « turnover » (un « dropped pull »).
 - 7.9. Si un attaquant attrape le « pull » il doit établir un pivot dans l'aire de jeu à l'endroit le plus proche d'où le disque a été attrapé, même si cet endroit est à l'intérieur de sa propre zone d'en-but.
 - 7.10. Si le disque entre en contact avec l'aire de jeu et ne sort jamais, le lanceur doit établir un pivot où le disque s'arrête, même si cet endroit est à l'intérieur de sa propre zone d'en-but.
 - 7.11. Si le disque entre en contact avec l'aire de jeu et sort sans contact avec un attaquant, le lanceur doit établir un pivot là où le disque a d'abord traversé la ligne de périmètre ou au point le plus proche de la zone centrale, même si cet endroit est situé dans sa propre zone d'en-but.
 - 7.11.1. Si le disque est touché par un attaquant avant de sortir de l'aire de jeu, le lanceur doit établir un pivot où le disque a d'abord traversé la ligne de périmètre même si ce point est situé dans sa propre zone d'en-but.
 - 7.12. Si le disque touche la zone hors de l'aire de jeu sans d'abord toucher l'aire de jeu ou un attaquant, le lanceur peut établir un pivot soit sur le « brick » le plus proche de sa zone d'en-but défensive, soit au point de la zone centrale le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.7). L'option engageante du « brick » doit être signalée par n'importe quel attaquant en levant un bras au-dessus de sa tête et en appelant « brick » avant que le disque ne soit ramassé.

8. Statut du Disque

- 8.1. Le disque est « mort », sans « turnover » possible:
 - 8.1.1. Après le début d'un point, jusqu'à ce que le « pull » soit effectué;
 - 8.1.2. Après le « pull » ou après un « turnover » quand le disque doit être amené à l'endroit où le point pivot doit être établi, jusqu'à ce qu'un pivot soit établi; ou
 - 8.1.3. Après un « call » qui arrête le jeu ou n'importe quel autre arrêt jusqu'à ce que le disque soit « checké ».
- 8.2. Un disque qui n'est pas « mort » est « vivant ».
- 8.3. Le lanceur ne peut pas transmettre la possession d'un disque « mort » à un autre joueur.
- 8.4. N'importe quel joueur peut essayer d'arrêter un disque qui roule ou glisse après qu'il a touché le sol
 - 8.4.1. Si, en essayant d'arrêter le disque, un joueur modifie significativement la position du disque, l'équipe adverse peut demander que le point de pivot soit établi à l'endroit où le disque a été touché.
- 8.5. Après un « turnover » et après le « pull », l'équipe qui a gagné la possession du disque doit continuer de jouer sans délai.
 - 8.5.1. Un attaquant doit se diriger au pas ou plus vite directement vers le disque et établir un pivot.
 - 8.5.2. En plus de 8.5.1 après un « turnover » l'attaque doit mettre le disque en jeu

dans les limites de temps suivantes, si le disque n'est pas sorti et que la position du disque est :

8.5.2.1. dans la zone centrale – sous dix (10) secondes après l'arrêt du disque ;

8.5.2.2. dans une zone d'en-but – sous vingt (20) secondes après l'arrêt du disque

8.5.3. Si l'attaque enfreint 8.5 la défense peut adresser un avertissement verbal (« delay of game ») ou appeler une « violation ».

8.5.4. Si un attaquant est à moins de trois (3) mètres du point de pivot et qu'après l'avertissement verbal l'attaque continue à enfreindre 8.5 le marqueur peut commencer le compte.

9. « Stall Count » (Le Compte)

- 9.1. Le marqueur débute un compte sur le lanceur en annonçant « stalling » (« compté ») puis compte de un (1) à dix (10). L'intervalle entre le début de chaque nombre du compte doit être d'au moins une (1) seconde.
- 9.2. Le compte doit être clairement audible pour le lanceur.
- 9.3. Le marqueur ne peut commencer et continuer un compte que :
 - 9.3.1. lorsque le disque est « vivant » (sauf indication contraire),
 - 9.3.2. Il est à une distance de moins de trois (3) mètres du lanceur, ou du point de pivot correct si le lanceur a bougé de cet endroit, et
 - 9.3.3. tous les défenseurs sont légalement positionnés (Section 18.1).
- 9.4. Si le marqueur se déplace au-delà de trois (3) mètres du lanceur ou qu'un joueur différent devient le marqueur, le compte doit redémarrer à « stalling one (1) ».
- 9.5. Après un arrêt de jeu, le compte reprend de la façon suivante :
 - 9.5.1. Après une infraction de défense non contestée le compte reprend à « stalling one (1) » (« compté un (1) »).
 - 9.5.2. Après une infraction d'attaque non contestée le compte reprend à un maximum de neuf (9).
 - 9.5.3. Après un « stall-out » contesté le compte reprend à « stalling height (8) » (« compté huit (8) »).
 - 9.5.4. Après tout autre appel, incluant « pick », le compte reprend à un maximum de six (6).
- 9.6. Redémarrer un compte « au maximum à n » où « n » est déterminé par 9.5.2 ou 9.5.4 signifie :
 - 9.6.1. si « x » est le dernier nombre entièrement énoncé avant le « call » alors le compte reprend à « stalling (x plus un) » ou « stalling n », en prenant le plus petit de ces deux nombres.

10. Le « Check »

- 10.1. Quand le jeu s'arrête pendant un point pour un temps-mort, une faute, une violation, un « turnover » contesté, un « turnover » appelé, un point contesté, un arrêt technique, une blessure ou une discussion le jeu doit reprendre aussi vite que possible avec un « check ». Le « check » ne peut être retardé que par une discussion concernant un appel.
- 10.2. Positionnement des joueurs après un « call » (excepté dans le cas d'un temps-mort et sauf indication contraire):
 - 10.2.1. si le jeu s'arrête avant qu'une passe ne soit lancée, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand le « call » a été fait.
 - 10.2.2. si le jeu s'arrête après qu'une passe est lancée, alors :
 - 10.2.2.1. si le disque est retourné au lanceur, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand le disque a été relâché par le lanceur,

- ou au moment du « call », considérant l'événement arrivé en premier.
- 10.2.2.2. si le résultat de l'action est maintenu, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient soit quand la passe a été attrapée soit quand le disque a touché le sol.
- 10.2.2.3. si un joueur autre que le lanceur obtient la possession en résultat d'une infraction non contestée, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand l'infraction a été commise.
- 10.2.3. Tous les joueurs doivent rester immobiles à leur place jusqu'à ce que le disque soit « checké ».
- 10.3. N'importe quel joueur peut brièvement prolonger un arrêt de jeu pour réparer un équipement incorrect (« equipment ») mais le jeu ne peut être arrêté pour cette raison.
- 10.4. La personne qui « check » le disque doit dans un premier temps vérifier avec l'adversaire le plus proche que leur équipe est prête.
 - 10.4.1. S'il y a un retard non nécessaire pour « checker » le disque, l'adversaire peut adresser un avertissement verbal (« delay of game ») et si le retard continue, il peut « checker » le disque en appelant « disc in » sans vérification des adversaires.
- 10.5. Pour reprendre le jeu:
 - 10.5.1. quand le lanceur a le disque;
 - 10.5.1.1. si le disque est à la portée d'un défenseur, le défenseur doit toucher le disque,
 - 10.5.1.2. si le disque n'est pas à la portée d'un défenseur, le lanceur doit toucher le sol avec le disque et doit appeler « disc in ».
 - 10.5.2. Quand le disque est au sol, le défenseur le plus prêt du disque doit appeler « disc in »
- 10.6. Si le lanceur tente une passe avant le « check » ou qu'une violation 10.2 est appelée, la passe ne compte pas indépendamment du fait qu'elle soit complétée ou non et la possession retourne au lanceur.

11. « Out » (Hors-Jeu)

- 11.1. Toute l'aire de jeu est considérée comme en-jeu (« in »). Les lignes de périmètre ne font pas partie de l'aire de jeu et sont hors-jeu. Tous les non-joueurs sont hors-jeu.
- 11.2. Le secteur à l'extérieur de l'aire de jeu comprend tout ce qui n'est pas dans l'aire de jeu et tout ce qui entre en contact avec celui-ci, excepté les défenseurs, qui sont toujours considérés « dans l'aire de jeu » pour qu'ils puissent faire action de jeu sur le disque.
- 11.3. Un attaquant qui n'est pas en dehors de l'aire de jeu est dans l'aire de jeu.
 - 11.3.1. Un joueur en l'air garde son statut en-jeu/hors-jeu jusqu'à ce qu'il entre en contact avec l'aire de jeu ou l'extérieur de l'aire de jeu.
 - 11.3.2. Un lanceur en possession du disque qui entre en contact avec l'aire de jeu puis en sort est toujours considéré dans l'aire de jeu.
 - 11.3.2.1. Si le lanceur sort de l'aire de jeu, il doit y établir son pivot au point le plus proche de l'endroit où il est sorti (à moins que 14.2 ne s'applique).
 - 11.3.3. Le contact entre joueurs ne transmet pas à l'un ou l'autre le statut d'être en-jeu ou hors-jeu.
- 11.4. Un disque est en-jeu une fois qu'il est « vivant » ou quand le jeu commence ou reprend.
- 11.5. Un disque est hors-jeu lorsqu'il touche l'extérieur de l'aire de jeu ou un attaquant hors-jeu. Un disque en possession d'un attaquant a le même statut en-jeu/hors-jeu que ce joueur. Si le disque est simultanément en possession de plus d'un attaquant et que l'un d'entre eux est hors-jeu, le disque est considéré comme hors-jeu.

- 11.6. Le disque peut voler en dehors du périmètre et retourner dans l'aire de jeu et les joueurs peuvent aller en dehors de l'aire de jeu pour jouer le disque.
- 11.7. L'endroit où le disque est sorti de l'aire de jeu est le point où, avant d'entrer en contact avec l'extérieur de l'aire de jeu ou un joueur hors-jeu, le disque était le plus récemment :
 - 11.7.1. partiellement ou complètement au-dessus de l'aire de jeu; ou
 - 11.7.2. en contact avec un joueur en-jeu.
- 11.8. Si le disque est à plus de trois (3) mètres en dehors de l'aire de jeu des non joueurs peuvent aller chercher le disque. Le lanceur doit porter le disque sur les trois (3) derniers mètres jusqu'à l'aire de jeu.

12. Réceptionneur et Positionnement

- 12.1. Un joueur « catch » (attrape) le disque en montrant qu'il a le contrôle d'un disque sans rotation.
- 12.2. Si le joueur perd le contrôle du disque dû au contact avec le sol ou à un coéquipier ou à un joueur adverse légitimement placé, il n'y a pas eu de « catch » (réception) valide.
- 12.3. Sont considérés comme « turnover » et la réception n'a pas eu lieu:
 - 12.3.1. le réceptionneur attaquant est en dehors de l'aire de jeu quand il entre en contact avec le disque; ou
 - 12.3.2. après avoir attrapé le disque le premier appui du réceptionneur attaquant est en dehors de l'aire de jeu alors qu'il est toujours en possession du disque.
- 12.4. Après un « catch », le joueur devient le lanceur.
- 12.5. Si un attaquant et un défenseur attrapent le disque simultanément, l'attaquant conserve la possession.
- 12.6. Un joueur qui a établi sa position est autorisé à garder cette position et ne doit pas être bousculé par un joueur adverse.
- 12.7. Chaque joueur est autorisé à occuper n'importe quelle position dans l'aire de jeu non occupée par un joueur adverse à condition qu'il n'initie pas de contact en prenant une telle position.
 - 12.7.1. Cependant quand le disque est en l'air, un joueur ne peut pas se déplacer de manière à uniquement empêcher un adversaire de prendre une trajectoire inoccupée vers le disque.
- 12.8. Tous les joueurs doivent essayer d'éviter le contact avec d'autres joueurs et il n'y a aucune situation où un joueur peut justifier d'être à l'origine du contact. « Faire action de jeu sur le disque » n'est pas une excuse valide pour créer un contact avec d'autres joueurs.
- 12.9. Un contact accidentel, n'affectant pas le résultat d'une action ou la sécurité des joueurs, peut concerner deux joueurs ou plus se déplaçant vers un seul point simultanément. Les contacts accidentels doivent être évités mais ne sont pas considérés comme une faute.
- 12.10. Les joueurs ne doivent pas utiliser leurs bras ou jambes pour entraver le mouvement d'adversaires.
- 12.11. Aucun joueur ne peut aider physiquement le mouvement d'un autre joueur, ou utiliser un équipement pour faciliter le contact avec le disque.

13. « Turnovers »

- 13.1. Un « turnover » qui transfère la possession du disque d'une équipe à l'autre se produit quand:
 - 13.1.1. le disque touche le sol alors qu'il n'est pas en la possession d'un attaquant (« down »);

- 13.1.2. une passe est attrapée par un défenseur (« interception »);
 - 13.1.3. le disque tombe en dehors des limites de l'aire de jeu (« out-of-bounds »); ou
 - 13.1.4. durant le « pull », l'équipe receveuse touche le disque avant qu'il n'entre en contact avec le sol, et n'attrape pas le disque (« dropped pull »).
- 13.2. Un « turnover » qui transfère la possession du disque d'une équipe à l'autre et arrête le jeu se produit quand:
- 13.2.1. il y a une faute offensive non contestée sur une réception; ou
 - 13.2.2. le lanceur n'a pas lancé le disque avant que le marqueur n'ait commencé à prononcer le mot « dix » lors du compte (« stall-out »);
 - 13.2.3. le disque est intentionnellement passé d'un attaquant à un autre sans jamais être complètement relâché par les deux joueurs (« hand-over »);
 - 13.2.4. le lanceur fait intentionnellement rebondir une passe sur un autre joueur pour lui-même (« déflexion »);
 - 13.2.5. en tentant une passe, le lanceur attrape le disque après l'avoir lancé et avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (« double touch »);
 - 13.2.6. un attaquant aide intentionnellement le mouvement d'un coéquipier pour attraper le disque, ou
 - 13.2.7. Un attaquant utilise un équipement pour aider à attraper une passe.
- 13.3. Si un joueur pense qu'un « turnover » a eu lieu il doit immédiatement faire l'appel approprié. Si l'équipe adverse est en désaccord elle peut appeler « contest ». Si, après discussion, les joueurs ne peuvent se mettre d'accord ou que les choses ne sont pas claires concernant l'action le disque doit être rendu au dernier lanceur non contesté.
- 13.4. Si un « fast count » (compte rapide) se produit alors que l'attaque n'a pas une opportunité raisonnable d'appeler le compte rapide avant le « stall-out », l'action est traitée comme « stall-out » contesté (9.5.3).
- 13.4.1. Si le lanceur conteste le « stall-out » mais tente tout de même une passe et que celle-ci n'est pas rattrapée, alors le « turnover » est maintenu et le jeu reprend par un « check ».
- 13.5. N'importe quel attaquant peut prendre possession du disque après un « turnover » sauf :
- 13.5.1. Après une interception et dans ce cas le joueur qui a fait l'interception doit maintenir la possession ; et
 - 13.5.2. Après un faute de réception offensive et dans ce cas le joueur ayant subi la faute doit prendre possession.
- 13.6. Si le joueur en possession après un « turnover » laisse tomber intentionnellement le disque ou le place sur le sol il doit rétablir la possession et le jeu reprend par un « check ».
- 13.7. Après un « turnover », l'endroit du « turnover » est l'endroit où:
- 13.7.1. le disque s'est arrêté ou est ramassé par un attaquant; ou
 - 13.7.2. Le joueur qui intercepte s'arrête; ou
 - 13.7.3. le lanceur se trouvait dans les cas 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; ou
 - 13.7.4. l'attaquant se trouvait dans les cas 13.2.6 et 13.2.7 ; ou
 - 13.7.5. se produit la faute offensive non contestée sur une réception.
- 13.8. Si l'endroit du « turnover » est hors de l'aire de jeu ou que le disque touche la zone hors de l'aire de jeu après le « turnover » le lanceur doit établir un pivot au point de la zone centrale le plus proche d'où le disque est sorti (11.7).
- 13.8.1. Si 13.8 ne s'applique pas le pivot doit être établi selon 13.9, 13.10 ou 13.11.
- 13.9. Si l'endroit du « turnover » est dans la zone centrale, le lanceur doit établir son pivot à cet endroit.
- 13.10. Si l'endroit du « turnover » est dans la zone d'en-but attaquée, le lanceur doit établir son pivot au point le plus proche sur la ligne de but.

- 13.11. Si l'endroit du « turnover » est dans la zone d'en-but défendue, le lanceur peut choisir d'établir son pivot:
 - 13.11.1. à l'endroit du « turnover », en restant à l'endroit du turnover ou en feignant une passe; ou
 - 13.11.2. au point le plus proche du « turnover » sur la ligne de but, en se déplaçant depuis l'endroit du « turnover ».
 - 13.11.2.1. Le futur lanceur, avant de prendre le disque, peut indiquer l'option de la ligne de but en étendant complètement un bras au-dessus de sa tête.
 - 13.11.3. le mouvement immédiat, l'absence de mouvement ou l'indication de la ligne de but détermine l'endroit où établir le pivot et ne peut pas être inversé.
- 13.12. Si, après un « turnover », le jeu a continué sans connaissance du « turnover », le jeu s'arrête et le disque est retourné à l'endroit du « turnover », les joueurs reprennent leurs positions lors du « turnover » et le jeu reprend avec un « check ».

14. Marquer un point

- 14.1. Un point est marqué si un joueur en-jeu attrape une passe légale et que tous ses premiers points de contact simultanés avec le sol après avoir attrapé le disque sont entièrement dans la zone d'en-but (12.1, 12.2).
 - 14.1.1. Si un joueur pense qu'un point a été marqué il peut appeler « goal » et le jeu s'arrête. Si l'appel est contesté ou rétracté le jeu doit reprendre par un « check » et l'appel est considéré avoir été fait au moment de la réception de la passe.
- 14.2. Si un joueur en possession du disque finit avec son pivot complètement derrière la ligne de but sans marquer un point selon 14.1, le joueur établit un pivot au point le plus proche de la ligne de but.
- 14.3. Le moment où un point est marqué est quand le disque est attrapé et que le joueur en possession est en contact avec la zone d'en-but.

15. Appeler les Fautes, Infractions et Violations

- 15.1. Une infraction des règles due au contact non accidentel entre deux ou plusieurs adversaires est une faute.
- 15.2. Une infraction des règles concernant le marquage ou un « travel » (marché) est une infraction. Les infractions n'arrêtent pas le jeu.
- 15.3. Toute autre infraction des règles est une violation.
- 15.4. Seul le joueur qui subit une faute peut l'appeler en disant « foul » (« faute »).
- 15.5. Seul le lanceur peut réclamer une infraction de marquage, en appelant le nom spécifique de l'infraction. N'importe quel joueur adverse peut appeler une infraction de type « travel ».
- 15.6. N'importe quel joueur adverse peut réclamer une violation, en appelant le nom spécifique de la violation ou « violation », sauf indication contraire par la règle particulière.
- 15.7. Quand un appel à la faute ou violation est fait ceci arrête le jeu, les joueurs doivent arrêter le jeu en communiquant l'arrêt visuellement ou audiblement aussitôt qu'ils sont conscients de l'appel et tous les joueurs devraient transmettre les appels sur le terrain. Si le jeu s'est arrêté pour une discussion sans qu'un « call » n'ait été fait, un « call » est considéré avoir eu lieu quand la discussion a commencé.
- 15.8. Les appels doivent être faits immédiatement après que l'infraction aux règles est reconnue.
- 15.9. Après qu'un joueur arrête le jeu de manière incorrecte incluant une mauvaise

compréhension d'un appel, une mauvaise connaissance des règles ou en ne faisant pas l'appel immédiatement :

- 15.9.1. Si l'équipe adverse gagne ou maintient la possession, les actions ayant suivies sont maintenues
- 15.9.2. Si l'équipe adverse perd ou ne maintient pas la possession, le disque doit être retourné au dernier lanceur non contesté.
- 15.10. Si le joueur contre qui la faute, l'infraction ou la violation est appelée est en désaccord avec celle-ci, il peut appeler « contest ».
- 15.11. Si un joueur appelant « faute », « violation » ou « contest » détermine ensuite que l'appel était incorrect, il peut se rétracter en appelant « retracted ». Le jeu reprend par un « check ».

16. Continuité après un appel de Faute ou Violation

- 16.1. Chaque fois qu'une faute ou violation est appelée, le jeu s'arrête immédiatement et aucun « turnover » n'est possible (sauf dans les situations spécifiées en 15.9, 16.2 et 16.3).
- 16.2. Si la faute ou la violation :
 - 16.2.1. est appelée contre le lanceur et que le lanceur tente tout de même une passe, ou
 - 16.2.2. est appelée pendant que le lanceur exécute un mouvement de lancer, ou
 - 16.2.3. est appelée ou se produit quand le disque est en l'air, alors le jeu continue jusqu'à ce que la possession ait été établie.
 - 16.2.4. Une fois la possession établie:
 - 16.2.4.1. si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation gagne ou maintient la possession après la passe, le jeu continue sans arrêt de jeu. Les joueurs reconnaissant ceci peuvent appeler « play on » pour indiquer que cette règle a été appelée.
 - 16.2.4.2. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation ne gagne pas ou ne maintient pas la possession après la passe, le jeu doit être arrêté.
 - 16.2.4.2.1. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation pense que la possession a été affectée par la faute ou la violation, le disque sera retourné au lanceur pour un « check » (sauf si la règle spécifique indique autre chose).
- 16.3. Quel que soit le moment de l'appel de faute ou violation, si le jeu ne s'est pas complètement arrêté et que les joueurs impliqués des deux équipes s'accordent sur le fait que la faute ou la violation n'a pas affecté le résultat de l'action, ce résultat est maintenu. Cette règle ne peut être supplantée par aucune autre.
 - 16.3.1. Si le résultat était un point marqué, le point est valable.
 - 16.3.2. Si le résultat n'était pas un point marqué, les joueurs affectés peuvent réajuster leurs placements désavantageux provoqués par la faute, la violation ou l'appel, et le jeu reprend par un « check ».

17. Fautes

- 17.1. Jeu Dangereux:
 - 17.1.1. Ne pas tenir compte de l'intégrité des joueurs indépendamment de quand et si un contact se produit est considérée comme jeu dangereux et doit être traitée comme une faute. Cette règle ne peut être supplantée par aucune autre. Si l'appel est incontesté celui-ci doit être traité comme la faute la plus appropriée de la Section 17.
- 17.2. Fautes de Réception Défensives (défenseur) :
 - 17.2.1. Une faute de réception défensive se produit quand un défenseur entre en

- contact avec un réceptionneur avant, pendant, ou directement après que l'un ou l'autre des joueurs fasse une action sur le disque.
- 17.2.2. Après une faute de réception défensive non contestée le réceptionneur gagne la possession à l'endroit de l'infraction. Si 14.2 s'applique, le disque est « mort » jusqu'à ce qu'un pivot soit établi au point le plus proche sur la ligne de but. Si la faute est contestée, le disque est retourné au lanceur.
- 17.3. Fautes « Force-out » (expulsion):
- 17.3.1. Une faute d'expulsion se produit quand un réceptionneur en l'air attrape le disque et subit une faute d'un défenseur avant de retomber et le contact a fait que le réceptionneur:
- 17.3.1.1. est retombé en dehors de l'aire de jeu au lieu de l'intérieur de l'aire de jeu; ou
- 17.3.1.2. est retombé dans la zone centrale au lieu de l'intérieur de l'en-but attaqué.
- 17.3.2. Si le réceptionneur était retombé à l'intérieur de l'en-but attaqué, il y a point;
- 17.3.3. Si la faute d'expulsion est contestée, le disque est retourné au lanceur si le réceptionneur est retombé en dehors de l'aire de jeu, sinon le disque est conservé par le réceptionneur.
- 17.4. Fautes de Lancer Défensives (marquage):
- 17.4.1. Une faute de lancer défensive se produit quand:
- 17.4.1.1. un défenseur est illégalement placé (Section 18.1) et qu'il y a contact avec le lanceur ; ou
- 17.4.1.2. un défenseur initie un contact avec le lanceur ou qu'un contact résulte du lanceur et du défenseur essayant tout deux d'occuper une position libre, avant que le disque ne soit relâché.
- 17.4.1.3. Si une faute de lancer défensive se produit avant que le lanceur relâche le disque et non pendant le mouvement du lancer, le lanceur peut choisir d'appeler une infraction de contact, en appelant « contact ». Après une infraction de contact non contestée, le jeu ne s'arrête pas et le marqueur doit reprendre le compte à un (1).
- 17.5. Fautes « Strip » (arrachage):
- 17.5.1. Un « strip » se produit quand une faute défensive fait que le réceptionneur ou le lanceur laisse tomber le disque après qu'il a gagné la possession.
- 17.5.2. Si la réception avait entraîné un point, et que la faute n'est pas contestée, un point est attribué.
- 17.6. Fautes de Réception Offensives:
- 17.6.1. Une faute de réception offensive se produit quand un réceptionneur entre en contact avec un défenseur avant, pendant ou directement après que chaque joueur fasse une action sur le disque.
- 17.6.2. Si la faute n'est pas contestée, il y a « turnover » et le défenseur gagne la possession où l'infraction s'est produite.
- 17.6.3. Si la passe est complète et la faute est contestée, le disque revient au lanceur.
- 17.7. Fautes de Lancer Offensives (lanceur):
- 17.7.1. Une faute de lancer offensive se produit quand le lanceur entre en contact avec un défenseur en position légitime.
- 17.7.2. Un contact accidentel se produisant dans la continuité du lancer n'est pas une raison suffisante pour appeler une faute, mais doit être évité.
- 17.8. Fautes de Blocage:
- 17.8.1. Une faute de blocage se produit quand un joueur prend une position qu'un adversaire mobile ne peut éviter et créer un contact, et doit être traitée comme une faute de réception ou une faute indirecte, selon le cas applicable.
- 17.9. Fautes Indirectes:

- 17.9.1. Une faute indirecte se produit quand il y a contact entre un réceptionneur et un défenseur qui n'affecte pas directement une tentative d'action sur le disque.
- 17.9.2. Si la faute est incontestée, le joueur ayant subi la faute peut se repositionner s'il a été désavantagé par la faute.
- 17.10. Fautes Simultanées:
 - 17.10.1. Si des fautes sont appelées par un attaquant et un défenseur sur la même action, le disque est retourné au lanceur.
 - 17.10.2. Un contact non accidentel qui se produit quand deux ou plusieurs adversaires se déplacent simultanément vers un même point doit être traité comme une faute simultanée.

18. Infractions et Violations

- 18.1. Infractions de marquage:
 - 18.1.1. Les infractions de marquage incluent:
 - 18.1.1.1. « Fast Count » (compte rapide) – le marqueur:
 - 18.1.1.1.1. commence le compte avant que le disque ne soit « vivant »,
 - 18.1.1.1.2. ne commence pas ou ne recommence pas le compte avec le mot « stalling » (« compté »),
 - 18.1.1.1.3. compte à des intervalles de moins d'une (1) seconde,
 - 18.1.1.1.4. ne soustrait pas correctement ou ne recommence pas le compte quand nécessaire; ou
 - 18.1.1.1.5. ne commence pas le compte au chiffre correct.
 - 18.1.1.2. « Straddle » (chevauchement) – une ligne entre les pieds d'un défenseur contient le point pivot du lanceur.
 - 18.1.1.3. « Disc Space » (distance) – n'importe quelle partie d'un défenseur est à moins d'un diamètre de disque du torse du lanceur. Cependant, si cette situation est causée uniquement par le mouvement du lanceur, ce n'est pas une infraction.
 - 18.1.1.4. « Wrapping » (encercllement) – une ligne entre les mains ou bras du défenseur contient le torse du lanceur ou qu'une partie du corps du défenseur est au-dessus du point de pivot du lanceur. Cependant, si cette situation est causée uniquement par le mouvement du lanceur, ce n'est pas une infraction.
 - 18.1.1.5. « Double Team » (double marquage)- un défenseur autre que le marqueur est à moins de trois (3) mètres du point pivot du lanceur sans être au marquage d'un autre attaquant. Cependant une simple course dans cette zone n'est pas un « double team ».
 - 18.1.1.6. « Vision » - un défenseur utilise intentionnellement une partie de son corps pour obstruer la vision du lanceur.
 - 18.1.2. Une infraction de marquage peut être contestée par la défense, dans ce cas le jeu s'arrête.
 - 18.1.3. Après toute infraction de marquage listée en 18.1.1 et non contestée, le marqueur doit reprendre le au compte au dernier nombre entièrement prononcé avant l'appel moins un (1).
 - 18.1.4. Le marqueur ne peut pas reprendre le compte tant qu'il n'a pas repris une position légitime. Dans le cas contraire c'est une nouvelle infraction de marquage.
 - 18.1.5. Au lieu d'appeler une infraction de marquage, le lanceur peut appeler une violation de marquage et stopper le jeu si :
 - 18.1.5.1. le compte n'est pas corrigé,
 - 18.1.5.2. il n'y a pas de compte
 - 18.1.5.3. il y a une énorme infraction de marquage, ou

- 18.1.5.4. Il y a une répétition d'infractions répétées
- 18.1.6. Si le lanceur appelle une infraction de marquage ou une violation de marquage et tente une passe avant pendant ou après le « call », l'appel n'a aucune conséquence et si la passe n'est pas attrapée le « turnover » est maintenu. Cependant si le disque est rendu au lanceur pour une autre infraction, le compte doit être ajusté en conséquence.
- 18.2. Infractions de type « Travel » (marché):
 - 18.2.1. Le lanceur peut faire une passe à tout moment tant qu'il est entièrement dans l'aire de jeu ou a établi son pivot dans l'aire de jeu.
 - 18.2.1.1. Cependant un joueur en-jeu qui attrape une passe tandis qu'il est en l'air peut faire une passe avant de retoucher le sol.
 - 18.2.2. Après avoir attrapé le disque et être retombé dans l'aire de jeu, le lanceur doit réduire sa vitesse aussi rapidement que possible, sans changer de direction, jusqu'à ce qu'il ait établi un point pivot.
 - 18.2.2.1. Le lanceur peut lancer le disque pendant sa phase de décélération tant qu'il reste en contact avec l'aire de jeu lors du mouvement du lancer.
 - 18.2.3. Le lanceur peut seulement changer de direction (« pivoter ») en établissant un « point pivot », là où une partie de son corps demeure en contact permanent avec l'aire de jeu, appelé « point pivot ».
 - 18.2.4. Un lanceur qui est couché ou agenouillé n'a pas besoin d'établir de pivot.
 - 18.2.4.1. S'il se lève il ne s'agit pas d'un « travel », du moment qu'il établit son pivot au même endroit.
 - 18.2.5. Une infraction de « travel » se produit si:
 - 18.2.5.1. le lanceur établit le pivot à un point incorrect de l'aire de jeu;
 - 18.2.5.2. le lanceur change de direction avant d'établir un pivot ou de lancer le disque;
 - 18.2.5.3. après réception du disque, le lanceur ne décélère pas aussi vite que possible;
 - 18.2.5.4. le lanceur ne maintient pas son pivot établi jusqu'à ce que le disque soit relâché;
 - 18.2.5.5. le lanceur ne conserve pas de contact avec l'aire de jeu durant le mouvement du lancer; ou
 - 18.2.5.6. un joueur fait exprès de mal attraper le disque ou met du temps à bien le maîtriser dans le but d'avancer dans quelque direction que ce soit.
 - 18.2.6. Après qu'une infraction de « travel » non contestée est appelée, le jeu ne s'arrête pas.
 - 18.2.6.1. Le lanceur établit un pivot au point correct, comme indiqué par le joueur qui a appelé le « travel ». Ceci doit se produire sans délai de la part de l'un ou l'autre des joueurs impliqués.
 - 18.2.6.2. Le compte est suspendu et le lanceur ne peut pas lancer le disque tant que le pivot n'est pas établi à l'endroit correct.
 - 18.2.6.3. Le marqueur doit dire « stalling » avant de redémarrer le compte.
 - 18.2.7. Si, après une infraction de « travel » mais avant la correction du pivot, le lanceur fait une passe réceptionnée, l'équipe défensive peut appeler une violation de « travel ». Le jeu s'arrête et le disque est retourné au lanceur. Le lanceur doit retourner à l'endroit occupé au moment de l'infraction. Le jeu doit reprendre avec un « check ».
 - 18.2.8. Si, après une infraction de « travel », le lanceur fait une passe non réceptionnée, le jeu continue.
 - 18.2.9. Après une infraction de « travel » contestée où le lanceur n'a pas lancé le disque, le jeu est arrêté.
- 18.3. Violations de type « Pick »:

- 18.3.1. Si un défenseur marque un attaquant et qu'il est gêné dans son mouvement vers/avec ce joueur par un autre joueur, le défenseur peut appeler « pick ». Cependant ce n'est pas un « pick » si le joueur défendu et le joueur bloquant font tous deux une action sur le disque.
 - 18.3.1.1. Avant de faire un appel de « pick », le défenseur peut retarder son appel jusqu'à deux (2) secondes pour voir si l'obstruction va affecter le jeu.
- 18.3.2. Si le jeu est arrêté, le joueur gêné peut se déplacer à la position convenue qu'il aurait occupée si l'obstruction n'avait pas eu lieu sauf indication contraire.
- 18.3.3. Tous les joueurs doivent faire des efforts raisonnables pour éviter les « picks ».
 - 18.3.3.1. Durant n'importe quel arrêt de jeu des adversaires peuvent s'accorder pour légèrement modifier leur position afin d'éviter des « picks » potentiels.

19. Interruptions

- 19.1. Interruption pour Blessure (« Injury »)
 - 19.1.1. Une interruption pour blessure, « injury », peut être appelée par le joueur blessé ou tout autre joueur de l'équipe du blessé.
 - 19.1.2. Si un joueur a une blessure ouverte ou qui saigne, une interruption pour blessure doit être appelée et ce joueur doit être remplacé immédiatement et ne pourra rejoindre le jeu qu'une fois la blessure soignée et refermée.
 - 19.1.3. Si la blessure n'a pas été causée par un adversaire, le joueur doit choisir d'être remplacé ou de faire prendre un temps-mort à sa propre équipe.
 - 19.1.4. Si la blessure a été causée par un adversaire, le joueur peut choisir de rester ou d'être remplacé
 - 19.1.5. Si le joueur blessé avait attrapé le disque et qu'il l'a laissé tomber à cause de la blessure, ce joueur garde la possession du disque.
 - 19.1.6. L'interruption pour blessure est considérée avoir été appelé au moment de la blessure, sauf si le joueur blessé choisi de continuer de jouer avant que l'interruption soit appelée.
 - 19.1.7. Si le disque était en l'air quand l'interruption a été appelée, le jeu continue jusqu'à ce que la passe soit attrapée ou que le disque touche le sol. Si la blessure n'est pas la conséquence d'une faute, la complétion ou le « turnover » est maintenu et le jeu reprend à cet endroit après l'interruption.
- 19.2. Interruption Technique (« Technical »)
 - 19.2.1. N'importe quel joueur qui identifie une condition qui met en danger des joueurs peut appeler « technical » pour arrêter le jeu. Le jeu doit s'arrêter immédiatement.
 - 19.2.2. Le lanceur peut appeler une interruption technique pendant le jeu pour remplacer un disque sévèrement endommagé.
 - 19.2.3. Après un appel d'interruption technique :
 - 19.2.3.1. si l'appel ou le problème technique n'ont pas affecté le jeu, la passe complétée ou le « turnover » est maintenu et le jeu reprend à cet endroit,
 - 19.2.3.2. si l'appel ou le problème technique ont affecté le jeu, le disque est retourné au lanceur.
- 19.3. Si un joueur est remplacé après une blessure ou après une interruption technique due à un équipement illégal, l'équipe adverse peut également choisir de remplacer un joueur.
 - 19.3.1. Le remplaçant reprend l'état complet (position, possession, compte, etc...) du joueur qu'il remplace.

20. Temps-Morts (« Time-Outs »)

- 20.1. Le joueur qui appelle un temps-mort doit former un « T » avec ses mains ou avec une main et le disque, et appeler « time-out » (« temps-mort ») de manière audible par les adversaires.
- 20.2. Chaque équipe peut prendre deux (2) temps-morts par mi-temps.
- 20.3. Après le début d'un point et avant que les deux équipes aient signalé être prête, un joueur de l'une ou l'autre des équipes peut appeler un temps-mort. Le temps-mort prolonge le temps entre le début du point et le « pull » suivant de soixante-quinze (75) secondes.
- 20.4. Après le « pull », seul un lanceur ayant la possession d'un disque n'ayant pas touché le sol peut appeler un temps-mort. Après ce type de temps-mort:
 - 20.4.1. les remplacements ne sont pas autorisés, à part pour blessure.
 - 20.4.2. Le jeu reprend au point de pivot.
 - 20.4.3. Le lanceur reste le même.
 - 20.4.4. Tous les autres attaquants peuvent se placer à l'endroit qu'ils veulent dans l'aire de jeu.
 - 20.4.5. Une fois que les attaquants ont choisi leur position, les défenseurs peuvent se placer à l'endroit qu'ils veulent dans l'aire de jeu.
 - 20.4.6. Le compte reste le même à moins que le marqueur ait changé.
- 20.5. Si le lanceur appelle un temps-mort alors que son équipe n'en dispose plus, le jeu est arrêté. Le marqueur doit ajouter deux (2) secondes au compte qu'il aurait prononcé avant de reprendre le jeu avec un « check ». Si ceci a comme conséquence un compte à dix (10) ou plus, c'est un « turnover » de type « stall-out ».

Définitions

Aire de Jeu	La zone incluant la zone centrale et les zones d'en-but mais excluant les lignes de périmètre.
Affecter le Jeu	Une infraction affecte le jeu s'il est raisonnable de penser que le résultat de l'action aurait été significativement différent sans cette infraction.
Attaquant	Un joueur dont l'équipe est en possession du disque.
Brick	Un « pull » qui tombe directement en dehors de l'aire de jeu et non touché par l'équipe qui reçoit.
Call	Un appel clairement audible qu'une faute, infraction, violation ou blessure s'est produite. Les termes suivants peuvent être utilisés: « foul » (« faute »), « travel », le nom spécifique d'une infraction de marquage, « violation » (ou le nom spécifique de la violation), « stall-out », « technical » et « injury ».
Check	Action d'un défenseur qui touche le disque pour relancer le jeu.
Contact Accidentel	Tout contact qui n'est pas dangereux par nature et n'affecte pas l'action.
Contact avec le Sol	Réfère à tout joueur touchant le sol suite à un événement ou une action incluant l'atterrissage ou la reprise d'appui après une perte d'équilibre (i.e. sauter, plonger, se pencher ou tomber).
Défenseur	Un joueur dont l'équipe n'est pas en possession du disque.
En-but	L'une des deux zones à chaque extrémité du terrain où les équipes peuvent marquer un point en y attrapant le disque.
En-but Attaqué	Zone d'en-but dans laquelle l'équipe concernée est en train d'essayer de marquer.
En-but Défendu	Zone d'en-but dans laquelle l'équipe concernée est en train d'essayer d'empêcher les adversaires de marquer.
Etablir un Pivot	Après un « turnover », le point pivot est défini et le lanceur établit un pivot en y plaçant une partie de son corps (habituellement son pied). Après la réception d'une passe, un lanceur doit établir un pivot après s'être arrêté s'il veut ensuite bouger. Il établit un pivot en gardant une partie de son corps en contact permanent avec un point précis de l'aire de jeu.
Faire action sur le disque	Quand le disque est en l'air et qu'un joueur tente de rentrer en contact avec le disque de quelque manière que ce soit, pour l'attraper ou le bloquer. Ceci inclut la course vers le lieu où il pense entrer en contact avec le disque.
Hors-Jeu	Tout ce qui ne fait pas partie de l'aire de jeu, incluant les lignes de périmètre.
Initier un contact	Tout mouvement vers un adversaire légitimement positionné (position stationnaire ou position attendue basée sur la vitesse et direction actuelles) qui résulte en un contact non évitable et non fortuit.
Interception	Quand un joueur de l'équipe défensive attrape un lancer d'un joueur de l'équipe attaquante.
Interruption de jeu	Tout arrêt de jeu dû à une faute, violation, discussion, blessure ou temps-mort qui nécessite un « check » pour relancer le jeu.
Jeu	Le temps après que le pull a commencé et avant qu'un point ne soit marqué. Le jeu peut ensuite être arrêté par un appel et dans ce cas il reprend par un « check ».
Joueur	L'une des (jusqu'à) quatorze (14) personnes qui participent actuellement au point en cours.
Lancer	Un disque en vol après un mouvement du lanceur, incluant la perte de contact entre le lanceur et le disque après une feinte ou une perte intentionnelle de disque. Une passe est l'équivalent d'un lancer.

Lanceur	L'attaquant en possession du disque ou le joueur qui vient de lancer le disque avant que le résultat du lancer ne soit déterminé.
Ligne	Une limite définissant les aires de jeu. Sur un terrain sans tracé, les limites sont définies par des lignes imaginaires entre les marqueurs ayant la largeur des dits marqueurs. Les segments de ligne ne sont pas étendus au-delà des marqueurs.
Ligne de But	La ligne séparant la zone centrale de chaque zone d'en-but.
Lignes de Périmètre	Lignes séparant la zone centrale ou l'en-but de la zone hors-jeu. Elles ne font pas partie de l'aire de jeu.
Marquer	Un défenseur marque un attaquant quand il se situe à moins de trois mètres de celui-ci et réagit en fonction de cet attaquant.
Marqueur	Le défenseur qui peut énoncer le compte sur le lanceur.
Meilleure Perspective	Le point de vue disponible et le plus complet d'un joueur englobant les positions relatives du disque, du sol, des joueurs et des lignes impliqués sur l'action.
Mouvement du Lancer	Le mouvement du lancer est le mouvement qui transfère un déplacement du lanceur au disque dans une direction de vol et finit en lancer. Les pivots et les déplacements d'air ne font pas partie du mouvement du lancer.
Non-joueur	Toute personne, incluant un membre d'équipe, qui n'est pas joueur à ce moment.
Où le disque s'arrête	Réfère à l'endroit où le disque est attrapé, s'arrête naturellement ou est empêché de rouler ou glisser.
Pivoter	Se déplacer dans n'importe quelle direction tout en gardant une partie du corps avec un seul point de l'aire de jeu appelé point pivot.
Point Pivot	Le point de l'aire de jeu où le lanceur doit établir un pivot après un « turnover », après le « pull », après un temps-mort, après sortir de la zone centrale ou là où le pivot a déjà été établi. Un lanceur ne peut établir de pivot sans s'être arrêté et ne doit pas avoir déjà pivoté.
Position Légitime	La position stationnaire établie par le corps d'un joueur excluant les bras et jambes allongés qui, en tenant compte du temps et de la distance, peut être évitée par tous les adversaires.
Possession du disque	Contact maintenu et contrôle d'un disque sans rotation. Réceptionner une passe équivaut à établir la possession de cette passe. La perte de possession à cause d'un contact au sol lors de la réception annule la possession du joueur jusqu'à ce moment. Un disque en possession d'un joueur fait partie de ce joueur. L'équipe dont le joueur est en possession ou dont les joueurs peuvent ramasser le disque est considérée en possession.
Pull	Le lancer d'une équipe à l'autre qui commence le jeu au début d'une mi-temps ou après un point. Le « pull » n'est pas considéré comme une passe légitime.
Réceptionneurs	Tous les attaquants qui ne sont pas le lanceur.
Sol	Le sol est constitué de tout objet substantiellement solide incluant l'herbe, les cônes de marquage, l'équipement, l'eau et les non-joueurs mais excluant tous les joueurs et les vêtements qu'ils portent, les particules aériennes et les précipitations.
Turnover	Tout événement qui produit un changement de l'équipe en possession. Un « turnover » n'est pas considéré comme une violation.
Zone centrale	La zone de l'aire de jeu incluant les lignes de but mais excluant les zones d'en-but et les lignes de périmètre.

- Fin -

License Légale

Ce travail ("WFDF Rules of Ultimate 2013") a une licence Creative Commons Attribution 2.5. L'exploitant et auteur original de ce travail est la « World Flying Disc Federation », une organisation à but non lucratif enregistrée dans le Colorado (États-Unis). Ceci est un résumé du code légal (la licence complète peut être trouvée dans l'Appendix C)

Vous êtes libre de:

- copier, distribuer, montrer et d'appliquer ce travail
- d'en faire des dérivés
- d'en faire un usage commercial

Sous les conditions suivantes:

- vous devez attribuer le travail selon les spécifications de l'auteur ou exploitant.
- pour toute réutilisation ou distribution vous devez présenter clairement les termes de licence de ce travail.
- toutes ces conditions peuvent être levées si vous recevez la permission de la WFDF.

Vos droits d'utilisation ne sont en aucun cas affectés par ce qui précède.

Traduction : Romain Bellon, Cyril Cayla.