



Fédération Flying Disc France

Adaptation du règlement au jeu en salle Adopté par le comité directeur du 23 septembre 2007

3. Le Terrain de Jeu

3.1 Le Terrain de Jeu est un rectangle de 40 mètres de long et 20 mètres de large.

3.3 Le Terrain de Jeu est divisé en une Aire de Jeu centrale de 28 mètres de long sur 20 mètres de large, et deux zones d'en-but (End zones) situées à chaque extrémité de l'Aire de Jeu centrale et mesurant 6 mètres de profondeur sur 20 mètres de large. (Elles correspondent aux rectangles englobant les zones de but du hand-ball).

3.5 La Marque de Brick est le point d'intersection de deux lignes dans l'Aire de Jeu, à 9 mètres de chaque ligne d'en-but, à mi-chemin entre les lignes de touche.

5. Durée du match

5.1 Un match est terminé et gagné par la première équipe ayant atteint 13 points.

6. Les Equipes

6.1 Chaque équipe devra placer un maximum de 5 joueurs sur le terrain pour chaque point.

8. L'Engagement (Le Pull)

Pour obtenir davantage de continuité dans le match et offrir plus de visibilité aux spectateurs, nous souhaitons intégrer la règle du Brick en indoor.

8A: Le pull pourra faire l'objet d'une "relance" s'il est lancé avec une trajectoire initiale orientée vers le bas.

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.

10. Compter (Stall, ou Stalling)

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 à huit. Le laps de temps entre le premier énoncé de chaque mot du compte doit être d'au moins une seconde.

19. Temps Morts (Time-Outs)

19.2 Un temps mort (Time-out) d'1 minute par match.

A1.1. Lorsqu'un chronométrateur est disponible, le temps entre un point marqué et l'engagement (Pull) suivant devra être appliqué de la manière suivante :

A1.1.1. 15 secondes après qu'un point a été marqué (dans le cas d'une discussion, après que le point a été reconnu comme tel par l'équipe défensive), le chronométrateur signale à l'équipe qui reçoit qu'elle a 15 secondes pour signaler leur capacité à recevoir l'engagement (Pull).

A1.1.2. Après 30 secondes, l'équipe qui reçoit doit signaler leur capacité à recevoir l'engagement (pull). Le chronométrateur signale à l'équipe qui va défendre qu'elle a quinze (15) secondes avant de devoir faire l'engagement (pull).

A6.1 Durée du Match

A6.1.1 Cap de Temps : 25 Minutes.

Récapitulatif des différences salle/extérieur pour la reprise du compte :

Motif	Reprise du compte en extérieur	Reprise du compte en salle
Faute défensive incontestée	"compté..., 1...,"	"compté..., 1...,"
Faute défensive contestée	le même ou à "compté..., 6...," si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté..., 5...," si le compte était supérieur à 4
Faute offensive	le même	le même
Marcher ou obstruction (Pick)	le même ou à "compté..., 6...," si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté..., 5...," si le compte était supérieur à 4
Compté (stall out) contesté	revient à "compté..., 9...,"	revient à "compté..., 7....,"