

WFDF Rules of Ultimate 2013

Version officielle effective au 01-01-2013

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 la possession du disque change et l'autre équipe peut le prendre pour marquer dans l'en-but opposé. Les matchs sont typiquement joués en 17 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.

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 ne violera intentionnellement les règles; de fait il n'y a pas de pénalité sévère pour les infractions 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,**
 - 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 du jeu.
- I.5. Les actions suivantes sont des exemples de bon esprit:
 - I.5.1. informer **un co-équipier** 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 commet une infraction par ignorance des règles, les joueurs expérimentés sont tenus d'expliquer l'infraction.
- 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 de plus jeunes joueurs.

- 1.10. 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 pour des appels concernant **les lignes** et « down » (disque au sol), les joueurs peuvent prendre l'avis de non-joueurs **pour clarifier les règles et aider les joueurs** à prendre la décision adéquate.
- 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 sur ce qui s'est produit **lors d'une action de jeu**, le disque sera 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.

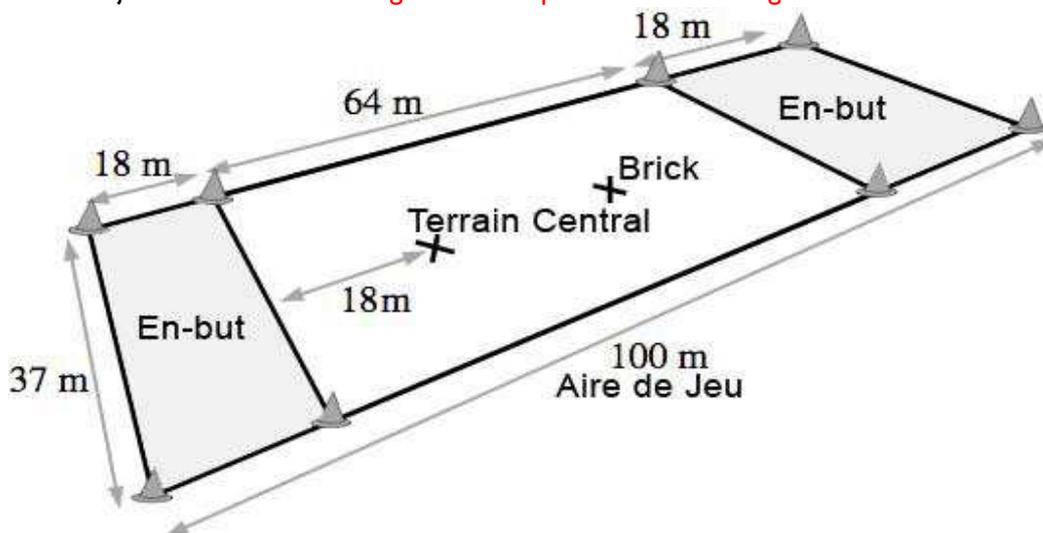


Figure 1

- 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 une « violation ».

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.

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 dix-sept (17) 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 neuf (9) points.
- 4.4. Le premier point de chaque mi-temps commence quand la mi-temps commence.
- 4.5. Après qu'un point soit 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; et
 - 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) seulement après qu'un point soit marqué et avant le « pull » suivant, excepté pour blessure (section 19).
- 5.3. Chaque équipe nommera un capitaine pour représenter l'équipe.

6. Commencer un Match

- 6.1. Les capitaines 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.
- 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 » consiste en un joueur défensif lançant le disque pour commencer le jeu, après que **les deux équipes aient signalé être prête en ayant au moins un joueur de chaque équipe qui lève une main au-dessus de sa tête.**
- 7.3. Une fois prêts, et jusqu'au « pull » tous les joueurs attaquants doivent se tenir avec un pied sur leur ligne de but sans changer de position avec un autre joueur.
- 7.4. Tous les joueurs défensifs doivent être entièrement à l'intérieur de leur zone d'en-but au moment du « pull ».
- 7.5. Si **une équipe enfreint 7.3 ou 7.4 l'équipe adverse doit appeler la violation « offside » avant que l'équipe receveuse ne touche le disque. 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 joueur 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 le disque entre en contact avec l'aire de jeu et n'en sort pas ou est attrapé dans l'aire de jeu, le lanceur établit un point pivot où le disque s'arrête.
 - 7.10. Si le disque entre en contact avec l'aire de jeu et sort sans être touché par un joueur attaquant, le lanceur établit un point pivot dans **la zone centrale** à l'endroit le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.7).
 - 7.11. Si le disque **entre en contact avec l'aire de jeu et sort après contact avec un attaquant ou qu'un attaquant attrape le « pull » en dehors de l'aire de jeu, le lanceur établit un point pivot dans l'aire de jeu** à l'endroit le plus proche d'où le disque est sorti (section 11.5).
 - 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 point 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 du « brick » doit être signalée par le prochain lanceur en levant un bras au-dessus de sa tête avant qu'il ne ramasse le disque.

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 point 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 ait touché le sol.
- 8.5. 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.
- 8.6. Après un turnover, l'équipe qui a gagné la possession du disque doit continuer de jouer sans délai. Le lanceur attendu doit se diriger au pas ou plus vite directement vers le disque et établir un point pivot.
 - 8.6.1. **Si l'attaque enfreint 8.6 la défense peut adresser un avertissement verbal (« delay of game ») ou appeler une « violation ».**
 - 8.6.2. **Si le prétendu lanceur est à moins de trois (3) mètres du point de pivot et qu'après l'avertissement verbal il continue à enfreindre 8.6 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 ente 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 »,
 - 9.3.2. Il est à une distance de moins de trois (3) mètres du lanceur,
 - 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 un (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 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 un maximum de huit (8).
 - 9.5.4. Après tout autre appel le compte reprend à un maximum de six (6).
- 9.6. Redémarrer un compte « au maximum à n » où « n » est un nombre entre un (1) et neuf (9), signifie annoncer « stalling » suivi du compte à un de plus que le dernier nombre énoncé avant l'arrêt du jeu ou par « n » si cette valeur est plus grande que « n ».

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 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 **qu'être** retardé par une discussion concernant un appel.
- 10.2. Excepté dans le cas d'un temps-mort:
 - 10.2.1. Tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand l'événement qui a causé l'arrêt de jeu est intervenu, **sauf indication contraire**.
 - 10.2.2. Si l'événement qui a causé l'arrêt de jeu s'est produit après que le lanceur ait **relâché le disque** et que le disque est retourné au lanceur pour reprendre le jeu, tous les joueurs doivent reprendre la position qu'ils occupaient quand le disque a été relâché par le lanceur, **sauf indication contraire**.
 - 10.2.3. Tous les joueurs doivent rester immobiles dans cette position 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 leurs équipes sont prêtes.
 - 10.4.1. **S'il y a un retard non nécessaire pour checker le disque, l'adversaire peut adresser un avertissement verbal (« delay of the 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. si le disque est à la portée d'un défenseur, il **doit toucher** le disque et **appeler « Disc In » ou « Stalling »**;
 - 10.5.2. si le disque n'est pas à la portée d'un défenseur, le lanceur **doit toucher** le sol avec le disque et appellera **« Disc In »**; ou
 - 10.5.3. si le disque n'est pas à la portée d'un défenseur et qu'il n'y a pas de lanceur, le

défenseur le plus proche 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 point pivot au point le plus proche de l'endroit où il est sorti (à moins que 14.2 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 co-équipier 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. Quand un joueur fait action de jeu sur le disque, un adversaire ne peut pas se déplacer de manière à bloquer intentionnellement les mouvements du joueur à moins qu'il fasse également action de jeu sur le disque.
- 12.8. 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.
- 12.9. 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.
- 12.10. 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.
- 12.11. Les joueurs ne doivent pas utiliser leurs bras ou jambes pour entraver le mouvement d'adversaires.
- 12.12. Aucun joueur ne peut aider physiquement le mouvement d'un autre joueur.

13. « Turnovers »

- 13.1. Un « turnover » transfère la possession du disque d'une équipe à l'autre et 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. le disque est intentionnellement passé d'un attaquant à un autre sans jamais n'être complètement relâché par les deux joueurs (« hand-over »);
 - 13.1.3. le lanceur dévie intentionnellement la passe de lui-même vers un autre joueur (« deflection »);
 - 13.1.4. en tentant une passe, le lanceur touche le disque après l'avoir lancé sans que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (« double touch »);
 - 13.1.5. une passe est attrapée par un défenseur (« interception »);
 - 13.1.6. le disque tombe en dehors des limites de l'aire de jeu (« out-of-bounds »);
 - 13.1.7. 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 »);
 - 13.1.8. il y a une faute offensive non contestée sur une réception; ou
 - 13.1.9. durant le « pull », l'équipe de réception touche le disque avant qu'il entre en contact avec le sol, et n'attrape pas le disque (« dropped pull »).
- 13.2. Si un joueur pense qu'un turnover a eu lieu il doit immédiatement faire l'appel approprié. Si l'une ou l'autre équipe est en désaccord elle peut appeler « contest ». Si, après discussion, les joueurs ne peuvent se mettre d'accord sur ce qui s'est passé sur l'action le disque est rendu au dernier lanceur non contesté.
- 13.3. 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).
 - 13.3.1. 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 continue.
- 13.4. Le jeu doit s'arrêter et reprendre avec un check après les turnovers suivants : « hand-over », « deflection », « double touch », « stall-out » et après une faute de réception

offensive non contestée.

- 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.
- 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 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; ou
 - 13.7.4. 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 point 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 point pivot doit être établi selon 13.9, 13.10 ou 13.11.
- 13.9. Si l'endroit du turnover est sur la zone centrale, le lanceur doit établir son point pivot à ce point.
- 13.10. Si l'endroit du turnover est dans la zone d'en-but attaquée, le lanceur doit établir son point 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 point 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 de 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 point pivot et ne peut pas être inversé.
- 13.12. Si, après un turnover, le jeu a continué indépendamment 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.
- 14.2. Si un joueur en possession du disque finit complètement derrière la ligne de zone d'en-but sans marquer un point selon 14.1, le joueur établit un point pivot au point le plus proche de la ligne de but.
- 14.3. Le moment où un point est marqué est quand, après que le disque soit attrapé, le premier contact a lieu 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. Les appels doivent être faits immédiatement après que l'infraction aux règles se produise.
- 15.8. **Si un joueur arrête le jeu de manière incorrecte après une mauvaise compréhension d'un appel ou une mauvaise connaissance des règles alors toutes les actions ayant suivies sont maintenues et le jeu reprend par un check au point où le jeu s'est arrêté.**
- 15.9. Si un joueur de l'équipe contre laquelle la faute, l'infraction ou la violation est appelée est en désaccord avec celle-ci, il peut appeler « Contest ».
- 15.10. Si un joueur appelant « Faute », « Violation » ou « Contest » détermine ensuite que l'appel était inutile, 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.
- 16.2. Cependant, si la faute ou la violation est appelée:
 - 16.2.1. contre le lanceur et que le lanceur tente tout de même une passe, ou
 - 16.2.2. quand le lanceur exécute un mouvement de lancer, ou
 - 16.2.3. 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. 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, si 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.**
 - 16.3.1. **Si le résultat était un point marqué, le point est valable.**
 - 16.3.2. **Sinon les joueurs affectés réajustent leurs placements désavantageux provoqués par la faute ou la violation, 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. Aucune autre règle ne prévaut sur celle-ci.
- 17.2. Fautes de Réception Défensives (Défense) :
 - 17.2.1. Une faute de réception défensive se produit quand un défenseur entre en contact avec un réceptionneur avant ou pendant, une tentative de réception du disque.
 - 17.2.2. Après une faute de réception défensive:
 - 17.2.2.1. si elle a lieu dans **la zone centrale** ou dans l'en-but défendu, le réceptionneur gagne la possession à l'endroit de la faute;
 - 17.2.2.2. si elle a lieu dans l'en-but attaqué, le réceptionneur gagne la possession à l'endroit le plus proche sur la ligne de but et le joueur fautif doit marquer le disque à cet endroit; ou
 - 17.2.2.3. 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 attrape le disque en l'air, 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 (Marqueur):
 - 17.4.1. Une faute de lancer défensive se produit quand:
 - 17.4.1.1. un défenseur est illégalement placé (Section I.1) et qu'il y a contact avec le lanceur ; ou
 - 17.4.1.2. Un défenseur ou une partie de son corps en mouvement entre en contact avec le lanceur avant que le disque ne soit relâché.
- 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 ait 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 ou pendant, une tentative de réception du disque.
 - 17.6.2. Si la faute n'est pas contestée, il y a turnover avec le disque à l'endroit où la faute 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 telle qu'un adversaire mobile ne peut l'éviter et entre en contact avec lui.
- 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 de réception du 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 ne doit pas 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 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 deux (2) secondes au compte après un premier appel à une infraction de marquage; 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 » (Encerclement) – une ligne entre les mains du défenseur contient le point de pivot du lanceur.
 - 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.
 - 18.1.1.6. « Vision » - un défenseur utilise intentionnellement une partie de son corps pour obstruer la vision du lanceur.
 - 18.1.1.7. « Contact » - un défenseur entre en contact avec le lanceur avant le lancer du disque et hors de l'acte de lancer. Cependant, si ce contact est provoqué seulement par le mouvement du lanceur, il n'y a pas d'infraction.
 - 18.1.2. Une infraction de marquage peut être contestée par la défense, dans ce cas le jeu s'arrête.
 - 18.1.3. Au premier appel d'une infraction de marquage non contestée, le marqueur doit soustraire deux (2) au compte et continuer.
 - 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. Pour toute infraction de marquage appelée et non contestée à la suite d'une autre infraction de marquage sur la même possession du lanceur, le marqueur

- doit recommencer le compte à un (1) et continuer.
- 18.1.6. Si, après une infraction de marquage, le compte n'est pas corrigé ou qu'il n'y a pas de compte, une violation peut être appelée et le jeu s'arrête.
- 18.1.7. Si le lanceur fait une passe et qu'une infraction de marquage est appelée pendant l'acte de lancer ou quand le disque est en l'air, l'appel n'a aucune 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 point pivot dans l'aire de jeu.
- 18.2.2. Un joueur en-jeu qui attrape une passe tandis qu'il est en l'air peut faire une passe avant de retoucher le sol.
- 18.2.3. 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.
- 18.2.3.1. 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.
- 18.2.4. 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 ».
- 18.2.5. Un lanceur qui est couché ou agenouillé n'a pas besoin d'établir de pivot.
- 18.2.5.1. Une fois arrêté, le centre de la masse détermine le point pivot, et il ne doit pas s'éloigner de ce point tant qu'il est couché ou agenouillé.
- 18.2.5.2. S'il se lève, il doit établir son point pivot à cet endroit.
- 18.2.6. Un « travel » se produit si:
- 18.2.6.1. le lanceur établit le pivot à un point incorrect de l'aire de jeu;
- 18.2.6.2. le lanceur change de direction avant d'établir un pivot de lancer le disque;
- 18.2.6.3. le lanceur ne décélère pas aussi vite que possible;
- 18.2.6.4. le lanceur ne maintient pas son pivot établi jusqu'à ce que le disque soit relâché;
- 18.2.6.5. le lanceur ne conserve pas le contact avec l'aire de jeu durant tout le mouvement du lancer; ou
- 18.2.6.6. un réceptionneur 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.
- 18.2.7. Après un « travel » non contesté le jeu ne s'arrête pas.
- 18.2.7.1. 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.
- 18.2.7.2. 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.
- 18.2.7.3. Le marqueur doit dire « Stalling » avant de redémarrer le compte.
- 18.2.8. Si, après un « travel » mais avant la correction du pivot, le lanceur fait une passe réceptionnée, l'équipe défensive peut appeler « Travel ». Le jeu est arrêté et le disque est retourné au lanceur.
- 18.2.8.1. Avant le check le lanceur doit établir un pivot à l'endroit correct et, si un marqueur était présent au moment du lancer, le marqueur peut se déplacer pour marquer le lanceur.
- 18.2.9. Si, après un « travel », le lanceur fait une passe non réceptionnée, le jeu continue.
- 18.2.10. Après un « travel » contesté 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 ».
- 18.3.2. Une fois le jeu arrêté, le joueur gêné peut se déplacer à la position **convenue** qu'il aurait occupée si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Le disque est retourné au lanceur (si le disque était lancé).

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'est pas le résultat d'un **contact avec un adversaire**, le joueur **peut choisir d'être remplacé ou peut choisir de faire prendre un temps-mort à sa propre équipe.**
 - 19.1.4. **Si la blessure est le résultat d'un contact avec un adversaire, le joueur peut choisir de rester ou d'être remplacé**
 - 19.1.5. Si le joueur blessé quitte le terrain, l'équipe adverse peut également choisir de remplacer un joueur.
 - 19.1.6. Si le joueur blessé avait attrapé le disque et qu'il a laissé tomber le disque à cause de la blessure, ce joueur garde la possession du disque.
 - 19.1.7. Les joueurs de remplacement suite à une interruption pour blessure prennent l'état complet (position, possession, compte, etc.) des joueurs qu'ils remplacent.
- 19.2. Interruption Technique (« Technical »)
 - 19.2.1. N'importe quel joueur qui identifie une condition qui met en danger des joueurs peut appeler « **T**echnical » pour arrêter le jeu.
 - 19.2.2. Le lanceur peut appeler une interruption technique pendant le jeu pour remplacer un disque sévèrement endommagé.
- 19.3. Si le disque était en l'air quand l'interruption a été appelée, le jeu continue jusqu'à ce que la possession soit déterminée:
 - 19.3.1. **Après une interruption pour blessure qui n'est pas le résultat d'une faute la passe complétée ou le turnover est maintenu et le jeu reprend à cet endroit.**
 - 19.3.2. **Après un appel d'interruption technique :**
 - 19.3.2.1. **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.**
 - 19.3.2.2. **Si l'appel ou le problème technique ont affecté le jeu, le disque est retourné au lanceur.**
- 19.4. Dans les matchs chronométrés, le chronomètre s'arrête pendant une interruption.

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 « temps-mort » de manière audible par les adversaires.
- 20.2. Chaque équipe a deux (2) temps-morts par mi-temps.
- 20.3. Un temps-mort peut être pris à tout moment durant une mi-temps.
- 20.4. Un temps-mort dure deux (2) minutes.
- 20.5. Après le début d'un point et avant le « pull » suivant, **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 deux (2) minutes.

- 20.6. Pendant le jeu seul le lanceur ayant un point pivot établi peut appeler un temps-mort.
Après ce type de temps-mort:
- 20.6.1. Les remplacements ne sont pas autorisés, à part sur blessure.
 - 20.6.2. Le jeu reprend au même point pivot.
 - 20.6.3. Le lanceur reste le même.
 - 20.6.4. Tous les autres attaquants peuvent se placer à l'endroit qu'ils veulent dans l'aire de jeu.
 - 20.6.5. 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.
 - 20.6.6. Le compte reste le même à moins que le marqueur ait changé.
- 20.7. Si le lanceur appelle un temps-mort alors que son équipe n'en dispose plus, le jeu est arrêté. Le marqueur ajoutera deux (2) secondes au compte avant la reprise du jeu avec un check. Si ceci a comme conséquence un compte à dix (10) ou plus, c'est un turnover de type « Stall-out ». S'il n'y a pas de compte en cours, la défense peut commencer un compte à trois (3).

– Fin –

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 si le résultat de l'action avait été significativement différent sans cette infraction.
Appel de ligne	Tout appel relatif à l'endroit où le disque est devenu hors-jeu ou la position des joueurs par rapport aux lignes de périmètre ou ligne de but. Les appels de ligne sont liés aux appels « out-of-bounds » (hors-jeu), « goal » (point) ou « offside »
Attaquant	Un joueur dont l'équipe est en possession du disque.
Auto-Check	Action du lanceur qui touche le sol avec le disque pour relancer le jeu. Se produit quand aucun défenseur n'est à portée du lanceur.
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 », « 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.
Femme	Une personne déterminée comme femme par les règles actuelles du Comité International Olympique.
Homme	Toute personne qui n'est pas une femme.
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 ou temps-mort qui nécessite un check ou un auto-check pour relancer le jeu. Le disque n'est pas sujet à un turnover sauf si la règle de continuité s'applique.
Jeu	Le temps après que le pull ait 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 énonce 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 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.
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.
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.

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 (Etats-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.