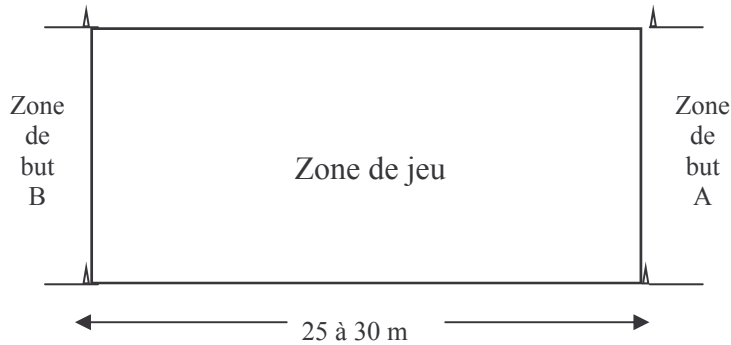




# ULTIMATE (Règlement de la rencontre USEP)



## 1- DISPOSITIF



2 équipes mixtes A et B de 7 joueurs (+ X remplaçants)

Matériel nécessaire:

- foulards ou autres signes distinctifs pour différencier les équipes
- 4 cônes pour délimiter le terrain
- 1 frisbee

## 2- BUT DU JEU

Réussir à attraper au vol dans la zone de but adverse, le frisbee lancé par l'un de ses partenaires.

## 2- FONCTIONNEMENT DU JEU

Au début de la partie, les 7 joueurs de chaque équipe sont répartis dans leur zone de but. L'arbitre tire au sort celle qui recevra le frisbee et pourra ainsi attaquer le camp adverse. L'un des joueurs se saisit alors du frisbee et effectue une passe à l'un de ses partenaires qui progressent vers la zone de but de l'adversaire. Dès qu'il reçoit le frisbee, celui-ci doit **s'immobiliser** et le passer à nouveau dans les **5 secondes**, faute de quoi le frisbee est donné à un joueur adverse.

Lorsqu'une équipe fait tomber le frisbee ou le fait sortir de la zone de jeu, il est donné à un joueur de l'autre équipe à l'endroit de la faute (adversaires à 5 m au moins).

Il est interdit d'arracher le frisbee ou d'empêcher une passe en se situant à moins de 5 m de l'adversaire au moment de la passe.

Il est interdit de pousser, d'écarter un lanceur ou un futur réceptionneur.

## 3- DUREE ET GAIN D'UNE PARTIE

Une partie comporte 2 manches de 6 minutes avec entrée obligatoire de tous les remplaçants après la 1ère manche. L'équipe qui remporte les 2 manches remporte la partie.

FAUTES		CONSEQUENCES
Le joueur en possession du frisbee se déplace ou met plus de 5 s à effectuer une passe à un partenaire.	⇒	Le frisbee est donné à l'adversaire.
Un adversaire refuse de se placer à 5 m lorsque le jeu reprend après que le frisbee soit tombé ou après une sortie des limites du terrain.	⇒	Le joueur est exclu jusqu'à la fin de la manche en cas de récidive.
Un joueur arrache le frisbee, pousse volontairement un adversaire pour l'empêcher de le recevoir.	⇒	
Un joueur critique systématiquement les décisions de l'arbitre.	⇒	Le joueur est exclu jusqu'à la fin de la manche.