

# Règles de La World Flying Disque Federation d'Ultimate

Version officielle effective le 1er avril 2007

Ecrites par le Comité des Règles de la WFDF

Adoptées par le comité directeur de la FFDF du 23 septembre 2007

Introduction .....	2
1. L'Esprit du Jeu .....	2
2. Variantes.....	3
3. Le Terrain de Jeu .....	3
4. Equipement .....	4
5. Durée du match.....	4
6. Les Equipes .....	4
7. L'engagement d'un match .....	4
8. L'Engagement (Le Pull) .....	4
9. Mettre le disque en jeu .....	5
10. Compter (Stall, ou Stalling) .....	6
11. La remise en Jeu (le Check).....	6
12. Hors Terrain .....	7
13. Les Receveurs et le Positionnement .....	7
14. Changements de possession (Turnovers).....	8
15. Marquer un Point.....	9
16. Fautes (Fouls).....	9
17. Violations.....	10
18. Règle de Continuité .....	11
19. Temps Morts (Time-Outs) .....	12
20. Les Arrêts de Jeu .....	12
Appendice A : Règles de Championnat WFDF Supplémentaires.....	13
Appendice B : Définitions .....	18
Appendice C : Code Légal .....	20
Appendice D : Remerciements .....	25

**Ce travail ("Règles WWDF de Règles 2007") est sous la mention légale du certificat Creative Commons Attribution 2.5. Le détenteur du certificat et premier auteur de cette œuvre est la World Flying Disque Federation, une corporation à but non lucratif, conventionnée par l'Etat du Colorado, USA. Ceci est un résumé lisible par l'être humain du Code Légal (le Certificat dans sa totalité peut être lu dans l'appendice C).**

**Vous avez le droit de:**

- copier, distribuer, montrer et mettre en place ce travail
- en faire des produits dérivés
- en faire un produit commercial

**Selon les conditions suivantes:**

- Attribution : Vous devez attribuer le crédit de ce travail de la manière spécifiée par l'auteur et détenteur du certificat.
- Pour toute réutilisation ou distribution, vous devez clarifier à autrui les termes du certificat de ce travail.

- Vous pouvez être dispensé de n'importe laquelle de ces conditions sous condition d'obtenir la permission du comité de la WFDF.

Votre utilisation et autres droits ne sont en rien affectés par ce qui est cité ci-dessus.

## Introduction

L'Ultimate est un sport joué à sept contre sept, avec un disque volant. Il est joué sur un terrain rectangulaire avec une zone d'en-but de chaque côté. Le but de chaque équipe est de marquer un point. Pour cela, un joueur doit attraper une passe dans la zone d'en-but que son équipe attaque. Un lanceur ne peut pas marcher ou courir avec le disque, mais il peut le passer dans n'importe quelle direction, vers n'importe quel coéquipier. Lorsqu'une passe est incomplète, un changement de possession a lieu. L'autre équipe récupère alors la possession du disque pour marquer dans la zone d'en-but opposée. Les matchs se jouent habituellement en 17 points et le temps de jeu avoisine 100 minutes. L'Ultimate est auto arbitré et sans contact physique. L'Esprit du Jeu guide la manière dont les joueurs arbitrent la rencontre et se comportent sur le terrain.

## 1. L'Esprit du Jeu

- 1.1. L'Ultimate est un sport sans contact et auto arbitré. Tous les joueurs sont responsables de l'application et du respect des règles. L'Ultimate repose sur l'Esprit du Jeu qui rend chaque joueur responsable du fair-play.
- 1.2. Il est induit qu'aucun joueur ne viole intentionnellement les règles. Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour les infractions mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu dans la situation la plus proche possible de celle rencontrée s'il n'y avait pas eu de faute.
- 1.3. Les joueurs sont conscients qu'ils tiennent lieu d'arbitre. Lors de tout arbitrage entre équipes, les joueurs doivent :
  - 1.3.1. Connaître les règles;
  - 1.3.2. Être pragmatique et objectif ;
  - 1.3.3. Être honnête; et
  - 1.3.4. Utiliser un langage respectueux.
- 1.4. Un jeu très compétitif est encouragé, mais ne devrait jamais se dérouler aux dépens du respect mutuel entre les joueurs, du respect des règles du jeu acceptées de tous, et du simple plaisir de jouer.
- 1.5. Les actions suivantes sont considérées comme respectant un bon esprit du jeu:
  - 1.5.1. Informer immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation.
  - 1.5.2. Complimenter/féliciter/remercier l'adversaire pour un bon match/phase de jeu ;
  - 1.5.3. Saluer ses adversaires ;
  - 1.5.4. Réagir calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.
- 1.6. Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu, et doivent être évitées par tous les participants :
  - 1.6.1. Un jeu dangereux et un comportement agressif ;
  - 1.6.2. Causer une faute intentionnelle, ou autre violation intentionnelle des règles ;
  - 1.6.3. Railler ou intimider les joueurs adverses ; et
  - 1.6.4. Appeler une passe de la part d'un joueur adverse.
- 1.7. Les équipes sont les gardiennes de l'Esprit du Jeu, et doivent :
  - 1.7.1. Prendre la responsabilité d'enseigner les règles et l'Esprit du Jeu à leurs joueurs ;
  - 1.7.2. Discipliner les joueurs qui manifestent un mauvais état d'esprit; et
  - 1.7.3. Faire part de conseils positifs aux autres équipes afin qu'elles améliorent leur propre respect de l'Esprit du Jeu.
- 1.8. Dans le cas où un joueur novice commettrait une infraction due à son ignorance des règles, les joueurs expérimentés se doivent de lui expliquer son infraction.
- 1.9. Un joueur expérimenté, s'il prodigue des conseils sur les Règles et guide l'arbitrage sur le terrain, peut superviser les matchs impliquant des joueurs débutants ou plus jeunes.
- 1.10. Les règles devraient être interprétées par des joueurs impliqués directement dans le match, ou par des joueurs qui ont la meilleure perspective du jeu. Les joueurs n'étant pas directement impliqués dans le point en cours, à l'exception du capitaine, doivent se retenir de se mêler du dilemme. Si aucun accord n'est atteint sur ce qui s'est passé, le disque doit revenir au dernier lanceur non contesté.

## 2. Variantes

- 2.1. Une variante de la structure de base du règlement peut être utilisée afin d'être adaptée à des compétitions spéciales, au nombre de joueurs, à l'âge des joueurs et à l'espace disponible.
- 2.2. Des terrains délimités par des lignes ne sont pas nécessaires lors d'entraînements ou autres matchs informels d'Ultimate.

## 3. Le Terrain de Jeu

- 3.1. Le Terrain de Jeu est un rectangle de cent (100) mètres de long et trente-sept (37) mètres de large. (Voir le schéma 3.1)
- 3.2. Le périmètre du Terrain de Jeu est représenté par la ligne de périmètre qui consiste en deux (2) lignes de touche (Sidelines) le long de la longueur, et deux (2) lignes de fond (End lines) le long de la largeur.
  - 3.2.1. Toutes les lignes mesurent entre soixante-quinze (75) et cent vingt (120) millimètres de largeur, et sont marquées avec un produit non corrosif.
- 3.3. Le Terrain de Jeu est divisé en une Aire de Jeu centrale de soixante-quatre (64) mètres de long sur trente-sept (37) mètres de large, et deux zones d'en-but (End zones) situées à chaque extrémité de l'Aire de Jeu centrale et mesurant dix-huit (18) mètres de profondeur sur trente sept (37) mètres de large.
- 3.4. Les lignes d'en-but sont les lignes séparant l'Aire de Jeu des zones d'en-but. Elles font partie de l'Aire de Jeu.
- 3.5. La Marque de Brick est le point d'intersection entre deux (2) lignes de un (1) mètre de long dans l'Aire de Jeu, à vingt (20) mètres de chaque ligne d'en-but, à mi-chemin entre les lignes de touche.
- 3.6. Huit objets flexibles de couleur vive (comme des cônes en plastique) délimitent les extrémités de l'Aire de Jeu, et les zones d'en-but.

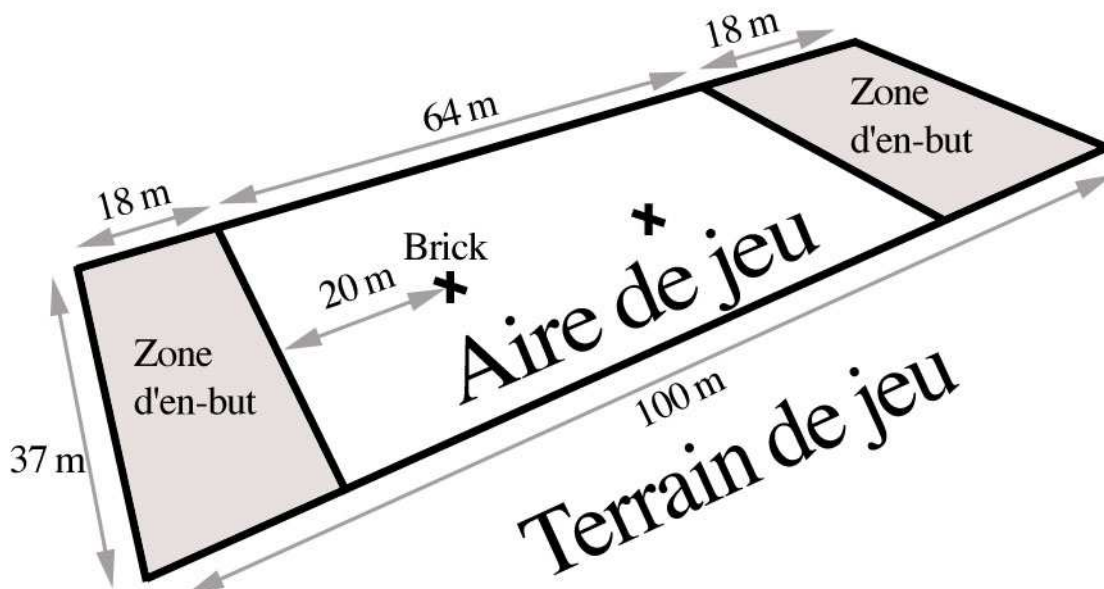


Figure 3.1

## 4. Equipement

- 4.1. Tout disque volant approuvé par la WFDF peut être utilisé.
- 4.2. Chaque joueur doit porter une tenue sportive qui distingue son équipe.
- 4.3. Aucun joueur ne peut porter de vêtements ou d'équipements susceptibles de blesser celui qui les porte ou d'autres joueurs (exemple : montres, boucles de ceinture, crampons acérés ou trop longs, bijoux en évidence).

## 5. Durée du match

- 5.1. Un match est terminé et gagné par la première équipe ayant atteint dix sept (17) points.
- 5.2. Un match est divisé en deux (2) périodes de jeu, appelées mi-temps. L'arrêt de jeu pour mi-temps se déroule lorsqu'une des équipes atteint neuf (9) points.
- 5.3. Chaque mi-temps consiste en un nombre de points.
- 5.4. Le premier point de chaque mi-temps débute lorsque la mi-temps débute.
- 5.5. Chaque point se termine lorsque ce point est marqué.
- 5.6. Après qu'un point ait été marqué, et que le match n'ait pas été remporté ou que la mi-temps n'ait pas été atteinte :
  - 5.6.1. Le prochain point débute immédiatement; et
  - 5.6.2. Les équipes échangent la zone d'en-but qu'elles défendent ; et
  - 5.6.3. L'équipe qui a marqué le point lance le prochain engagement (Pull).

## 6. Les Equipes

- 6.1. Chaque équipe devra placer un maximum de sept (7) joueurs et un minimum de cinq (5) joueurs sur le terrain pour chaque point.
- 6.2. Une équipe peut opérer un nombre illimité de remplacements, uniquement après qu'un point soit marqué, et avant le prochain Pull. Exception faite en cas de blessure (voir la Section 20).

## 7. L'engagement d'un match

- 7.1. Les capitaines des deux équipes déterminent de manière équitable quelle équipe choisit entre:
  - 7.1.1. Recevoir ou lancer l'engagement initial (Pull); ou
  - 7.1.2. Quelle zone d'en-but (End zone) défendre.
- 7.2. L'autre équipe prend le choix restant.
- 7.3. Au début de la seconde mi-temps, ces choix initiaux sont inversés.

## 8. L'Engagement (Le Pull)

- 8.1. Au début du match, après la mi-temps, ou après un point marqué, le jeu recommence avec un lancer, appelé un Pull.
- 8.2. Le Pull est un lancer effectué par la défense pour démarrer le point.
- 8.3. Les joueurs de la défense doivent être entièrement dans la zone d'en-but qu'ils défendent lorsque le Pull est lancé.
- 8.4. Les joueurs attaquants doivent se positionner avec un pied sur la ligne de la zone d'en-but qu'ils défendent, sans changer de positions les uns par rapport aux autres.
- 8.5. Au moins un des joueurs de l'équipe attaquante signale qu'ils sont prêts à recevoir l'engagement en levant la main au-dessus de sa tête.
- 8.6. Dès le disque lancé, tous les joueurs peuvent aller dans n'importe quelle direction.

- 8.7. Aucun joueur de l'équipe défensive ne peut toucher le disque après un Pull tant qu'un membre de l'équipe attaquante n'a pas touché le disque, ou que le disque n'a pas touché le sol.
- 8.8. Il y a changement de possession (turnover) si un attaquant, se tenant dans ou hors du terrain, touche le disque avant que celui-ci ne touche le sol, et que l'équipe attaquante ne parvienne pas à l'attraper.
- 8.9. Le disque est mis en jeu à l'endroit où il s'est arrêté si le disque touche d'abord le sol de l'Aire de Jeu et ne sort jamais du terrain, ou est attrapé dans les limites du terrain.
- 8.10. Si le disque touche d'abord l'Aire de Jeu, et sort du terrain sans avoir touché un joueur attaquant, un joueur attaquant met le disque en jeu à l'endroit de l'Aire de Jeu le plus proche de celui où le disque est sorti la première fois.
- 8.11. Si le disque sort du terrain après avoir touché un joueur attaquant, ou un attaquant attrape le Pull hors du terrain, le disque est mis en jeu à l'endroit de l'Aire de Jeu le plus proche de celui où le disque est sorti.
- 8.12. Si le disque se retrouve hors du terrain sans avoir touché l'Aire de Jeu ou un joueur attaquant, l'équipe attaquante doit faire un choix avant de ramasser le disque ; Ce choix conditionne l'endroit pour débiter le point :
  - 8.12.1. Un joueur signalant "Middle" met le disque en jeu à la marque de Brick, ou à un point au milieu de l'Aire de Jeu le plus proche de l'endroit où le disque a traversé la ligne de périmètre en dernier, en fonction de l'endroit le plus prêt de la End zone attaquée. Pour signaler cette option, le lanceur désigné tend un bras au-dessus de sa tête et/ou appelle "Brick" ou "Middle", avant de toucher le disque.
  - 8.12.2. Si aucun joueur ne signale Middle, le lanceur se place dans l'Aire de jeu au point le plus proche de l'endroit où le disque a traversé la ligne de périmètre en dernier.

## **9. Mettre le disque en jeu**

- 9.1. Mettre le disque en jeu signifie que le joueur attaquant en possession du disque établit un point de pivot (son pied de manière générale) à l'endroit de l'Aire de Jeu tel que spécifié.
- 9.2. Si aucun check n'est nécessaire, le disque peut être mis en jeu immédiatement.
- 9.3. Après l'engagement (Pull) ou après un changement de possession (Turnover), le joueur attaquant ayant attrapé le disque ou ayant pris possession du disque en premier doit mettre le disque en jeu.
- 9.4. Tout joueur peut tenter d'arrêter un disque qui roule ou qui glisse après avoir touché le sol.
- 9.5. Si, en essayant d'arrêter un tel disque, un joueur le fait avancer de manière évidente, alors l'équipe adverse peut remettre le disque à l'endroit où le joueur a touché le disque. Si le lanceur a déjà ramassé le disque avant qu'il ne soit replacé, le jeu doit reprendre avec un check.
- 9.6. Après un changement de possession (Turnover), l'équipe devenant attaquante doit mettre le disque en jeu sans délai. Le joueur qui mettra le disque en jeu doit aller vers le disque et vers son point de pivot à la vitesse de marche, ou plus rapidement.

## 10. Compter (Stall, ou Stalling)

- 10.1. Le défenseur qui compte le porteur du disque est appelé marqueur (Marqueur). Il peut débiter un compte (Stall Count) sur un lanceur en annonçant "Compter" ou "Stalling" et en comptant de un (1) à dix (10). Le laps de temps entre le premier énoncé de chaque mot du compte doit être d'au moins une seconde.
- 10.2. Le compte doit être clairement audible par le lanceur.
- 10.3. Le compte ne peut commencer tant que le défenseur (Marqueur) n'est pas à trois (3) mètres du lanceur.
- 10.4. Le compte (Stall) ne peut continuer que si le défenseur (Marqueur) est à moins de trois (3) mètres du lanceur, et que tous les défenseurs sont placés de manière légitime (voir la section 16.3).
- 10.5. Si le Marqueur comptant se retrouve au delà de trois (3) mètres du lanceur, ou qu'un autre joueur devient le Marqueur, le compte (Stall) doit reprendre à un (1).
- 10.6. Reprendre le compte (Stall) "a n maximum", ou "n" est un chiffre entre un (1) et neuf (9), signifie que le défenseur annonce "Compter" ou "Stalling" suivi par le compte à une seconde de plus que le dernier chiffre annoncé avant l'arrêt, ou par "n" si cette valeur est supérieure à "n".

## 11. La remise en Jeu (le Check)

- 11.1. Lorsque le jeu s'arrête pendant un point pour un temps mort, une faute, une possession contestée, une violation, un arrêt de sécurité ou pour blessure, le jeu reprend avec un Check.
- 11.2. Tous les joueurs doivent retourner à la place qu'ils occupaient, et doivent y rester jusqu'à ce que le jeu ait repris, sauf lors d'un temps mort.
- 11.3. Si le disque était en l'air lors de l'événement qui a causé l'arrêt, et que le disque est retourné au lanceur pour reprendre le jeu, les joueurs doivent retourner à la place qu'ils occupaient lorsque le disque a été lâché par le lanceur.
- 11.4. Tout joueur peut prolonger un arrêt de jeu pour corriger un problème d'équipement (rattacher ses lacets, raplatir un disque), mais le jeu en lui-même ne peut être arrêté pour cette raison.
- 11.5. Avec la permission de l'équipe offensive, le défenseur le plus proche du lanceur recommence le jeu en touchant le disque et en appelant "Disque In".
- 11.6. Si le défenseur le plus proche n'est pas à portée du lanceur, le lanceur peut, avec l'accord du défenseur le plus proche, recommencer le jeu en touchant le disque au sol et en appelant "Disque In".
- 11.7. Si aucun attaquant n'est en possession du disque, le défenseur le plus proche du disque pourra, avec la permission du joueur attaquant le plus proche, recommencer le jeu en appelant "Disque In".
- 11.8. Si le lanceur tente une passe avant le Check, ou si une violation de l'article 11.2 est appelée, la passe ne compte pas, qu'elle soit complète ou pas, et la possession revient au lanceur.

## 12. Hors Terrain

- 12.1. L'Aire de Jeu entière est dans les limites. Les lignes de périmètre ne font pas partie de l'Aire de Jeu, et sont hors limites. Tout non joueur est considéré comme hors du terrain.
- 12.2. L'espace hors du terrain est constitué de l'espace qui n'est pas dans les limites du terrain et tout ce qui est en contact avec celui-ci, sauf pour les joueurs de la défense, qui sont toujours considérés comme étant dans les limites du terrain (in-bounds) pour jouer le disque.
- 12.3. Un joueur attaquant qui n'est pas hors du terrain est dans les limites du terrain (in-bounds). Un joueur en plein saut garde son statut de hors/dans les limites du terrain jusqu'à ce que ce joueur ait touché l'Aire de Jeu, ou l'aire hors du terrain. Les exceptions suivantes s'appliquent :
  - 12.3.1. Si son élan cause à un joueur de sortir du terrain après avoir attrapé un disque dans les limites, le joueur est considéré comme étant dans les limites du terrain (in-bounds). Ce joueur met le disque en jeu à l'endroit de l'Aire de Jeu le plus proche de là où il a d'abord traversé la Ligne de Périmètre
  - 12.3.2. Un lanceur peut toucher l'espace hors du terrain une fois son point de pivot établit dans les limites du terrain.
  - 12.3.3. Le contact entre joueurs ne transfère pas le statut de dans/ hors limites de l'un à l'autre.
- 12.4. Un disque est dans les limites du terrain lorsqu'il est mis en jeu, ou lorsque le jeu commence ou recommence.
- 12.5. Un disque est hors limites lorsqu'il touche l'aire hors du terrain ou touche un joueur attaquant qui est hors limites. Un disque dans les mains d'un joueur attaquant a le même statut de dans/ hors limites que ce joueur. Si plus d'un joueur attaquant est en possession du disque, l'un d'entre eux étant hors des limites du terrain, le disque est hors limites.
- 12.6. Le disque peut planer hors de la ligne de périmètre et revenir dans l'Aire de Jeu, et les joueurs peuvent aller hors des limites pour jouer le disque.
- 12.7. Pour continuer de jouer après que le disque soit sorti des limites, un joueur de l'équipe ayant pris possession du disque, doit amener et mettre ce dernier en jeu à l'endroit de l'Aire de Jeu le plus proche de celui où les événements suivants se sont déroulés :
  - 12.7.1. Le disque a totalement franchi la ligne de périmètre ;
  - 12.7.2. Le disque a touché un joueur qui était dans les limites; ou
  - 12.7.3. Le disque est sorti des limites à cause d'un contact avec l'aire hors limites ou un joueur alors que n'importe quelle partie du disque était à l'intérieur de la ligne de périmètre

## 13. Les Receveurs et le Positionnement

- 13.1. Un joueur "attrape" le disque en montrant un contrôle soutenu d'un disque en arrêt (ne tournant plus).
- 13.2. Si le joueur perd le contrôle du disque suite à un contact avec le sol ou un co-équipier, ou un adversaire en position légitime, la prise de disque (catch) est considérée comme nulle et non avenue.
- 13.3. Les situations suivantes sont des changements de possession (turnover), et la prise du disque (catch) est considérée comme nulle et non avenue :
  - 13.3.1. Un joueur attaquant est hors des limites lors de sa prise du disque ; ou
  - 13.3.2. Après avoir attrapé le disque, le premier point de contact d'un receveur attaquant est hors des limites alors qu'il est en possession du disque.
- 13.4. Après une prise en main (catch) du disque, ce joueur devient le lanceur.
- 13.5. Si un joueur attaquant et un défenseur attrapent le disque en même temps, la possession revient à l'attaque.
- 13.6. Un joueur dans une position établie, qui n'a pas pris cette position afin de gêner un autre joueur, et ne jouant pas le disque, a le droit de rester dans cette position et ne devrait pas être touché par un adversaire.

- 13.7. Chaque joueur a le droit d'occuper n'importe quelle place sur le terrain qui n'est pas occupée par un adversaire, à condition qu'il ne cause aucun contact en prenant cette position.
- 13.8. Lorsque le disque est en l'air, tous les joueurs doivent tenter d'éviter les contacts avec d'autres joueurs, et aucune situation ne justifie le fait de provoquer un contact. "Faire une action sur le disque" n'est pas une excuse valable pour provoquer un contact avec d'autres joueurs.
- 13.9. Un contact accidentel, n'affectant pas le résultat du jeu ou la sécurité des joueurs, peut se produire lorsque deux ou plusieurs joueurs avancent vers un même point simultanément. Les contacts accidentels doivent être minimisés mais ne sont pas considéré comme une faute.
- 13.10. Le Principe de Verticalité :
  - 13.10.1. Tous les joueurs ont le droit à l'espace immédiatement au-dessus d'eux. Un adversaire ne peut les empêcher d'occuper cet espace.
  - 13.10.2. Un joueur qui a sauté doit pouvoir atterrir sans obstruction de la part de ses adversaires, en présupposant qu'aucun adversaire n'occupait l'espace entre le point de saut et le point de réception éventuel du receveur lors du début du saut.
- 13.11. Aucun joueur ne peut assister physiquement le mouvement d'un autre joueur.

## 14. Changements de possession (Turnovers)

- 14.1. Un changement de possession (turnover) transfère la possession du disque d'une équipe à l'autre et se produit durant le jeu quand :
  - 14.1.1. Le disque entre en contact avec le sol alors qu'un joueur attaquant n'en a pas la possession;
  - 14.1.2. Le disque est donné d'un joueur attaquant à un autre (la possession change sans que le disque n'est jamais été complètement dans les airs) ;
  - 14.1.3. Le lanceur lance de manière intentionnelle une passe pour soi-même par « ricochet » sur un autre joueur ;
  - 14.1.4. En tentant une passe, le lanceur retouche le disque après l'avoir lâché et avant aucun autre joueur ;
  - 14.1.5. Une passe est attrapée (interceptée) par un joueur de la défense ;
  - 14.1.6. Le disque sort des limites du terrain ;
  - 14.1.7. Le lanceur n'a pas lâché le disque avant que son défenseur (marqueur) ait dit le mot "dix" (ou "ten") lors du compte (Stall Count). C'est alors un compté (Stall-out) ;
  - 14.1.8. Le lanceur appelle un Temps Mort alors que son équipe n'a plus de temps morts ;
  - 14.1.9. Il y a une Faute de Réception Offensive non contestée (Section 15.6) ;
  - 14.1.10. Durant l'engagement (Pull), l'équipe qui reçoit le disque le touche avant qu'il ne touche le sol et ne réussit pas à l'attraper.
- 14.2. Quand la clarté d'un changement de possession n'est pas établie, le(s) joueur(s) avec la meilleure perspective sur l'événement prend rapidement la décision. Si l'une ou l'autre des équipes est en désaccord, elles peuvent appeler "Conteste" et :
  - 14.2.1. Le disque revient au lanceur précédent ; et
  - 14.2.2. Tout Compte (Stall Count) recommence à un maximum de neuf (9).
- 14.3. Si l'attaque appelle "compte rapide" ("fast count") après qu'un marqueur ait appelé Stall-out, le changement de possession (turnover) est contesté, et le jeu reprend en accord avec la règle 14.2
- 14.4. Si le lanceur lance le disque après un Stall-Out contesté, et si la passe est incomplète, la règle de continuité s'applique et "Play-on" doit être appelé.
- 14.5. Après un turnover, le changement de possession se situe à l'endroit où :
  - 14.5.1. Le disque s'est arrêté ou est ramassé par un joueur attaquant ; ou
  - 14.5.2. Le joueur ayant intercepté le disque s'arrête; ou
  - 14.5.3. Est placé le lanceur, dans le cas des règles 14.1.2, 14.1.3, 14.1.4, 14.1.7, 14.1.8;
  - ou
  - 14.5.4. La faute de réception offensive s'est passée.
- 14.6. Si l'endroit du turnover est dans l'Aire de Jeu, le disque doit être remis en jeu à cet endroit.
- 14.7. Si l'endroit du turnover est dans la zone d'en-but que l'équipe offensive attaque, le disque sera remis en jeu au point le plus proche de la ligne d'en-but.

- 14.8. Si l'endroit du turnover est dans la zone d'en-but que l'équipe offensive défend, le joueur ayant la possession du disque peut choisir de remettre le disque :
- 14.8.1.1. A l'endroit du turnover, ou
  - 14.8.1.2. Au point sur la ligne d'en-but le plus proche de l'endroit du turnover
  - 14.8.1.3. Un mouvement immédiat ou un échec de mouvement détermine où le disque sera remis en jeu et ne peut être inversé.
- 14.9. Si l'endroit du turnover est hors des limites, le disque sera remis en jeu selon la règle 12.7.

## 15. Marquer un Point

- 15.1. Un point est marqué si un joueur dans les limites du terrain attrape une passe autorisée et que tous ses points de contact simultanés après avoir attrapé le disque sont entièrement dans la zone d'en-but qu'il attaque (voir 13.1, 13.2).
- 15.2. Si un joueur en possession du disque se retrouve entièrement derrière la ligne d'en-but sans marquer un point selon la règle 15.1, le joueur remet le disque en jeu au point le plus proche de la ligne d'en-but.
- 15.3. Un point est marqué dès l'instant où, après que le disque ait été attrapé, le premier appui rentre en contact avec la zone d'en-but.

## 16. Fautes (Fouls)

- 16.1. Résumé
- 16.1.1. Une faute est le résultat d'une violation des règles lorsqu'un contact non autorisé s'est produit entre deux ou plusieurs joueurs adverses. Le disque qui est détenu par un joueur est considéré comme faisant partie du corps de ce joueur. Seul le joueur contre qui la faute est commise peut appeler la faute, en appelant "Faute" (Foul).
  - 16.1.2. Si la règle de continuité (Section 18) n'est pas appliquée, le jeu s'arrête lorsqu'une faute est appelée.
  - 16.1.3. Si l'équipe contre laquelle la faute est appelée est en désaccord, elle peut la contester en appelant "Conteste".
- 16.2. Fautes Défensives du Marqueur:
- 16.2.1. Le marqueur est positionné de manière illicite (Section 17.3), et il en résulte un contact avec le lanceur; ou
  - 16.2.2. Le marqueur provoque un contact avec le lanceur, ou une partie du corps du marqueur était en mouvement et est entrée en contact avec le lanceur avant que le disque n'ait été lâché.
- 16.3. Fautes Offensives du Lanceur:
- 16.3.1. Le lanceur provoque un contact avec son marqueur qui est en position légale.
- 16.4. Un contact accidentel se produisant après l'acte de lancer n'est pas une cause de faute, mais devrait être évité.
- 16.5. Fautes de Réception Défensives :
- 16.5.1. Un défenseur est positionné illégalement (Section 13), et il s'en suit un contact avec un receveur; ou
  - 16.5.2. Un défenseur provoque un contact avec un receveur avant ou pendant une tentative pour attraper le disque.
  - 16.5.3. Si un receveur en plein saut attrape le disque, et qu'un joueur défensif commet une faute pendant l'envol, il s'agit d'une faute de "Force out" si ce contact a forcé le receveur à :
    - 16.5.3.1. Atterrir hors des limites et non dans le terrain, ou :
    - 16.5.3.2. Atterrir dans l'Aire de Jeu au lieu de la zone d'en-but (End Zone).
    - 16.5.3.3. Résolution d'une faute de "Force Out" :
    - 16.5.3.4. Si le joueur aurait dû atterrir dans la zone d'en-but, il y a point.
    - 16.5.3.5. Si le receveur a atterri hors des limites et si la faute de « force out » est contestée, le disque revient au lanceur. Autrement, le disque reste au receveur.
    - 16.5.3.6. Si une faute est commise, empêchant le receveur d'attraper le disque, et si la faute est contestée, le disque revient au lanceur.
  - 16.5.4. Une faute défensive conduisant le receveur ou le lanceur à faire tomber le disque après qu'ils en aient pris possession est appelée une faute de "Strip".

- 16.5.4.1. Si une telle faute se produit, qu'elle n'est pas contestée et que la réception aurait conduit à marquer un point, celui-ci est accordé.
- 16.5.5. Après une faute de réception défensive :
  - 16.5.5.1. Si elle se produit dans l'Aire de Jeu ou dans la zone d'en-but défendue, le receveur obtient la possession au point de l'infraction.
  - 16.5.5.2. Si elle se produit dans la zone d'en-but attaquée, le receveur obtient la possession au point le plus proche sur la ligne d'en-but, et le joueur fautif doit le marquer à cet endroit.
  - 16.5.5.3. Si la faute est contestée, le disque revient au lanceur.
- 16.6. Fautes de Réception Offensives
  - 16.6.1. Un contact provoqué par le receveur avec un défenseur dans une position légale (Section 13) est une faute.
  - 16.6.2. Si la faute est contestée, et qu'il n'y a pas continuité, le disque revient au lanceur.
  - 16.6.3. Si la faute n'est pas contestée, il y a un changement de possession et le disque est remis en jeu à l'endroit où la faute s'est produite.
- 16.7. Fautes de décalage
  - 16.7.1. Si des fautes sont appelées par les joueurs offensifs et défensifs sur la même action, le disque revient au lanceur à son point de possession.
- 16.8. Le Compte (Stall Counts)
  - 16.8.1. Après une faute commise par la défense où le jeu s'est arrêté :
    - 16.8.1.1. S'il n'y a pas de contestation, le compte revient à un (1);
    - 16.8.1.2. Si la faute est contestée, tout compte reprend à un maximum de six (6).
  - 16.8.2. Après une faute commise par l'attaque où le jeu s'est arrêté, qu'elle soit contestée ou pas, tout compte reprend à un maximum de neuf (9).
  - 16.8.3. Après des fautes de décalage, tout compte reprend à un maximum de neuf (9).

## 17. Violations

- 17.1. Résumé
  - 17.1.1. Une violation est le résultat d'une infraction aux règles lorsque aucun contact entre joueurs ne s'est produit. Tout joueur adverse peut appeler une violation, en appelant le nom spécifique de la violation ou "Violation".
  - 17.1.2. Lors d'une deuxième violation de défense au cours d'un même compte, et si la règle de continuité n'est pas appliquée, le jeu est arrêté.
  - 17.1.3. Si l'équipe contre qui la violation est appelée est en désaccord, elle peut la contester en appelant "Conteste". Lorsqu'il est impossible d'arriver à un accord sur toute violation appelée, celle-ci est considérée comme "Contestée".
- 17.2. Violation de Marcher (Travel).
  - 17.2.1. Une violation de Marcher (Travel) se produit si :
    - 17.2.1.1. Le lanceur ne remet pas le disque en jeu au bon endroit dans l'Aire de Jeu ;
    - 17.2.1.2. Le lanceur ne reste pas sur son point de pivot une fois celui-ci établi ;
    - 17.2.1.3. Un receveur ne s'arrête pas aussi vite que possible ou change de direction après avoir attrapé le disque ;
    - 17.2.1.4. Un receveur fait une passe pendant ou après le troisième point de contact au sol et avant de s'arrêter complètement (tout contact au sol pendant la prise de disque est le premier point de contact au sol) ;
    - 17.2.1.5. Un receveur jongle, lance, ou conserve le disque pour lui-même de manière intentionnelle afin de bouger dans toute direction.
  - 17.2.2. Après une violation de travel non contestée, le disque revient au lanceur et le compte reprend à un maximum de neuf (9).
  - 17.2.3. Après une violation de Marcher (Travel) contestée par le lanceur, le disque revient au lanceur et le compte (Stall Count) reprend à un maximum de six (6).
  - 17.2.4. Après une violation de Marcher (Travel), le disque est mis en jeu au point de pivot initial ou à l'endroit où celui-ci aurait dû se faire si le Marcher (Travel) ne s'était pas produit.
- 17.3. Violations du Marqueur
  - 17.3.1. Les violations de défense comprennent :
    - 17.3.1.1. "Straddle" – Le Marqueur enfreint l'espace délimité par l'alignement de ses pieds et contenant le point de pivot du lanceur.

- 17.3.1.2. "Disque Space" – Le marqueur envahi l'espace correspondant à un disque autour du torse du lanceur.
- 17.3.1.3. "Wrapping" – le marqueur utilise ses bras pour empêcher le lanceur de pivoter dans toute direction.
- 17.3.1.4. "Fast Count" – le marqueur:
  - 17.3.1.4.1. Compte à des intervalles de moins d'une seconde,
  - 17.3.1.4.2. Ne soustrait pas deux (2) secondes du compte (stall count) après le premier appel de toute violation de défense,
  - 17.3.1.4.3. Commence le compte avant que le joueur attaquant n'ait pris possession du disque et un point de pivot, ou
  - 17.3.1.4.4. Ne commence pas le compte avec le mot "Stalling".
- 17.3.1.5. "Double Team" – plus d'un joueur défensif est à trois (3) mètres du point de pivot du lanceur quand aucun autre joueur attaquant n'est à trois (3) mètres d'un des joueurs défensifs.
- 17.3.1.6. "Vision" - le marqueur utilise toute partie de son corps pour bloquer la vision du lanceur de manière intentionnelle.
- 17.3.2. Une violation peut être contestée par la défense, auquel cas le jeu est arrêté.
- 17.3.3. Au premier appel d'une violation de défense non contestée, le jeu n'est pas arrêté. Le marqueur doit soustraire deux (2) secondes du compte (stall count) et continuer. Un marqueur qui exécute le compte (stall count) peut, lorsqu'une violation de défense est d'abord appelée, continuer le compte (stall count) en réduisant le compte d'une (1) seconde, et ensuite continuer le compte. L'effet de cette technique est de soustraire deux (2) secondes du compte (stall count). (i.e. "Stalling, 1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 6...") si une violation de la défense est appelée à la quatrième (4ème) seconde du compte (stall count).
- 17.3.4. Le marqueur ne peut pas recommencer à compter tant que toute position illégale n'ait pas été corrigée. Faire autrement serait une nouvelle violation de défense conséquente.
- 17.3.5. Pour toute violation de défense suivante durant le même compte, le jeu s'arrête, et, si elle n'est pas contestée, le compte (stall count) revient à un (1) et le jeu reprend avec un check.
- 17.3.6. Si une violation de défense est contestée, le compte (stall count) revient à un maximum de six (6).
- 17.4. Le Pick
  - 17.4.1. Si un défenseur est à moins de cinq (5) mètres de tout joueur attaquant qu'il couvre activement, et qu'il est empêché d'avancer vers/avec ce joueur par un autre joueur, un joueur défensif peut appeler "Pick". Si la Règle de Continuité (Section 18) n'est pas appliquée, le jeu est arrêté.
  - 17.4.2. Une fois le jeu arrêté, le joueur qui a été gêné peut aller vers la position qu'il estime pouvoir avoir occupé si l'obstruction ne s'était pas produite. Le disque revient au lanceur (si le disque a été lancé) et tout compte (stall compte) reprend à un maximum de neuf (9).

## 18. Règle de Continuité

- 18.1. Si une faute ou une violation se produit quand le disque est en l'air ou pendant que le lanceur s'apprêtait à lancer, le jeu continue jusqu'à ce que la possession soit établie.
- 18.2. Si la faute ou la violation a été appelée à l'encontre du lanceur (i.e. travel ou faute offensive du lanceur), et que le lanceur tente une passe après l'appel de la faute, le jeu continue jusqu'à ce que la possession soit établie.
- 18.3. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation prend ou garde la possession du disque en conséquence de la passe, le jeu continue sans arrêt. Les joueurs reconnaissant cela doivent appeler "Play on" immédiatement pour indiquer que cette règle a été invoquée.
- 18.4. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation ne prend ou ne garde pas la possession en conséquence de la passe, le jeu devra être arrêté et le disque revient au lanceur pour un check.
- 18.5. Si l'équipe qui a appelé la faute ou la violation pense que le jeu n'a pas été affecté par la faute ou la violation, elle doit décliner la faute ou la violation, et recommencer le jeu avec un check.

## 19. Temps Morts (Time-Outs)

- 19.1. Le joueur appelant le temps mort (time-out) doit former un "T" avec ses mains, ou avec une main et le disque, et appeler "Time-out" de manière à ce que ses adversaires l'entendent.
- 19.2. Un temps mort (Time-out) dure deux (2) minutes.
- 19.3. Après un point et avant l'engagement (Pull) qui s'en suit, chacune des deux (2) équipes peut appeler un temps mort (Time-out). Après qu'un temps mort (Time-out) se soit écoulé, le disque est remis en jeu avec l'engagement (Pull).
- 19.4. Pendant le jeu, seul un lanceur avec un point de pivot établi peut appeler un temps mort (Time-out). Après un tel temps mort (Time-out) :
  - 19.4.1. Les remplacements ne sont pas autorisés, sauf en cas de blessure.
  - 19.4.2. Le disque est remis en jeu au même point de pivot.
  - 19.4.3. le lanceur reste le même.
  - 19.4.4. Tous les autres joueurs attaquants peuvent alors se mettre à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu.
  - 19.4.5. Une fois les joueurs attaquants ont sélectionné leurs positions, les joueurs défensifs peuvent se mettre en place n'importe où sur le terrain de jeu.
  - 19.4.6. Le compte (stall count) reste le même, sauf si le marqueur a été changé.

## 20. Les Arrêts de Jeu

- 20.1. Arrêt pour blessure
  - 20.1.1. Un arrêt pour blessure, "Blessure" (Injury), peut être appelé par le joueur blessé, ou par un co-équipier si le joueur blessé est dans l'impossibilité de l'appeler immédiatement. Dans ce cas, l'appel est prononcé comme s'il avait été annoncé au moment de la blessure.
  - 20.1.2. Si un joueur a une blessure ouverte ou saignante, un arrêt pour blessure doit être appelé. Ce joueur doit prendre un remplacement immédiat pour blessure, et ne doit pas revenir dans le jeu tant que la blessure n'est pas traitée et pansée.
  - 20.1.3. Si la blessure n'est pas le résultat d'une faute (contestée ou non), le joueur doit être remplacé, autrement, le joueur peut choisir de rester.
  - 20.1.4. Si le joueur blessé sort du terrain, l'équipe adverse peut choisir de prendre un remplacement pour un de ses joueurs.
  - 20.1.5. Si le joueur blessé a attrapé le disque, et que le joueur a lâché le disque à cause de la blessure, ce joueur conserve la possession du disque.
  - 20.1.6. Les joueurs remplaçants suite à un arrêt pour blessure prennent le statut total (position, possession, compte...) du joueur qu'ils remplacent.
- 20.2. Arrêt Technique
  - 20.2.1. Un Arrêt Technique, "Technical", peut être appelé par tout joueur jugeant une situation dangereuse pour les autres joueurs.
  - 20.2.2. Le lanceur peut appeler un arrêt technique pendant le jeu pour remplacer un disque craqué, déchiré, enfoncé, plié ou troué. Un disque voilé ou sale ne justifie pas un arrêt.
- 20.3. Si le disque était en l'air lorsque l'arrêt a été appelé, le jeu continu jusqu'à ce que la possession soit établie :
  - 20.3.1. Si la situation relative à la blessure ou à la sécurité n'a pas affecté le jeu, l'accomplissement ou le changement de possession (turnover) tient lieu, et le jeu reprend à cet endroit ;
  - 20.3.2. Si la situation relative à la blessure ou à la sécurité a affecté le jeu, le disque revient au lanceur et le compte reprend à un maximum de neuf (9).
- 20.4. Durant les matchs chronométrés, le chronomètre est arrêté pour un arrêt.

- The End -

# **Appendice A : Règles de Championnat WFDF Supplémentaires**

## **A1. Introduction**

- A1.1. Les règles suivantes seront appliquées pendant les matchs des événements suivants :
  - A1.1.1. Championnats du Monde d'Ultimate et Championnats de Guts.
  - A1.1.2. Championnats du Monde d'Ultimate des Clubs.
  - A1.1.3. Championnats Régionaux. (exemple : Championnats d'Ultimate du Continent Américain, Championnats d'Ultimate d'Asie-Océanie)
  - A1.1.4. Jeux Mondiaux (World Games) (ainsi que d'autres changements mandatés par la WFDF et ou les hôtes d'évènement IWGA).
  - A1.1.5. Championnats du Monde d'Ultimate Juniors.

## **A2. Esprit du Jeu**

## **A3. Variantes**

## **A4. Aire de Jeu**

- A4.1. La Marque de Brick Inversée est l'intersection entre deux (2) lignes de un (1) mètre à l'intérieur de la zone d'en-but (End Zone), placées à dix (10) mètres de la Ligne d'en-but (Goal Line), à mi-chemin entre les Lignes de Touche (Sidelines).
- A4.2. Une ligne de restriction devra être établie à trois (3) mètres de l'Aire de Jeu. Tout le monde (sauf les 14 joueurs concernés par le point) doit se situer en dehors de cette ligne pendant la durée du match.
- A4.3. La totalité de la surface du terrain doit être composée de ce qui suit :
  - A4.3.1. Herbe
  - A4.3.2. Stabilisé

## **A5. Equipement**

- A5.1. Le Disque
  - A5.1.1. Le Disque : Seuls les disques indiqués sur la liste WFDF "Approuvé pour le Jeu de niveau Championnat" peuvent être utilisés pour les événements listés dans la section A1. Si les capitaines ne sont pas d'accord sur un type de disque, un disque désigné par le Comité Ultimate de la WFDF comme étant un disque officiel pour l'évènement sera utilisé.
  - A5.1.2. Des disques de rechange supplémentaires (approuvé en accord avec cette section) peuvent être tenu par toute personne officielle pour être utilisé par l'attaque afin de remplacer un disque hors limites ou endommagé, selon la décision de l'équipe attaquante. Cette règle est limitée aux situations suivantes : lorsqu'il n'est pas possible de reprendre un disque dans un délai de temps raisonnable, immédiatement après un engagement (pull) ayant endommagé la forme du disque, entre les points ou pendant les temps morts (time-outs), ou à tout moment pendant un match si un disque a été fendu, déformé ou troué pendant l'action de jeu normale.

## **A6. Durée du Match**

- A6.1. Format des Championnats WFDF
  - A6.1.1. Durée du Match : Dix-sept (17) Points.
  - A6.1.2. Cap de point : dix-neuf (19) Points.
  - A6.1.3. Cap de Temps : Cent (100) Minutes.
  - A6.1.4. Mi-temps : Lorsque la première équipe atteint neuf (9) Points. Durée : Dix (10) Minutes.
- A6.2. Lorsqu'un chronométrateur de temps est disponible, le temps entre un point marqué et l'engagement (Pull) suivant devra être appliqué de la manière suivante :

- A6.2.1. Quarante Cinq (45) secondes après qu'un point ait été marqué (dans le cas d'une discussion, après que le point ait été reconnu comme tel par l'équipe défensive), le chronométrateur signale à l'équipe qui reçoit qu'elle a quinze (15) secondes pour signaler leur capacité à recevoir l'engagement (Pull).
- A6.2.2. Après soixante (60) secondes, l'équipe qui reçoit doit signaler leur capacité à recevoir l'engagement (pull) (indiqué dans la section 9). Le chronométrateur signale à l'équipe qui va défendre qu'elle a quinze (15) secondes avant de devoir faire l'engagement (pull).
- 6.2.2.1. Si l'équipe qui reçoit le disque ne reconnaît pas qu'elle est prête avant soixante (60) secondes, le chronométrateur signale qu'un temps mort d'équipe (team time-out) a été donné à l'équipe qui reçoit, et un temps mort d'équipe a lieu. Si l'équipe qui reçoit n'a plus de temps morts (time-out), alors il n'y a pas d'engagement (Pull), et l'équipe qui reçoit prend possession du disque à la Marque de Brick Inversée. Le jeu commence avec un check.
- A6.2.3. Après soixante-quinze (75) secondes, l'équipe qui lance doit avoir lâché l'engagement (Pull).
- 6.2.3.1. Si l'équipe qui va défendre n'a pas lancé avant soixante-quinze (75) secondes, le chronométrateur signale qu'un temps mort d'équipe (team time-out) a été donné à l'équipe qui lance, et un temps mort d'équipe a lieu. Si l'équipe qui lance n'a plus de temps morts (time-out), alors il ne se produit pas, il n'y a pas d'engagement (Pull), et l'équipe qui reçoit prend possession du disque à la Marque de Brick la plus proche de la zone qu'elle attaque. Le jeu commence avec un check.
- A6.2.4. Les règles dans cette section (A6.2) seront aussi appliqués au début de chaque moitié de match, sauf que le chronométrateur donnera le signal à trente (30) secondes avant que l'équipe qui lance ne doivent montrer qu'elle est prête, quinze (15) secondes avant que l'équipe qui reçoit ne doivent montrer qu'elle est prête, et quinze (15) secondes avant que l'équipe faisant l'engagement ne lance.
- A6.2.5. Pour un chronométrateur, la manière la plus appropriée de signaler sera d'utiliser un sifflet, en suivant les directives indiquées dans le Guide du Directeur de Tournoi de la WFDF.

## A7. Les Equipes

- A7.1. Toutes les équipes doivent avoir 12 joueurs disponibles pour chaque match, et 7 joueurs doivent être sur le terrain pour chaque point. Si une équipe ne remplit pas ces critères à tout moment avant ou pendant un match, elle devra jouer ce match forfait.
- A7.2. Une équipe doit avoir un maximum de trente-deux (32) et un minimum de douze (12) joueurs sur sa liste d'équipe (roster).
- A7.3. Chaque équipe désigne un (1) Capitaine pour représenter l'équipe.
- A7.4. Division Open
- A7.4.1. Toute personne peut participer dans la Division Open.
- A7.5. Division Féminine
- A7.5.1. Toute Femme peut participer dans la Division Féminine.
- A7.6. Division Coed (Mixed)
- A7.6.1. Toute personne peut participer dans la Division Coed (Mixed).
- A7.6.2. Toutes les équipes doivent avoir au moins cinq (5) joueurs hommes, et cinq (5) joueuses femmes disponibles pour chaque match, et 7 joueurs doivent être sur le terrain à tout moment. Si une équipe ne remplit pas ces critères à tout moment avant ou pendant un match, elle devra jouer ce match forfait.
- A7.6.3. Avant chaque engagement, l'équipe commençant en attaque (celle recevant le Pull) choisit de commencer avec trois (3) joueurs hommes, et quatre (4) joueuses femmes, ou trois (3) joueuses femmes et quatre (4) joueurs hommes. L'équipe qui lance l'engagement doit aligner la même combinaison. Ce choix doit être communiqué à l'équipe qui lance avant le signal des quarante-cinq (45) secondes entre les points. (Voir la Section A6.2.1)
- A7.7. Division Open Masters
- A7.7.1. Toute personne remplissant les critères d'âge peut participer dans la Division Open Master.

- A7.7.2. L'âge minimum pour jouer dans la Division Open Master est de 32 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.8. Division Féminine Masters
- A7.8.1. Toute Femme remplissant les critères d'âge peut participer dans la Division Féminine Master.
- A7.8.2. L'âge minimum pour jouer dans la Division Féminine Master est de 32 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.9. Division Coed (Mixed) Master
- A7.9.1. Toute personne remplissant les critères d'âge peut participer dans la Division Coed (Mixed) Master.
- A7.9.2. L'âge minimum pour jouer dans la Division Coed (Mixed) Master est de 32 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.9.3. Toutes les équipes doivent avoir au moins cinq (5) joueurs hommes, et cinq (5) joueuses femmes disponibles pour chaque match, et 7 joueurs doivent être sur le terrain à tout moment. Si une équipe ne remplit pas ces critères à tout moment avant ou pendant un match, elle devra jouer ce match forfait.
- A7.9.4. Avant chaque engagement, l'équipe commençant en attaque (celle recevant le Pull) choisit de commencer avec trois (3) joueurs hommes, et quatre (4) joueuses femmes, ou trois (3) joueuses femmes et quatre (4) joueurs hommes. L'équipe qui lance l'engagement doit aligner la même combinaison. Ce choix doit être communiqué à l'équipe qui lance avant le signal des quarante-cinq (45) secondes entre les points. (Voir la Section A6.2.1)
- A7.10. Division Open Junior
- A7.10.1. Toute personne remplissant les critères d'âge peut participer à la Division Open Junior.
- A7.10.2. L'âge maximum pour jouer dans la Division Open Junior est de 19 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.11. Division Féminine Junior
- A7.11.1. Toute Femme remplissant les critères d'âge peut participer à la Division Féminine Junior.
- A7.11.2. L'âge maximum pour jouer dans la Division Féminine Junior est de 19 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.12. Division Coed (Mixed) Junior
- A7.12.1. Toute personne remplissant les critères d'âge peut participer à la Division Coed (Mixed) Junior.
- A7.12.2. L'âge maximum pour jouer dans la Division Coed (Mixed) Junior est de 19 ans (à compter du 31 décembre de l'année de l'évènement).
- A7.12.3. Toutes les équipes doivent avoir au moins cinq (5) joueurs hommes, et cinq (5) joueuses femmes disponibles pour chaque match, et 7 joueurs doivent être sur le terrain à tout moment. Si une équipe ne remplit pas ces critères à tout moment avant ou pendant un match, elle devra jouer ce match forfait.
- A7.12.4. Avant chaque engagement, l'équipe commençant en attaque (celle recevant le Pull) choisit de commencer avec trois (3) joueurs hommes, et quatre (4) joueuses femmes, ou trois (3) joueuses femmes et quatre (4) joueurs hommes. L'équipe qui lance l'engagement doit aligner la même combinaison. Ce choix doit être communiqué à l'équipe qui lance avant le signal des quarante-cinq (45) secondes entre les points. (Voir la Section A6.2.1).

## **A8. Commencer un Match**

- A8.1. La seconde mi-temps commence avec un inversement des premiers choix faits par les capitaines d'équipes au début du match (voir la Section 8.1).

## **A9. L'Engagement (Pull)**

## **A10. Mettre le Disque en Jeu**

- A10.1. Après un changement de possession (turnover), l'équipe qui a pris possession du disque doit mettre le disque en jeu selon les conditions suivantes :

A10.1.1. Si le disque se trouve dans l'Aire de Jeu après un changement de possession (turnover), le disque doit être mis en jeu dans les quinze (15) secondes qui suivent l'arrêt du disque. Un joueur défensif peut, si il est à trois (3) mètres du disque, appeler "Delay" et commencer à compter jusqu'à quinze (15) à un intervalle de 1 seconde. Une fois que le défenseur a atteint quinze (15), ce joueur peut faire un check sur le disque et commencer le compte (Stall Count).

A10.1.2. Si le disque est situé en dehors des limites de l'Aire de Jeu après un turnover, le disque doit être mis en jeu dans les vingt-cinq (25) secondes après l'arrêt du disque. Un joueur défensif peut, si il est à trois (3) mètres du disque, appeler "Delay" et commencer à compter jusqu'à vingt-cinq (25) à un intervalle de 1 seconde. Une fois que le défenseur a atteint vingt-cinq (25), ce joueur peut faire un check sur le disque et commencer le compte (Stall Count).

## **A11. Le Check**

## **A12. Le Compte (Stall Count)**

A12.1. le Compte (Stall Count) doit être fait en Anglais.

## **A13. Hors Limites**

## **A14. Marquer un Point (Score)**

## **A15. Changements de possession (Turnovers)**

## **A16. Règle de Continuité**

## **A17. Positionnement et Possession**

## **A18. Violations**

A18.1. Après qu'une discussion ait duré trente secondes, la personne officielle (si présente) devra notifier aux joueurs impliqués de résoudre le dilemme aussi rapidement que possible, ou redonner le disque au dernier lanceur.

A18.2. Les Capitaines des équipes devraient s'impliquer de manière active s'ils jugent que leur joueur a fait un appel de faute erroné.

## **A19. Fautes (Fouls)**

A19.1. Après qu'une discussion ait duré trente secondes, la personne officielle (si présente) devra notifier aux joueurs impliqués de résoudre le dilemme aussi rapidement que possible, ou redonner le disque au dernier lanceur.

A19.2. Les Capitaines des équipes devraient s'impliquer de manière active s'ils jugent que leur joueur a fait un appel de faute erroné.

A19.3. Un match qui inclut plusieurs fautes flagrantes devrait être soumis à l'attention du Directeur de Tournoi, les Représentants de la WFDF, et le Groupe des Règles de Tournoi (TRG). Le TRG devra déterminer si des actions ultérieures devront être prises à l'encontre des équipes ou individus.

## **A20. Temps Morts (Time Outs)**

A20.1. Chaque équipe aura deux (2) temps morts d'équipe (team time out) par mi-temps.

A20.2. Le Cap de temps n'affecte pas le nombre de temps morts (team time out) qu'une équipe peut utiliser.

A20.3. Lorsqu'une équipe entre dans le Cap de temps, chaque équipe à un (1) temps mort d'équipe (team time out).

A20.4. Les Temps Morts ne doivent pas durer plus de deux (2) minutes. Lorsqu'un chronométrateur est disponible, celui-ci devra s'assurer que les deux minutes de temps mort sont appliquées de la manière suivante :

- A20.4.1. Entre les points : Chaque temps mort entre les points rallonge le temps entre les points de deux (2) minutes. Le jeu recommence tel que décrit dans la section A6.2, à l'exception que le chronométrateur donne un signal supplémentaire de trente (30) secondes avant que l'attaque ne doive être prête avant l'engagement.
- A20.4.2. Pendant les points : le chronométrateur devra signaler les trente (30) secondes et ensuite les quinze (15) secondes restantes du temps mort (time-out). A la fin du temps mort (time-out), tous les joueurs offensifs doivent avoir pris une position stationnaire et le lanceur doit signaler qu'ils sont prêts. Si l'attaque n'est pas prête à la fin du temps mort, le chronométrateur devra signaler que la fin du temps mort est fini et le Marqueur peut commencer ou reprendre le compte (stall). Autrement, la défense bénéficie de quinze (15) secondes pour se mettre en place, durant lesquelles l'attaque doit rester stationnaire. Le chronométrateur donnera un signal quand ces quinze (15) secondes se seront écoulées, auquel cas, l'attaque pourra jouer immédiatement. Si les deux équipes sont prêtes avant que le signal ne soit donné, alors le jeu recommence avec un check.

## Appendice B : Définitions

L'Acte de Lancer	Le mouvement du bras précédent le lâché du disque.
La End Zone d'Attaque	La Zone d'en-but dans laquelle l'équipe en question tente de marquer un point.
La Meilleure Perspective	Le point de vue le plus complet disponible par un joueur, qui comprend la position relative du disque, du sol, des joueurs, et des lignes impliqués dans le jeu.
Brick	Tout engagement (Pull) qui atterri hors des limites et qui n'est pas touché par l'équipe qui reçoit (Offense).
Check	Action faite par un joueur défensif de toucher le disque pour recommencer le jeu.
Contact	Le fait de toucher des joueurs de l'équipe adverse avec un certain degré de force.
La End Zone de Défense	La Zone d'en-but dans laquelle l'équipe en question tente d'empêcher l'équipe adverse de marquer un point.
Joueur Défensif / Défenseur	Tout joueur dont l'équipe n'est pas en possession du disque. Un joueur défensif ne peut pas ramasser un disque en jeu. Un joueur défensif ne peut pas appeler le lanceur à lui faire une passe.
Zone d'en-but / End zone	La zone du terrain de jeu ne faisant pas partie de l'Aire de Jeu.
Temps Supplémentaire / Extra Play	Se déroule lorsque le score est à égalité à un point de moins que le nombre de points pour lequel le match été originellement prévu. (i.e., Match à 17 points est tenu à 16 contre 16).
Aire de Jeu / Field of Play	L'aire du terrain entière qui est dans les limites, y compris les zones d'en-but (End Zones).
Joueuse Femme	Toute joueuse qui est déterminée comme étant une femme en accord avec les réglementations du Comité Olympique International actuelles.
Ligne d'en-but / Goal Line	Fait partie de l'Aire de Jeu, c'est la ligne séparant l'Aire de Jeu des zones d'en-but (End Zone).
Sol	Le sol consiste en tout objet solide substantiel, comprenant l'herbe, les cônes et équipement de marquage, mais excluant tout joueur et ses vêtements.
Contact au Sol	Fait référence à tout contact entre un joueur et le sol résultant directement d'un événement, comprenant le fait d'atterrir ou de se remettre d'une situation de déséquilibre (i.e. sauter, plonger, se pencher, ou tomber).
Interception	Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive attrape une passe faite par un joueur de l'équipe offensive.
Position Légitime / Légale	La position stationnaire établie par le corps d'un joueur excluant les bras et jambes tendus et qui peut être évité par tout joueur adverse quand le temps et la distance sont pris en compte.
Ligne	Une frontière définissant les aires de jeu. Sur un terrain sans ligne, la frontière est définie par une frontière imaginaire entre deux marques de terrain avec l'épaisseur de ces marques. Les segments de lignes ne sont pas extrapolés au-delà des marques définies.
Marqueur	Un joueur défensif qui compte le lanceur (Stall Count).
Joueur Attaquant / Offensive Player	Joueur dont l'équipe est en possession du disque.
Hors Limites	Tout ce qui ne fait pas partie de l'Aire de Jeu, comprenant les lignes de périmètre.
Lignes de Périmètre	Lignes séparant l'Aire de Jeu ou une zone d'en-but d'une aire hors limites. Elles ne font pas partie de l'Aire de Jeu
Pivot	La partie en particulier du corps en contact continu avec un seul point du terrain pendant la possession du disque par le lanceur. Lorsqu'il y a un point spécifique pour mettre le disque en jeu, la partie du corps en contact avec ce point est le point de pivot.
Le Jeu / Play	Le temps après l'engagement (et avant qu'un point ne soit marqué).
Joueur / Player	Une des 14 personnes participant au point en cours.

Possession du Disque	Un contact continu avec, et le contrôle d'un disque en arrêt. Attraper une passe est équivalent au fait d'établir la possession de cette passe. La perte de possession résultant d'un contact au sol après une passe annule la possession de ce joueur. Un disque entre les mains d'un joueur est considéré comme faisant partie de ce joueur L'équipe dont un joueur est en possession du disque ou dont les joueurs peuvent ramasser le disque est considérée comme étant l'équipe en possession.
L'Aire de Jeu	L'aire du terrain comprenant les lignes d'en-but (End Zone Lines), mais excluant les Zones d'en-but et les Lignes de Périmètre.
Engagement / Pull	Le lancer d'une équipe à l'autre qui démarre un point au début d'une mi-temps ou après un point marqué.
Mettre le Disque en Jeu	Se déroule lorsque le joueur établit un pivot au point de pivot.
Receveurs	Tous les joueurs attaquants autres que le lanceur.
Self Check	Action de la part du lanceur de toucher le disque au sol afin de redémarrer le jeu,. Il est fait lorsque aucun joueur défensif n'est à portée du lanceur.
Arrêt de Jeu	Tout Arrêt de Jeu suite à une faute, violation, discussion ou temps mort (time-out) requièrent un check ou un self check pour reprendre le jeu. Le jeu est considéré comme étant arrêté quand le joueur en possession du disque reconnaît l'appel. Si ce joueur a pris possession du disque après l'appel, le jeu est considéré comme arrêté au moment où la possession a été prise. Le disque n'est pas sujet à un turnover, sauf si la règle de continuité est appliquée.
Lancé	Un disque en vol après tout mouvement de lancé, ainsi qu'après une feinte ou après avoir fait tomber le disque de manière intentionnelle, qui résulte en une perte de contact entre le lanceur et le disque. Une passe est l'équivalent d'un lancé. L'Acte de lancer est le mouvement du lanceur qui transfère l'élan du joueur au disque et résulte en un lancer. Les pivots et le fait d'armer le bras ne font pas partie du lancer.
Lanceur	Le joueur attaquant en possession du disque, ou le joueur qui vient de lancer le disque avant que le résultat du lancer n'ait été déterminé.
Cap de Temps / Time Cap	Un Cap de Temps est une période de temps depuis le début du match qui, lorsque atteinte après que le dernier point ait été marqué, ajuste le Cap de Point à un nombre de points égal à deux (2) points de plus que le score de l'équipe menant le jeu, ou des deux équipes s'il y a égalité.
Changement de possession / Turnover	Tout évènement menant à un changement de possession par les équipes.
Lorsque le disque s'arrête	Fait référence à l'endroit où un disque est attrapé, s'arrête naturellement, ou est empêché de rouler ou de glisser.

## Appendice C : Code Légal

### Attribution 2.5

CREATIVE COMMONS CORPORATION N'EST PAS UN CABINET D'AVOCATS ET NE DONNE PAS DE SERVICES LEGAUX. LA DISTRIBUTION DE CE CERTIFICAT NE CREE PAS DE RELATION AVOCAT-CLIENT. CREATIVE COMMONS DONNE CETTE INFORMATION "TELLE-QUELLE". CREATIVE COMMONS NE DONNE AUCUNE GARANTIE QUANT A L'INFORMATION DONNEE ET REJETE TOUTE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES RESULTANT DE SON UTILISATION.

#### *Certificat*

LE TRAVAIL (TEL QUE DEFINI CI-DESSOUS) EST EFFECTUE DANS LES TERMES DE CE CERTIFICAT PUBLIQUE CREATIVE COMMONS ("CCPL" OU "CERTIFICAT"). LE TRAVAIL EST PROTEGE PAR LES DROITS D'AUTEUR ET/ OU UNE AUTRE LOI APPLIQUABLE. TOUTE UTILISATION DE CE TRAVAIL AUTRE QUE CELLE AUTORISEE PAR CE CERTIFICAT OU PAR LE DROIT D'AUTEUR EST INTERDITE.

EN EXERCANT TOUT DROIT SUR CE TRAVAIL CI-DEFINI, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE TENU PAR LES TERMES DE CE CERTIFICAT. LE DETENTEUR DU CERTIFICAT VOUS DONNE LES DROITS CONTENUS AVEC LA CONSIDERATION QUE VOUS ACCEPTEZ LES DITS TERMES ET CONDITIONS.

**Cette Œuvre ("Règles WWDF de Règles 2007") est sous la mention légale du certificat Creative Commons Attribution 2.5. Le détenteur du certificat et Auteur Premier de cette œuvre est la World Flying Disc Federation, une corporation à but non lucratif, conventionnée par l'État du Colorado, USA.**

#### 1. Définitions

- a. **"Une Œuvre Collective"** désigne un travail, tel qu'une parution périodique, anthologie ou encyclopédie, dans lequel le Travail entier et inchangé, ainsi qu'un nombre d'autres contributions, constituant en eux-mêmes des travaux séparés et indépendants, sont assemblés en un travail global collectif. Un travail qui constitue un Travail Collectif ne sera pas considéré comme une Œuvre Dérivée (telle que définie ci-dessous) pour les besoins de ce certificat.
- b. **"Œuvre Dérivée"** désigne un travail basé sur une Œuvre ou sur d'autres travaux existants, tel qu'une traduction, un arrangement musical, une adaptation théâtrale, une fiction, une version cinématographique, un enregistrement audio, une reproduction artistique, une édition, une condensation, ou toute autre forme sous laquelle l'Œuvre a été reformulée, transformée, ou adaptée, sauf qu'un travail constituant une Œuvre Collective ne sera pas considérée comme une Œuvre Dérivée pour les besoins de ce certificat. Afin d'éviter le doute, lorsque l'Œuvre est une composition musicale ou un enregistrement audio, la synchronisation de l'Œuvre faite en relation chrono avec une image mouvante ("synching") sera considérée comme une Œuvre Dérivée pour les besoins de ce certificat.

- c. **"Le Détenteur du Certificat"** désigne l'individu ou entité qui propose l'Œuvre dans les termes de ce certificat.
- d. **"Auteur Premier"** désigne l'individu ou entité ayant créé l'Œuvre.
- e. **"L'Œuvre"** désigne le travail d'auteur à dépôt légal proposé dans les termes de ce certificat.
- f. **"Vous"** désigne un individu ou entité exerçant les droits contenus dans ce Certificat n'ayant pas déjà enfreint les termes de ce Certificat en respect avec l'Œuvre, ou qui a reçu la permission spéciale de la part du Détenteur du Certificat d'exercer dans les termes de ce certificat, ce malgré une violation précédente.

**2. Droits d'Utilisation Légale.** Aucune partie de ce Certificat n'est conçue afin de réduire, limiter, ou restreindre tout droit provenant d'une utilisation légale, première vente ou autre limitation des droits exclusifs du détenteur des droits d'auteur dans le cadre des droits d'auteur ou toute autre loi applicable.

**3. Accord de Certificat.** Sujet aux termes et conditions de ce Certificat, le Détenteur du Certificat Vous donne un droit mondial, sans frais, non exclusif, perpétuel (dans la durée du droit d'auteur applicable) d'exercer les droits dans cette Œuvre tels que décrits ci-dessous :

- a. Le droit de reproduire cette Œuvre, d'incorporer cette Œuvre dans une ou plusieurs Œuvres Collectives, et de reproduire l'Œuvre telle qu'incorporée dans les Œuvres Collectives ;
- b. de créer et reproduire des Œuvres Dérivées ;
- c. de distribuer des copies ou enregistrements audio, d'exposer publiquement, de faire une performance publique, une performance publique par le biais d'une transmission audio numérisée de l'Œuvre, ainsi que de manière incluse dans des Œuvres Collectives ;
- d. de distribuer des copies ou enregistrements audio, de faire une exposition publique, une performance publique, une performance publique par le biais d'une transmission audio numérisée des Œuvres Dérivées.
- e. Afin d'éviter le doute, lorsque l'Œuvre est une composition musicale :
  - i. **Redevances dans le cadre de Certificats Généraux.** Le Détenteur du Certificat décline le droit exclusif de collecter, que ce soit individuellement, ou par le biais de l'action d'une société de droits (c.a.d. ASCAP, BMI, SESAC), redevances pour la performance publique ou numérisée publique (c.a.d. webcast) de l'Œuvre.
  - ii. **Droits d'Action et Redevances Statutaires.** Le Détenteur du Certificat décline le droit exclusif de collecter, que ce soit individuellement ou par le biais d'une agence de droits musicaux, ou un agent désigné (c.a.d. Harry Fox Agency), des redevances pour tout enregistrement audio Vous créez depuis l'Œuvre ("version de couverture") et de distribuer, soumis au certificat obligatoire créé par

17 USC Section 115 de l'Acte des Droits d'Auteurs des États-Unis (ou son l'équivalent dans d'autres juridictions).

- f. **Droits de Webcasting et Redevances Statutaires.** Afin d'éviter tout doute, lorsque l'Œuvre est un enregistrement audio, le Détenteur décline le droit exclusif de collecter, que ce soit individuellement ou par le biais d'une société de droits de représentation (c.a.d. SoundExchange), des redevances sur la performance numérisée publique (c.a.d. webcast) de l'Œuvre, soumis au certificat obligatoire créé par 17 USC Section 115 de l'Acte des Droits d'Auteurs des États-Unis (ou son l'équivalent dans d'autres juridictions).

Les droits ci-dessus peut être exercés sous toute forme de média et de formats qu'ils soient connus au présent ou conçus ultérieurement. Les droits ci-dessus comprennent le droit de faire de telles modifications si techniquement nécessaires afin d'exercer les droits sous d'autres formes de média et formats. Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par le Détenteur du Certificat sont ainsi réservés.

**4. Restrictions.** Le Certificat accordé dans la Section 3 ci-dessus est expressément soumis et limité aux restrictions suivantes :

- a. Vous pouvez distribuer, exposer publiquement, faire une performance publique, ou une performance numérisée publique de l'Œuvre, uniquement dans les termes de ce Certificat, et Vous devez inclure une copie de, ou fournir l'Identifiant de Ressource Uniforme pour, ce Certificat ainsi que toute copie ou enregistrement audio de l'Œuvre que Vous distribuez, exposez publiquement, dont vous faites une performance publique, ou une performance numérisée publique. Vous ne pouvez proposer ou imposer aucun terme sur l'Œuvre qui modifie ou restreigne les termes de ce certificat ou l'exercice des droits accordés ci-dessous. Vous ne pouvez pas établir de Certificat conséquent pour cette Œuvre. Vous devez garder intactes toutes notices faisant référence à ce Certificat et au bon de garanties. Vous ne pouvez pas distribuer, exposer publiquement, faire une performance publique, ou une performance numérisée publique de cette Œuvre en utilisant des technologies qui contrôlèrent l'accès ou l'utilisation de l'Œuvre d'une manière incompatible avec les termes de cet Accord de Certificat. Les indications ci-dessus s'appliquent à l'œuvre telle qu'inclue dans une Œuvre Collective ; mais ne soumettent pas l'Œuvre Collective disjointe de l'Œuvre en elle-même aux termes de ce Certificat. Si Vous créez une Œuvre Collective, vous devez, si indiqué et tel que demandé par tout détenteur du Certificat, et si possible, en retirer toute référence requise par la clause 4(b). Si Vous créez une Œuvre Dérivée, vous devez, si indiqué et tel que demandé par tout détenteur du Certificat, et si possible, en retirer toute référence requise par la clause 4(b).
- b. Si vous distribuez, exposez publiquement, faites une performance publique, ou une performance numérisée publique de l'Œuvre ou de toute Œuvre Dérivée ou Collective, Vous devez garder intacte toute notice de droits d'auteur de l'Œuvre et donner, selon le média ou support utilisé : (i) le nom du Auteur Premier (ou pseudonyme, si applicable) si connu, et/ ou (ii) -si le Auteur Premier et/ ou le Détenteur du Certificat désignent un ou des tiers (c.a.d. un sponsor, maison d'édition, journal) pour l'attribution dans la

notice des droits d'auteur du Détenteur du Certificat, des termes de services ou par d'autre moyens raisonnables- le nom des tel ou tels tiers ; le nom de l'Œuvre si connu ; si possible, l'Identifiant de Ressource Uniforme que le Détenteur spécifie comme étant associé avec cette Œuvre, sauf si un tel IRU (URI) ne fait pas référence à la notice de droits d'auteur ou information de certificat pour l'Œuvre. Dans le cas d'Une Œuvre Dérivée, une référence identifiant l'utilisation de l'Œuvre au sein de l'Œuvre dérivée (c.a.d. "Traduction Française de l'Œuvre par l'Auteur Premier" ou "Script basé sur l'Œuvre Original de l'Auteur Premier"). Une telle référence peut être ajoutée d'une manière raisonnable ; dépendant cependant du fait qu'en cas d'Œuvre Dérivée ou Collective, cette référence soit faite lorsque apparaît toute forme comparable d'indication d'auteur et de manière toute aussi proéminente que toute forme comparable d'indication d'Auteur, au minimum.

## **5. Représentations, Garanties et Démentis**

SAUF EN CAS D'ACCORD MUTUEL ECRIT ENTRE LES TIERS, LE DETENTEUR DU CERTIFICAT PROPOSE L'ŒUVRE TELLE QUELLE, ET NE FAIT AUCUNE REPRESENTATION OU GARANTIE D'AUCUNE SORTE CONCERNANT L'ŒUVRE, EXPRESSEMENT, INDUITE, STATUTAIRE OU AUTRE, COMPRENANT, SANS LIMITATION, DES GARANTIES DE TITRE, DE MERCANTILITE, D'ADAPTATION POUR UNE FIN PARTICULIERE, DE NON-INFRACTION, OU D'ABSENCE DE DEFAUTS LATENTS OU AUTRES, DE PRECISION, OU DE L'ABSENCE D'ERREURS, EVIDENTES OU NON. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES INDUITES, DE TELLES EXCLUSION PEUVENT AUNSI NE PAS ETRE APPLIQUEES A VOTRE CAS.

**6. Limitation de la Responsabilité.** SAUF SI REQUIS PAR UNE LOI APPLICABLE, LE DETENTEUR NE SERA TENU RESPONSABLE ENVERS VOUS DANS TOUT CADRE POUR TOUT DOMMAGE SPECIAL, ACCIDENTEL, CONSEQUENT, PUNITIF OU EXEMPLAIRE CAUSE PAR CE CERTIFICAT OU L'UTILISATION DE CETTE ŒUVRE, MEME SI LE DETENTEUR DU CERTIFICAT A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES.

## **7. Résiliation**

- a. Ce Certificat et les droits accordés ci-dessous seront automatiquement résiliés suite toute infraction de votre part dans le cadre des termes de ce Certificat. Toutefois, les individus ou entités ayant reçu des Œuvres Dérivées ou Collectives de votre part dans le cadre de ce Certificat, ne verront pas leurs certificats être résiliés à condition que ces individus ou entités appliquent complètement les termes de ces certificats. Les sections 1, 2, 5, 6, 7, et 8 survivront à toute résiliation de ce certificat.
- b. Soumis aux termes et conditions cités ci-dessus, le certificat remis ici est perpétuel (dans la durée des droits d'auteur applicables pour cette Œuvre). Cependant, le Détenteur du Certificat se réserve le droit de remettre l'Œuvre sous d'autres termes de certificat ou d'arrêter la distribution de l'Œuvre à tout moment, à condition toutefois qu'une telle décision n'aura pas pour effet d'annuler ce Certificat (ou tout autre certificat qui a été, ou est requis d'être accordé dans les termes de ce certificat), et ce certificat sera appliqué sauf en cas de résiliation tel qu'indiqué ci-dessus.

## 8. Miscellanées

- a. Chaque fois que Vous distribuez ou faites une performance numérisée publique l'Œuvre ou l'Œuvre Collective, le Détenteur du Certificat propose au destinataire un Certificat pour l'Œuvre dans les mêmes termes et conditions que celui qui vous a été remis dans ce Certificat.
- b. Chaque fois que Vous distribuez ou faites une performance numérisée publique d'une Œuvre Dérivée, le Détenteur du Certificat propose au destinataire un Certificat pour l'Œuvre dans les mêmes termes et conditions que celui qui vous a été remis dans ce Certificat.
- c. Si toute provision pour ce certificat est invalide ou impossible à appliquer dans le cadre de la loi applicable, ceci n'affectera pas la validité ou l'application du reste des termes de ce certificat, et sans aucune action conséquente de la part des participants engagés dans cet accord, une telle provision sera réformée au minimum, de manière à valider et appliquer celle-ci.
- d. Aucun terme ou provision de ce certificat ne pourra être déclinée et aucun accord d'infraction ne sera accordé, sauf si écrit et signé de la part du responsable d'une telle clause dérogatoire ou accord.
- e. Ce Certificat constitue l'accord complet entre les participants en respect avec l'Œuvre certifiée ci nommée. Il n'y a aucune entente, accord, ou représentation en respect avec l'Œuvre qui ne soit pas spécifiée dans ce document. Le détenteur du Certificat ne sera tenu par aucune provision supplémentaire qui pourrait apparaître dans toute communication de votre part. ce certificat ne pourra pas être modifié sans un consentement mutuel écrit entre le détenteur du certificat et vous-même.

Creative Commons n'est pas un participant de ce Certificat, et ne donne aucune garantie quelle qu'elle soit en relation avec cette Œuvre. Creative Commons ne sera pas tenu pour responsable envers Vous ou tout autre participant, ou toute théorie légale pour tout dommage quel qu'il soit, comprenant, et non limité à, tout dommage général, spécial, accidentel, ou conséquent à ce certificat. Cependant, si Creative Commons s'est identifié expressément comme étant le Détenteur du certificat ci nommé, tous les droits et responsabilités du détenteur lui seront accordés.

Aucun participant n'utilisera la marque "Creative Commons" ou toute marque déposée ou logo de Creative Commons sans l'accord écrit de Creative Commons ; sauf en cas de son utilisation limitée afin d'informer le public que l'Œuvre est certifiée par Le Certificat Publique Creative Commons. Toute utilisation autorisée sera en accord avec les directives d'utilisation de la marque déposée de Creative Commons, tel que potentiellement publiée sur son site Internet, ou autrement indiqué si occasionnellement demandé.

Creative Commons peut être contacté à l'adresse suivante : <http://creativecommons.org/>.

## Appendice D : Remerciements

Les Règles de la WFDF d'Ultimate 2007 (Version 2007.01.01) ont été revues et révisées par de nombreuses personnes travaillant avec acharnement. Aucune suggestion n'était moindre, puisque chacune nous a rapprochés d'une meilleure liste de règles pour notre Sport. J'aimerais remercier les personnes suivantes pour leurs conseils :

**Le Sous-comité des Règles WFDF** : Brian Gisel, Jonathan Potts, Florian Pfender, Art Hawkins, Elizabeth Murray, Chris Van Holmes, Troy Frever.

**Comité Ultimate WFDF** : Dan Engstrom, Si Hill, Julia Jouhki, Paul Eriksson, Bill Rodriguez, Thomas Griesbaum and Rue Veitl.

**Les suggestions supplémentaires qui ont été d'une grande aide de la part de** : Kolja Sulimma, Joey Gray, Paul Northwood et Christian Schneider, Mark Moran.

L'intention de la World Flying Disc Federation est d'introduire des révisions aux Règles de l'Ultimate chaque année, au 1er Janvier. Pendant l'année, le Sous-comité des Règles collectera et considérera chaque et toutes suggestions pour le changement de règles. Si vous avez des commentaires sur ces règles, ou des suggestions pour des changements futurs, veuillez écrire à : [brian.Gisel@wfdf.org](mailto:brian.Gisel@wfdf.org).