JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

ULTIMATE

PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).
La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.
La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « …Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques …..dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté… »

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque…)
- devenir responsable.

CONDITIONS DE LA MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :
Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 **«** Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation **»**, il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international… peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »
« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL)».

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune officiel aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.

- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).

- La validation d'un niveau national du jeune officiel doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

I. SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE l'UNSS

2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE l'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entrainer… »

- Le jeune officiel doit :

- Connaître le règlement l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

- Pour remplir sa mission, le jeune officiel doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, …) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

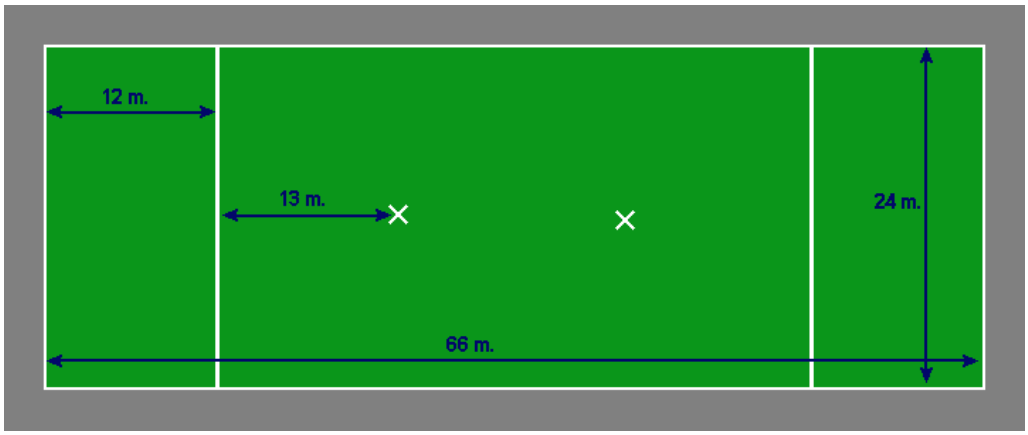
- Le jeune officiel UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

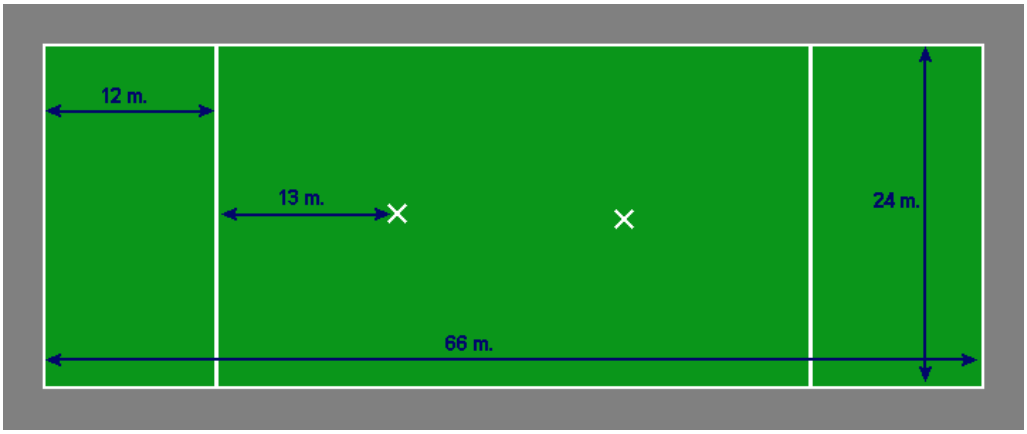
2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

DIMENSIONS DES TERRAINS ET CATÉGORIES D'ÂGE

COLLEGES

LICENCIÉS AUTORISÉS	Benjamin Minimes Cadets	Garçons et filles
SURFACE DE JEU	Si le traçage est réalisable, les dimensions du terrain sont : Longueur 66m, Largeur 24m, Zone 12m, Milieu 13m  Si le traçage n'est pas réalisable, il est possible de jouer sur le ¼ d'un terrain de football avec utilisation des lignes de 13m du terrain de football à 7 pour les zones	

LYCEES

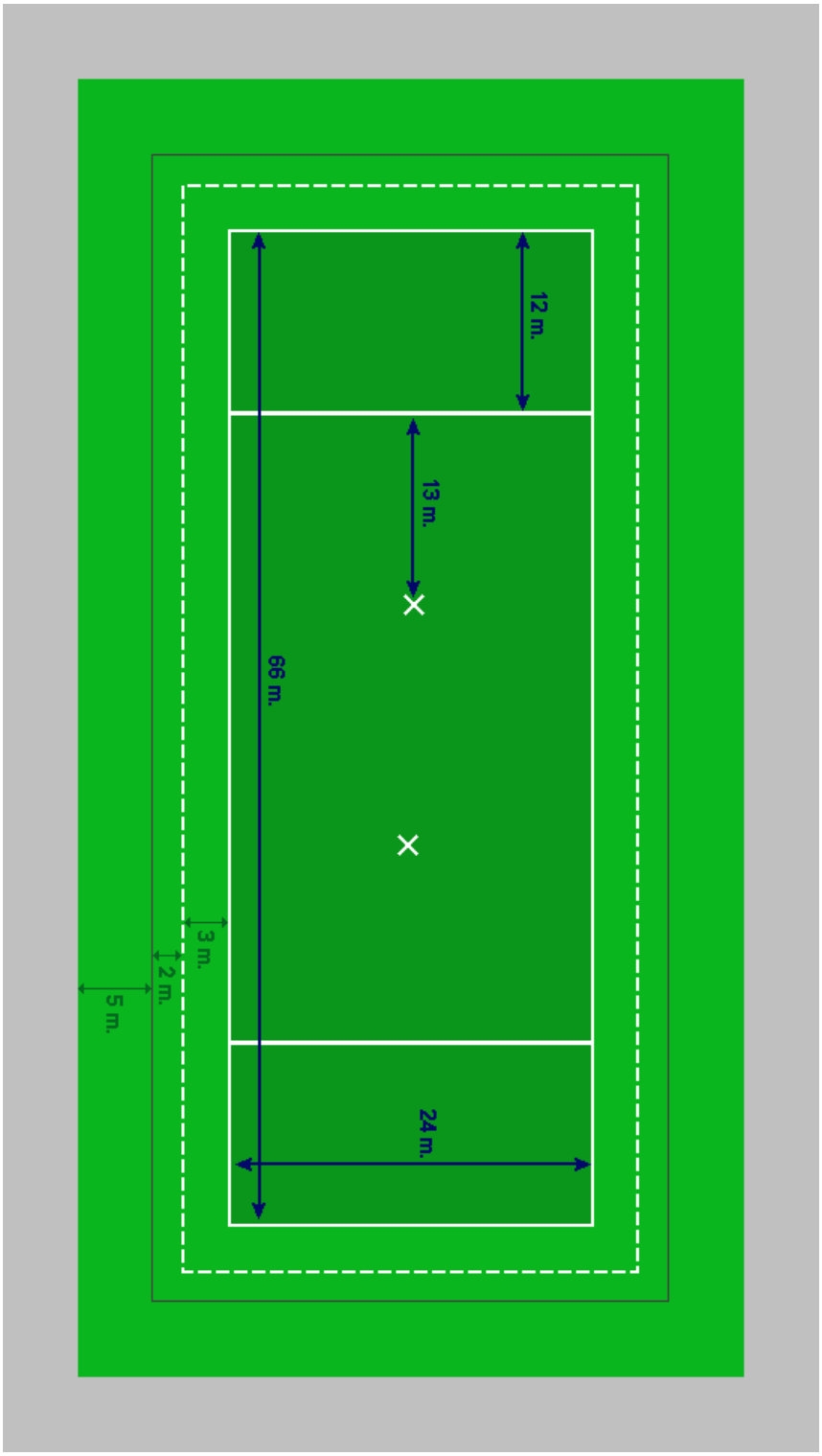
LICENCIÉS AUTORISÉS	Minimes Cadets Juniors/Seniors	Garçons et filles
SURFACE DE JEU	Si le traçage est réalisable, les dimensions du terrain sont : Longueur 66m, Largeur 24m, Zone 12m, Milieu 13m  Si le traçage n'est pas réalisable, il est possible de jouer sur le ¼ d'un terrain de football avec utilisation des lignes de 13m du terrain de football à 7 pour les zones	

TRACAGE DES TERRAINS LORS DES CHAMPIONNATS DE FRANCE :

Lors des championnats des France il est obligatoire de prévoir des zones autour du terrain comme suit :

- de la ligne du terrain à 3m. : zone interdite (sauf joueurs sur le terrain)
- de 3m. à 5m. zone pour les remplaçants, les jeunes officiels et la table de marque
- de 5m. à 10m. : zone interdite
- de 10m. jusqu'aux tribunes : zone coaching pour les professeurs

au-delà : tribunes pour public et autres A.S.



CARACTERISTIQUES DU DISQUE

Le disque est de forme circulaire et doit être blanc pour les compétitions.
Son poids est de 175 grammes.
La présence éventuelle d'une marque commerciale sur le disque doit être conforme au règlement UNSS.

CARACTERISTIQUES DU JEU

L'ESPRIT DU JEU

L'Ultimate repose, par tradition, sur un esprit sportif qui place la responsabilité de l'application des règles de jeu (Esprit du Jeu) sur chaque joueur. Si la compétition est encouragée, elle ne doit jamais se faire aux dépens du respect mutuel entre les joueurs, de l'adhésion au règlement convenu ou du plaisir de jouer. L'objectif des règles de l'Ultimate est de fournir une ligne directrice de jeu. Il est convenu qu'aucun joueur d'Ultimate ne viole intentionnellement les règles du jeu.

Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour des infractions commises par inadvertance 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.

LA MIXITE

A chaque nouvel engagement, l'équipe attaquante (celle qui va réceptionner l'engagement) choisit de jouer avec :

- pour les collèges : 3 garçons et 2 filles ou 2 garçons et 3 filles
- pour les lycées : 2 filles minimum et 4 filles maximum

L'équipe qui défend (celle qui va engager en lançant le disque) doit alors :

- pour les collèges : jouer avec la même composition d'équipe que celle choisi par l'équipe attaquante. Si l'équipe qui va défendre ne peut pas jouer avec la même composition d'équipe elle est forfait. (résultat du match: score à atteindre à 0)
- pour les lycées : jouer avec 2 filles minimum et 4 filles maximum. Si l'équipe qui va défendre ne peut pas jouer avec 2 filles minimum, elle est forfait. (résultat du match: score à atteindre à 0)

LA MARQUE

Un point est marqué lorsqu'un joueur réceptionne le disque dans la zone d'en-but qu'il attaque.
Il doit pour cela :

- Au moment de la réception, avoir entièrement son premier point de contact avec le sol, dans la zone d'en-but
- Etre en possession du disque

Le disque peut-être réceptionné suite à un lancer d'un attaquant où d'un défenseur.

LE TEMPS DE JEU :

DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MÊME JOURNÉE :

- Collège 90’
- Lycée 120’

Lors du championnat de France des Collèges

En phase de poule :
Match en 7 points ou 15’
2 temps mort par équipe (durée 2’00’’ chacun)
Lors des temps morts, le chronomètre du temps de jeu est arrêté
Cap +1 si moins de 3 points d’écart

En phase de classement :
Match en 11 points ou 20’
2 temps mort par équipe (durée 2’00’’ chacun)
Lors des temps morts, le chronomètre du temps de jeu est arrêté
Cap +1 systématique

Lors du championnat de France des Lycées

R.A.S.

SÉQUENCES DE JEU :

Collège :
Toutes les 2’30’’, le, changement de joueurs est possible en cours de point. Il s’effectue sur turnover par l’équipe qui devient attaquante. Dans ce cas, les 2 équipes peuvent changer autant de joueurs que souhaités. Reprise du jeu par un « check » avec des compositions d’équipes respectant la mixité choisie à l’engagement par l’équipe attaquante (cf.C/II).

Lycée :
Toutes les 4’00, le changement de joueurs est possible en cours de point. Il s’effectue sur turnover par l’équipe qui devient attaquante. Dans ce cas, les 2 équipes peuvent changer autant de joueurs que souhaités. Reprise du jeu par un « check » avec des compositions d’équipes respectant la mixité choisie à l’engagement par l’équipe attaquante (cf.C/II).

-

LE REGLEMENT

LIMITES DU JEU :

Les lignes ne font pas partie des surfaces qu'elles délimitent.

Attaquant :

Un attaquant est considéré hors du jeu quand :

- Il n'est pas dans les limites du terrain. Son dernier contact avec le sol est à l'extérieur du terrain.
- Un attaquant n'est pas autorisé à sortir du terrain et continuer son action.

Un attaquant est considéré en jeu quand :

- Il est à l'intérieur du terrain.
- Après une réception valide (premier contact au sol à l'intérieur du terrain au moment de la réception), il sort des limites du terrain par son élan et revient établir son pied de pivot à l'endroit de sa sortie.

Défenseur :

Un défenseur est toujours considéré en jeu. Il peut intercepter un disque à l'extérieur du terrain.

Disque :

Un disque est considéré hors limites quand son premier point de contact avec le sol est à l'extérieur du terrain. En conséquence, un disque peut voler en dehors du terrain et revenir sur celui-ci sans être considéré hors limites.

L'ENGAGEMENT :

L'engagement se fait seulement après que le lanceur et un joueur de l'équipe adverse aient levé la main pour signaler que leurs équipes sont prêtes à jouer.

L'équipe qui a marqué le point engage. Après chaque point marqué les deux équipes permutent leur sens d'attaque.

Les joueurs des deux équipes doivent rester dans la zone d'en-but qu'ils défendent. Les joueurs de l'équipe qui reçoit l'engagement, doivent avoir un pied sur leur ligne d'en-but afin de ne pas changer de position.

Temps limite pour effectuer un engagement :

- l'équipe recevant l'engagement (l'attaque) dispose de 20 secondes pour se mettre en place sinon elle (les sanctions se succèdent) :
  1. prend un temps mort (si tous les temps morts n'ont pas déjà été utilisés)
  2. reprend de la ligne de fond de l'en-but (si tous les temps morts ont déjà été utilisés)
  3. reprend d'un coin de la ligne de fond choisi par les adversaires

- l’équipe engageante (la défense) dispose de 30 secondes (10 de plus que l’attaque) pour engager après le point. Les sanctions sont prises uniquement si l’attaque était en place dans la limite des 20 secondes. (les sanctions se succèdent) :
  1. prend un temps mort (si tous les temps morts n’ont pas déjà été utilisés)
  2. l’attaque reprend de la ligne brick (si tous les temps morts ont déjà été utilisés)
  3. l’attaque reprend de la ligne de brick proche de la zone de la défense

Réception du disque dans le terrain :

Le joueur qui réceptionne le disque d'engagement dans le terrain (incluant la zone d'en-but) doit remettre le disque en jeu de ce point.

Echec d'une réception après avoir touché le disque :

Quand un joueur de l'équipe qui reçoit l’engagement touche le disque pendant son vol (qu'il soit au-dessus du terrain de jeu ou en dehors) et manque sa réception, l'équipe qui a engagé prend alors possession du disque là où il s'est arrêté.

Disque tombé sans être touché :

Quand l'équipe qui reçoit l’engagement laisse tomber le disque sans l'avoir touché, et que ce disque atterrit dans le terrain, cette équipe prend possession du disque où il s'est arrêté.

Disque tombé puis sorti sans être touché :

Quand l'équipe qui reçoit l’engagement laisse tomber le disque sans l'avoir touché, et que ce disque atterrit dans le terrain puis en sort, cette équipe prend possession du disque là où le disque est sorti. Si il sort par la zone d’en-but, le jeu reprend à la perpendiculaire de la sortie sur la ligne d’en-but.

Disque tombé puis sorti en étant touché :

Quand l'équipe qui reçoit l’engagement laisse tomber le disque puis le touche, et que ce disque sort de l’aire de jeu. Cette équipe prend possession du disque là où le disque est sorti y compris sur la ligne de fond de l’en-but.

Hors limites :

Si l'engagement est attrapé hors limites, le receveur doit emmener le disque au point de la zone de jeu le plus proche de l'endroit où le disque a été attrapé, et le remettre en jeu de ce point.
Quand le disque de l'engagement atterrit en dehors du terrain, sans avoir été touché, l'équipe qui reçoit a deux possibilités :

- <u>Choisir de remettre le disque en jeu sur le point de la zone de jeu le plus proche de sa sortie</u>
- <u>Appeler « brick » en levant un bras au dessus de la tête avant de ramasser le disque</u>

LANCER DE DISQUE

Le lanceur peut lancer le disque de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction. A l'arrêt, le lanceur a le droit de pivoter autour de son pied pivot dans n'importe quelle direction. Le réceptionneur doit s'arrêter le plus rapidement possible et établir son pied de pivot. Avant de lancer, le lanceur doit établir un pied pivot et ne doit pas en changer, jusqu'à ce que le lancer soit effectué.
Quand il est compté, le joueur possède un temps limité pour lancer le disque.

LE COMPTE

Une fois que le défenseur sur le porteur du disque (le marqueur) est à moins de 3 mètres du lanceur, il peut commencer à compter. Cela consiste à appeler «compté» et à compter jusqu'à 8 (en salle) ou 10 (en extérieur) par intervalle d'une seconde. Si le lanceur n'a pas lâché le disque au premier son du mot « dix » (« huit» en intérieur), il y a changement de possession (turnover) avec un check.

CHANGEMENT DE POSSESSION DE DISQUE (TURNOVER) ET REMISE EN JEU

Il y a un turnover avec une remise en jeu sans « check » quand :

- Le disque touche le sol
- Le disque sort de la zone de jeu
- Le disque est intercepté

Il y a un turnover avec une remise en jeu avec « check » quand :

- Le lanceur est compté au maximum
- Le disque est passé de la main à la main d'un joueur à l'autre
- Un lanceur rattrape son propre lancer.

LE «CHECK»

Jeu arrêté :

Quand le jeu s'arrête par une situation décrite ci-dessus, le jeu reprend au moment où le marqueur touche le disque tenu par le lanceur. Si le lanceur fait une passe avant que le marqueur touche le disque la passe ne compte pas, qu'elle soit complète ou incomplète. La possession du disque revient au lanceur.
Quand le jeu est arrêté autrement qu'après un point ou la fin d'une période de jeu, les joueurs doivent s'arrêter rapidement de manière à ce que les positions respectives de chaque joueur au moment de l'arrêt soient respectées le mieux possible. Les joueurs resteront dans leurs positions respectives jusqu'à ce que le marqueur touche le disque tenu par le lanceur.

CHANGEMENT DE POSSESSION DU DISQUE (TURNOVER) DANS LA ZONE D'EN-BUT DEFENDUE :

- Turnover dans la zone d'en-but défendue

Si une équipe prend la possession du disque dans la zone qu'elle défend, le joueur qui en prend possession doit choisir immédiatement entre remettre le disque en jeu au point où il en a pris possession ou revenir sur le point le plus proche de la ligne de zone d'en-but et le remettre en jeu de là.

- Interception dans la zone d'en-but défendue

Si un joueur intercepte le disque dans la zone qu'il défend, le joueur ne peut pas revenir sur la ligne de but mais doit relancer le disque d'où il l'a réceptionné.

- Passe d'un coéquipier dans la zone d'en-but défendue :

Si un joueur réceptionne le disque d'un de ses coéquipiers dans la zone qu'il défend, le joueur ne peut pas revenir sur la ligne de but mais doit relancer le disque d'où il l'a réceptionné.

CHANGEMENT DE POSSESSION DU DISQUE (TURNOVER) DANS LA ZONE D'EN-BUT ATTAQUEE :

- Récupération d'un turnover dans la zone d'en-but attaquée

Si une équipe prend la possession du disque dans la zone qu'elle attaque, le joueur qui en prend possession doit établir son pied de pivot au point le plus proche sur la ligne d'en-but.

- Interception dans la zone d'en-but attaquée

Si un joueur intercepte le disque dans la zone qu'il attaque, il marque un point. (« *Callahan* »)

MARQUAGE :

Un seul défenseur peut marquer le lanceur. Un joueur est marqueur s'il est à distance de 3 mètres du pied pivot du lanceur et qu'il n'est pas dans les trois mètres d'un autre attaquant.
Un marqueur ne doit pas enjamber le pied pivot du lanceur.
Un marqueur ne doit pas positionner ses bras de manière à limiter le pivotement du lanceur.
Le marqueur doit rester à au moins une distance d'un disque du lanceur.

Lorsque deux défenseurs se situent à moins de 3 mètres du porteur sans qu'il y ait un autre attaquant à moins de 3 mètres, l'attaquant doit appeler « double ». Le défenseur doit se repositionner à plus de 3 mètres et le jeu continue sans arrêt avec le compte à moins 2. Lorsqu'il y a un deuxième appel de « double » dans la même action, le jeu reprend par un check et le compte repart à 0.

FAUTE :

Définition :

Une faute est le résultat d'un contact physique entre des joueurs d'équipes opposées.
Dans tout les cas, le jeu reprend par un check et le compte repart à 0.

Une faute peut être appelée par le joueur qui l'a commise ou par celui qui l'a subie et doit être annoncée en appelant « faute » suffisamment fort, immédiatement après la faute.

Contestation :

Quand les joueurs concernés par la faute n'arrivent pas à un accord, le disque retourne au dernier lanceur avant la contestation avec un «check».

Positionnement des joueurs :

Après qu'une faute soit appelée, les joueurs doivent rester dans la position qu'ils occupaient quand la faute a eu lieu, jusqu'à ce que le jeu reprenne.

Comportement agressif :

Un comportement dangereusement agressif ou imprudent, ne tenant pas compte de la sécurité des joueurs constitue une faute.

Faute lors du lancer :

Une faute lors du lancer peut être appelée quand il y a un contact entre le lanceur et le marqueur avant le lancer.

Quand une faute est commise par le lanceur ou le marqueur, le jeu s'arrête. Le disque revient au lanceur, après un check, sauf règle du « play-on » (continuité).

Faute lors de la réception :

Si un joueur entre en contact avec un adversaire avant l'arrivée du disque et empêche alors l'adversaire d'attraper le disque, ce joueur commet une faute.
Un joueur ne peut pas empêcher un adversaire de tenter d'attraper le disque, en plaçant ses bras au dessus de celui-ci. En cas de contact une faute peut être appelée.

Si une faute est appelée et n'est pas contestée, le joueur qui subit la faute prend possession du disque à l'endroit de l'infraction. Si la faute est contestée, le disque revient au lanceur.

DROITS DU JOUEUR EN L'AIR :

Tout joueur qui a sauté et qui retombe au même endroit ne doit pas être gêné par un adversaire. Il peut également retomber à un autre endroit, à condition que cet endroit soit libre au moment du saut et qu'il n'y ait personne sur la trajectoire au moment de son impulsion.

INFRACTIONS :

Appel de l'infraction :

Une infraction peut être demandée par n'importe quel joueur sur le terrain qui reconnaît qu'une infraction a eu lieu. Le joueur doit immédiatement appeler « infraction » ou le nom de l'infraction suffisamment fort. Le jeu reprend par un check et le compte continu.

- Quand celui qui reçoit fait plus de pas que nécessaire pour s'arrêter après une réception, il y a **«marché»**.
- Quand un joueur reçoit une passe en course puis lance après avoir fait plus de trois foulées et avant de s'être complètement arrêté, il y a **«marché»**.
- A l'arrêt, le lanceur doit toujours garder tout ou partie de son pied pivot en contact avec le point du terrain où il a établi son pied pivot. Quand le lanceur perd le contact avec ce point, il y a **«marché»**.
- **«Strip»** : aucun défenseur ne peut toucher le disque tant que celui-ci est dans les mains d'un joueur.
- **«Pick»** : aucun joueur ne peut établir une position ou se déplacer de manière à gêner le mouvement de n'importe quel joueur de l'équipe adverse. Dans le cas d'un «pick», le joueur gêné devra immédiatement appeler le **«pick»** suffisamment fort.

LIMITES ET REPRISE DE JEU :

Lorsqu'un joueur récupère le disque dans l'aire de jeu (partie centrale du terrain, hors zones d'en-but) et termine son élan en dehors de cette aire. Il reprend le jeu, en établissement son pied de pivot dans l'aire de jeu au plus près de la sortie.

ETHIQUE :

Si une faute est commise, et non appelée, le joueur qui a commis la faute doit en informer uniquement le joueur qui a subit la faute, afin d'éviter la confusion dûe à un appel qui troublerais le déroulement du jeu.
Il est de la responsabilité des deux équipes de minimiser le temps utilisé entre chaque point et chaque engagement.
Dans le cas d'une contestation ou d'un désordre sur le terrain, le jeu doit s'arrêter et reprendre après un «check», une fois le litige résolu.
Lorsqu'un joueur novice commet une infraction due à son ignorance du règlement, il est d'usage, d'arrêter le jeu et d'expliquer l'infraction et la règle au joueur novice.

LEXIQUE

- **Appel** : annonce à voix haute d'une faute ou d'une infraction
- **Callahan** : interception d'une passe des adversaires dans la zone d'en-but attaquée
- **Cap** : est la limite de score à atteindre. Si le Cap est atteint avant la fin du temps de jeu, le match est terminé. Si le cap n'est pas atteint avant la fin du temps de jeu, alors le match continue pour atteindre le score plus un point (ou 2) de l'équipe qui est en train de mener.
- **Check** : le marqueur touche le disque pour annoncer que le lanceur peut jouer le disque.
- **Compté** : le marqueur compte à voix haute le lanceur
- **Faute** : seul le joueur victime de la faute peut l'appeler (co-arbitrage). Cependant, s'il ne le fait pas, le joueur responsable de la faute doit la signaler (auto-arbitrage). Les autres joueurs n'ont pas à intervenir.
- **Infraction** : à la différence de la faute, tous les joueurs sur le terrain peuvent appeler une infraction.
- **Lanceur :** joueur en possession du disque
- **Marqueur** : c'est le défenseur sur le porteur du disque.
- **Play-on** ou « continuité » : Si une faute ou une infraction est appelée pendant une passe ou lorsque le disque est en l'air, alors le jeu continue jusqu'à ce que la possession ait été établie
- **Pick** ou « obstruction » : un défenseur est gêné dans son mouvement/déplacement par un autre joueur
- **Réception** : au sens de rattraper le disque
- **Turnover** ou « changement de possession » :

LE GAIN DU MATCH

GAGNER LE POINT

Un point est gagné lorsqu' un joueur se saisit du disque dans la zone d'en but.

Pour cela l'attaquant doit :

- Avoir le premier contact avec le sol, en possession du disque, dans la zone d'en-but (les lignes ne font pas partie de cette zone).
- Montrer que la réception du disque est maîtrisée.

Conséquences :

- Les deux équipes vont pouvoir effectuer autant de changements de joueurs qu'elles le désirent.
- L'équipe qui attaquait reste dans la zone où elle a marqué puis engage.

GAGNER LE MATCH

Un temps ou un score détermine la fin du match :

Le score

Un score à atteindre détermine la fin du match (le Cap). La première équipe qui atteint ce score gagne le match.

Le temps

Un temps de jeu est déterminé avant la rencontre. Lorsque le temps est écoulé, on termine le point en cours.
A l'issue de ce point, il y a deux possibilités :

- Il y a plus d'un point d'écart entre les deux équipes, le match est terminé
- Dans l'autre cas. Le nouveau score a atteindre est : meilleur score en cours plus 1 point.

ÉQUIPEMENTS

L'équipement se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. L'ensemble des équipements doit être uniforme sur le plan des maillots (couleur et modèle). Les chaussures à crampons sont autorisées. Les crampons vissés ne sont pas autorisés.

Les maillots des joueurs sont numérotés de 0 à 99.
Les numéros sont placés sur le maillot.

RESPONSABLES DES ÉQUIPES

Le capitaine et le professeur d'E.P.S. sont responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe durant toute la durée de la compétition (de l'accueil à la remise de récompense).

LE CAPITAINE

Avant le match le capitaine signe la feuille de match, et représente son équipe au tirage au sort.
Lorsqu'il est sur le terrain, il est un joueur.
Le capitaine de jeu est le seul joueur habilité à parler aux jeunes officiels pour :

demander l'évolution du score
demander les temps de jeu (temps total, rotation, temps morts…)

À la fin de la rencontre, le capitaine d'équipe réunit son équipe afin d'organiser le cercle.

LE PROFESSEUR D'E.P.S. :

Il dirige son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu.

Avant le match, il fait inscrire et vérifie les noms et numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.

Pendant le match :

Il est autorisé à organiser le jeu de son équipe mais ne doit pas intervenir sur les décisions concernant le règlement.

Il peut s'informer sur les différents temps chronométrés de la rencontre (temps de jeu, temps de rotation, temps mort …)

L'ESPRIT DU JEU

L'ESPRIT

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.
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.

Les joueurs sont conscients qu'ils tiennent lieu d'arbitres. Lors de tout arbitrage entre équipes, les joueurs doivent :

- Connaître les règles
- Etre pragmatiques et objectif
- Etre honnêtes
- Utiliser un langage respectueux

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.

Les actions suivantes sont considérées comme respectant un bon esprit du jeu:

- Informer immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation.
- Complimenter/féliciter/remercier l'adversaire pour un bon match/phase de jeu
- Saluer ses adversaires
- Réagir calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.

Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu, et doivent être évitées par tous les participants :

- Un jeu dangereux et un comportement agressif
- Causer une faute intentionnelle, ou autre violation intentionnelle des règles
- Railler ou intimider les joueurs adverses
- Appeler une passe de la part d'un joueur adverse.

Les équipes sont les gardiennes de l'Esprit du Jeu, et doivent :

- Prendre la responsabilité d'enseigner les règles et l'Esprit du jeu à leurs joueurs
- Discipliner les joueurs qui manifestent un mauvais état d'esprit
- Faire part de conseils positifs aux autres équipes afin qu'elles améliorent leur propre respect de l'Esprit du Jeu.

Dans le cas où un joueur novice commettrait une infraction due à sa méconnaissance des règles, les joueurs expérimentés se doivent de lui expliquer son infraction.
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.
Les règles doivent 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, n'ont pas à intervenir. Si aucun

accord n'est atteint sur ce qui s'est passé, le disque doit revenir au dernier lanceur non contesté.

A.LE CERCLE

A chaque fin de match, les deux équipes se réunissent pour faire le cercle. Les joueurs des deux équipes font un cercle en s'intercalant. Le capitaine de l'équipe ayant perdu commence le bilan puis c'est au tour du capitaine de l'autre équipe.

Le cercle consiste à faire un bilan de la rencontre :

- Sur l'esprit du jeu
- Sur la gestion tactique des équipes
- Sur la gestion physique du match
- Et pour remercier l'équipe adverse

B.LA GRILLE DE L'ESPRIT DU JEU

A la fin de chaque match, les équipes doivent remplir une grille d'esprit du jeu que vous pouvez trouver en annexe et sur www.unss.org

L'esprit du jeu fait partie intégrante de l'Ultimate. Toute votre équipe doit s'impliquer dans la détermination de la note de l'équipe adverse.
Cochez une case dans chacune des cinq thèmes, et calculez la somme des points (1 à 3 points par thème selon le degré de maîtrise) afin de déterminer le score de l'esprit du jeu de l'autre équipe.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans Jeune Officiel, la rencontre ne peut exister.

Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité.
- être sensible à l'esprit du jeu.
- être objectif et impartial.
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,…) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

. LE JEUNE OFFICIEL DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

Pour un match, deux rôles sont définis pour les Jeunes Officiels. Il s'agit de secrétaire/chronométreur et d'organisateur.

Dans tout les cas, je suis jeune officiel donc :

- J'ai une tenue officielle
- Je connais les règles du jeu
- Je reste calme, courtois, impartial et sûr de moi en toutes circonstances.
- Je ne m'adresse qu'aux capitaines et aux professeurs d'E.P.S...

A. Le secrétaire / Chronométreur

Niveau départemental

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUES
SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	○ Vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	○ est en possession de la feuille de match ○ remplit correctement la feuille de match ○ note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	○ utilise un tableau de score ○ gère le temps de jeu global ○ gère l'évolution de la marque sur le tableau de score ○ gère les temps morts ○ gère le temps maximum d'un point ○ gère et annonce le cap en cas d'égalité

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental

Niveau académique/ national

SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	○ Vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	○ est en possession de la feuille de match ○ remplit correctement la feuille de match ○ note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	○ utilise un tableau de score ○ gère le temps de jeu global ○ gère l'évolution de la marque sur le tableau de score ○ gère les temps d'engagement ○ gère les temps morts ○ gère le temps maximum d'un point ○ gère et annonce le cap en cas d'égalité

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet jaune et d'un diplôme par le service régional

- L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet rouge et d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France

B. Le jeune organisateur

Niveau départemental

JEUNE ORGANISATEUR	gestion du match	○ organise le début de rencontre (tirage au sort)
	Connaissance des règles essentielles du jeu	○ maîtrise l'aspect de non contact ○ maîtrise le changement de rôle à chaque point ○ maîtrise le compte sur le porteur
	Gestion du tournoi	○ remplit la feuille de score ○ gère le classement d'une poule sans égalité

Niveau académique/ national

JEUNE ORGANISATEUR	Gestion du match	○ organise le début de rencontre (tirage au sort) ○ organise le cercle
	Connaissance des règles essentielles du jeu	○ maîtrise la règle de non contact ○ maîtrise la règle le changement de rôle à chaque point ○ maîtrise la règle du compte sur le porteur ○ maîtrise les règles de reprises de jeu ○ maîtrise la règle du « pick »
	Gestion de la rencontre	○ gère le début de rencontre pour déterminer l'équipe qui engage ○ gère le cercle final ○ gère la feuille de l'esprit du jeu ○ régule l'auto arbitrage en cas de litige
	Gestion du tournoi	remplit la feuille de score et la fait signer au capitaine ○ récupère les notes de l'esprit du jeu ○ gère le déroulement du tournoi ○ gère le classement d'un tournoi ○ effectue le classement du prix de l'esprit du jeu

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

UNSS

23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFDF

TechnoparcPoissy – Espace Média
3 rue Gustave Eiffel
78 300 POISSY
http://www.ffdf.fr

FEUILLE D'EVALUATION DE L'ESPRIT DU JEU

Equipe votante :……

Equipe évaluée :……...

ESPRIT DU JEU	A travailler	En cours de maîtrise	Maîtrisé	POINTS
1 **Connaissance et application des règles** Ils n'ont pas fait d'appels à la faute injustifiés. Ils n'ont pas mal interprété les règles volontairement. Ils ont respecté les délais. Ils avaient la volonté d'apprendre et/ou d'expliquer les règles.	**1 point**	**2 points**	**3 points**	
2 **Fautes et contacts** Ils ont évité les fautes, les contacts et les actions dangereuses.	**1 point**	**2 points**	**3 points**	
3 **Bon état d'esprit** Ils se sont excusés pour leurs propres fautes. Ils ont prévenu leurs partenaires lorsqu'ils ont fait un mauvais appel à la faute ou un appel inutile. Ils étaient disposés à reconnaître que nous avions raison et ont annulé leur appel à la faute.	**1 point**	**2 points**	**3 points**	
4 **Attitude positive et maîtrise de soi** Ils se sont présentés. Ils ont parlé sans nous dénigrer ni nous agresser. Ils ont complimentés nos belles actions. Ils nous ont laissé une bonne impression pendant et après le match, pendant la ronde.	**1 point**	**2 points**	**3 points**	
5 **Notre esprit du jeu comparé au leur** Comment s'est comportée notre équipe par rapport à la leur en ce qui concerne la connaissance des règles, les contacts, l'état d'esprit, l'attitude positive et la maitrise de soi ?	Meilleur **1 point**	Aussi bon **2 points**	Moins bon **3 points**	
TOTAL DES POINTS		+	+	=