

DISQUE VOLANT SUPRÊME

OBJECTIF

Les équipes tentent de marquer le maximum de points en attrapant une passe dans la zone de but de l'équipe adverse. L'équipe qui a obtenu le plus haut pointage à la fin de la partie remporte la victoire.

POINTAGE

Les points sont accordés à une équipe lorsqu'un joueur attrape une passe dans la zone de but adverse. Le pointage total d'une partie typique est de 15 points.

DÉFINITIONS

Dégager. Sortir de la zone où le lanceur désire passer le disque volant.

Couper. Une tentative pour se libérer d'autres joueurs afin de recevoir une passe.

Contrer. Rendre la vie difficile au lanceur de manière à ce qu'il ne puisse lancer le disque volant dans une certaine direction et le forcer ainsi à le lancer dans une autre direction.

Bombe. Une longue passe en hauteur qui traverse presque tout le terrain.

Plongeon. Lorsqu'un joueur plonge pour attraper ou intercepter le disque volant.

Tentative d'interception. Lorsqu'un défenseur s'éloigne de son marqueur pour tenter d'intercepter une passe faite à un autre joueur.

Latérale. Une passe latérale sur le sens de la largeur du terrain au lieu du sens de la longueur.

Permutation. Lorsque deux défenseurs s'échangent la couverture des joueurs offensifs qu'ils surveillent.

NOMBRE DE JOUEURS

Sept joueurs par équipe en même temps sur le terrain.

ÉQUIPEMENT REQUIS

- un disque volant, et
- des cônes pour marquer les limites.

RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie se compose de deux demies. Il n'y a pas de limite de temps pour les demies. La première demie se termine lorsqu'une équipe a obtenu huit points.
- Chaque équipe aligne ses joueurs devant sa propre zone de but pour commencer à jouer. L'équipe défensive lance le disque volant à l'équipe offensive.
- On peut lancer le disque volant dans toutes les directions en le passant à des coéquipiers. Les joueurs doivent rester stationnaires lorsqu'ils ont le disque volant en main. Ils doivent le lancer à d'autres joueurs sur le terrain qui se trouvent plus près de la zone des buts.
- Un joueur ne peut pas tenir le disque volant pendant plus de 10 secondes. Le défenseur qui couvre le joueur qui a le disque volant en main (le couvreur) doit effectuer le décompte.

- Lorsqu'une passe n'est pas complétée parce qu'elle est effectuée en dehors du terrain, qu'elle est échappée, bloquée, interceptée, etc., l'équipe défensive prend possession du disque volant et passe à l'offensive.
- Pour ramener le disque volant en jeu, il doit être ramené au point de sortie du lancer ou à l'endroit le plus près où un défenseur y a touché.
- Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.
- Un lancer peut être effectué dans la foulée si pas plus de trois pas sont effectués après l'attrapé. Le lanceur ne peut pas changer de direction ou accélérer après l'attrapé du disque volant.
- Après la première demie, les équipes changent de côté sur le terrain.



On trouvera plus de renseignements sur le disque volant suprême sur le site www.whatisultimate.com ou www.upa.org/ultimate

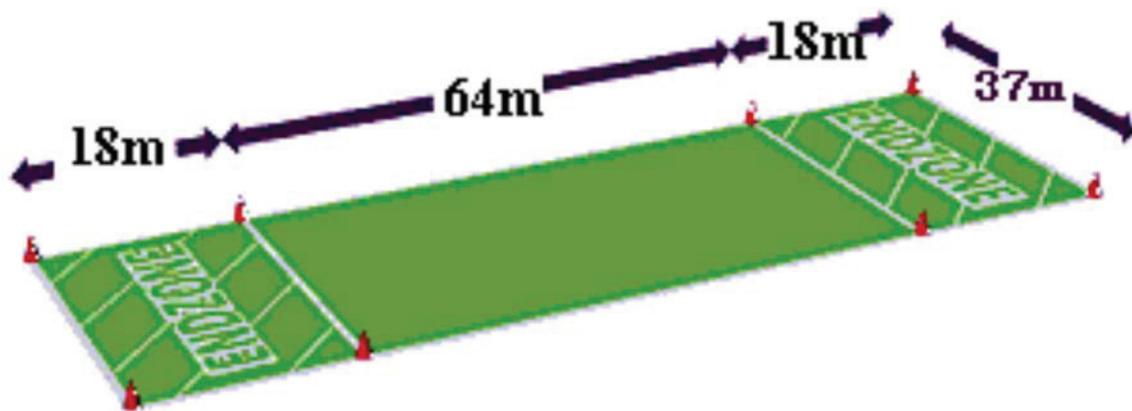


Figure L-1 Terrain de disque volant suprême

Nota. Tiré de *What is Ultimate Frisbee*, dans *What is Ultimate* (sans date). Extrait le 30 octobre 2006 du site http://www.whatisultimate.com/what/what_game_en.html

