

# B.O. 2015 #17

TOURNOI INTERNATIONAL  
d'ULTIMATE FRISBEE

Organisé par les Monkey



*Into the*  
**WILD WILD ALPS**

**SAM. 5 – DIM. 6 SEPTEMBRE 2015**  
**STADE DU NEY, BOURG D'OISANS (38)**

**PROGRAMME ->**



Poule A	Rang
France Ultimate Mixte (FR)	
UnDutchables (NED)	
Rostockeurs (FR)	
Révolution'Air (FR)	
Fumble (FR)	

## PROGRAMME DU TOURNOI

### Samedi 5 septembre

8h45 - 18h15 : Match de poules

### Dimanche 6 Septembre

9h - 16h30 : Match de classement

15h45 : GRANDE FINALE

16h45 : Remise des Trophées

Poule B	Rang
Meetik Silver (FR)	
Thundering Herd (UK)	
Compil Disc (FR)	
Moustix (FR)	
Dahultimate (FR)	

Poule C	Rang
Good Lord ! (UK)	
Tutti Frutti Summer Love (EU)	
FlyHigh (CH)	
Guilford Ultimate (UK)	
Monkey Champagne (FR)	

Poule D	Rang
Team Radio Shower (UK)	
FiveO FiveO (EU)	
Pussycatch (FR)	
Wizards (CH)	
BTRixmes (FR)	

# LES REGLES DU TOURNOI

## Equipes Mixtes

Le tournoi est un tournoi mixte.

Les équipes sont constituées de 7 joueurs avec 3 (ou 4) filles et 4 (ou 3) garçons.

Elles sont réparties en 4 groupes de 5 équipes.

## Les Matches et Classement

### Match de Poule (durant le samedi)

Durée d'un match : 13 points ou 45 minutes (sans mi-temps)

Nombre de temps-mort : 1 par équipe et par match

(non utilisable durant les 5 dernières minutes du match)

Temps du temps-mort : 1 minute

Fin du match : soit au premier à 13 points

soit après le temps réglementaire et sous les conditions suivantes :

- Si le disque est en jeu lors du coup de sifflet, le point et le match s'arrêtent.
- Si les joueurs sont sur la ligne lors du coup de sifflet, le point sera joué.
- De plus, pas de cap +1, sauf si la différence de score est nulle ou égale à 1

Le classement après les matches de poules est déterminé par la différence entre les points d'attaque et de défense.

### Match de Classement (durant le dimanche)

Ce sont les mêmes règles que les matches de Poule.

### La Finale (dimanche à 15h45)

Ce sont les mêmes règles que les autres matches, mais avec cap+1 systématique.

### **Règle du « cap »**

*Si à la fin du temps réglementaire, aucune des 2 équipes n'a atteint 13 points, on applique la règle du « CAP ». C'est-à-dire qu'à la fin du temps, et du point en cours, s'il a été choisi « CAP +1 », on prend le plus grand score des 2 équipes auquel on rajoute +1. C'est ensuite ce score qui doit être atteint pour gagner le match (sans souci du temps).*

*Exemple : A la fin du temps réglementaire (au bout des 45 minutes), les joueurs sont en train de jouer. Il y a 10 – 8. La table de marque annonce que le point en jeu est le dernier avant le cap. L'équipe qui a 8 marque. Le score est donc de 10 à 9. On applique la règle du cap. Ce sera donc le premier à 11 points qui gagnera le match.*

SATURDAY	FIELD 1	Scoring table	FIELD 2	Scoring table
8h45	FUM   Rostockeurs	Fumble	Undutchables   Révos	Tutti Frutti Summer Love
9h40	Good Lord!   Flyhigh	Monkey	Tutti Frutti Summer Love   Guilford	Meetik Silver
10h35	Thundering Herd   Dahultimate	Compil Disc	Meetik Silver   Moustix	Wizards
11h30	FiveO FiveO   BTRixmes	Pussycatch	Team Radio Shower   Wizards	Undutchables
12h25	Rostockeurs   Fumble	Révos	FUM   Undutchables	Good Lord!
13h20				
13h45	Flyhigh   Monkey	Guilford	Good Lord!   Tutti Frutti Summer Love	Rostockeurs
14h40	FUM   Fumble	Undutchables	Rostockeurs   Révos	Flyhigh
15h35	Good Lord!   Monkey	Moustix	Flyhigh   Guilford	Tutti Frutti Summer Love
16h30	Moustix   Dahultimate	BTRixmes	Thundering Herd   Compil Disc	Meetik Silver
17h25	Wizards   BTRixmes	Dahultimate	FiveO FiveO   Pussycatch	Team Radio Shower
18h10				

SUNDAY	FIELD 1	Scoring table	FIELD 2	Scoring table
9h	Pre Quarter-Final 1 2nd A   3rd B	1st D	Pre Quarter-Final 2 2nd C   3rd D	1st B
9h55	Quarter-Final 5 (13-20) 4th A   5th B	L-PQF1	Quarter-Final 6 (13-20) 4th C   5th D	L-PQF2
10h50	Quarter-Final 1 (1-8) 1st D   W-PQF1	L-QF5	Quarter-Final 2 (1-8) 1st B   W-PQF2	L-QF6
11h45	Semi-Final 5 (9-12) L-PQF1   L-PQF2	W-QF1	Semi-Final 6 (9-12) L-PQF3   L-PQF4	W-QF2
12h40	Semi-Final 3 (5-8) W-QF5   W-QF6	L-SF5	Semi-Final 4 (5-8) W-QF7   W-QF8	L-SF6
13h35	Semi-Final 1 (1-4) W-QF1   W-QF2	L-QF1	Semi-Final 2 (1-4) W-QF3   W-QF4	L-QF2
14h30	Final 9-10 W-SF5   W-SF6	W-SF2	Final 11-12 L-SF5   L-SF6	W-SF1
15h25	Final 3-4 L-SF1   L-SF2	9e		
15h45			Final 1-2 W-SF1   W-SF2	orga

SATURDAY	FIELD 3		Scoring table	FIELD 4		Scoring table
8h45	Meetik Silver	Compil Disc	Dahultimate	Thundering Herd	Moustix	FiveO FiveO
9h40	Team Radio Shower	Pussycatch	BTRixmes	FiveO FiveO	Wizards	FUM
10h35	Undutchables	Fumble	Rostockeurs	FUM	Révos	Guilford
11h30	Tutti Frutti Summer Love	Monkey	Flyhigh	Good Lord!	Guilford	Thundering Herd
12h25	Compil Disc	Dahultimate	Moustix	Meetik Silver	Thundering Herd	Team Radio Shower
13h20						
13h45	Pussycatch	BTRixmes	Wizards	Team Radio Shower	FiveO FiveO	Compil Disc
14h40	Meetik Silver	Dahultimate	Thundering Herd	Compil Disc	Moustix	Pussycatch
15h35	Team Radio Shower	BTRixmes	Révos	Pussycatch	Wizards	FiveO FiveO
16h30	Révos	Fumble	Monkey	Undutchables	Rostockeurs	FUM
17h25	Guilford	Monkey	Fumble	Tutti Frutti Summer Love	Flyhigh	Good Lord!
18h10						

SUNDAY	FIELD 3		Scoring table	FIELD 4		Scoring table
9h	Pre Quarter-Final 3		1st C	Pre Quarter-Final 4		1st A
	2nd B	3rd A		2nd D	3rd C	
9h55	Quarter-Final 7 (13-20)		L-PQF3	Quarter-Final 8 (13-20)		L-PQF4
	4th B	5th A		4th D	5th C	
10h50	Quarter-Final 3 (1-8)		L-QF7	Quarter-Final 4 (1-8)		L-QF8
	1st C	W-PQF3		1st A	W-PQF4	
11h45	Semi-Final 9 (17-20)		W-QF5	Semi-Final 10 (17-20)		W-QF7
	L-QF5	L-QF6		L-QF7	L-QF8	
12h40	Semi-Final 7 (13-16)		L-QF5	Semi-Final 8 (13-16)		L-QF7
	W-QF5	W-QF6		W-QF7	W-QF8	
13h35	Final 17-18		W-QF6	Final 19-20		W-QF8
	W-SF9	W-SF10		L-SF9	L-SF10	
14h30	Final 13-14		L-QF6	Final 15-16		L-QF8
	W-SF7	W-SF8		L-SF7	L-SF8	
15h25	Final 5-6		W-SF5	Final 7-8		W-SF6
	W-SF3	W-SF4		L-SF3	L-SF4	
15h45						

# POULE A

## FUM

8h45 : FUM vs. Rostockeurs (Field 1)

9h40 : Scoring table (Field 4)

10h35 : FUM vs. Révos (Field 4)

12h25 : FUM vs. UnDutchables (Field 2)

14h40 : FUM vs. Fumble (Field 1)

16h30 : Scoring table (Field 4)

## UnDutchables

8h45 : UnDutchables vs. Révos (Field 2)

10h35 : UnDutchables vs. Fumble (Field 3)

11h30 : Scoring table (Field 2)

12h25 : FUM vs. UnDutchables (Field 2)

14h40 : Scoring table (Field 1)

16h30 : UnDutchables vs. Rostockeurs (Field 4)

## Rostockeurs

8h45 : FUM vs. Rostockeurs (Field 1)

10h35 : Scoring table (Field 3)

12h25 : Rostockeurs vs. Fumble (Field 1)

13h45 : Scoring table (Field 2)

14h40 : Rostockeurs vs. Révos (Field 2)

16h30 : UnDutchables vs. Rostockeurs (Field 4)

## Révos

8h45 : UnDutchables vs. Révos (Field 2)

10h35 : FUM vs. Révos (Field 4)

12h25 : Scoring table (Field 1)

14h40 : Rostockeurs vs. Révos (Field 2)

15h35 : Scoring table (Field 3)

16h30 : Révos vs. Fumble (Field 3)

## Fumble

8h45 : Scoring table (Field 1)

10h35 : UnDutchables vs. Fumble (Field 3)

12h25 : Rostockeurs vs. Fumble (Field 1)

14h40 : FUM vs. Fumble (Field 1)

16h30 : Révos vs. Fumble (Field 3)

17h25 : Scoring table (Field 3)

**Meetik Silver**

- 8h45 : Meetik Silver vs. Compil Disc (Field 3)
- 9h40 : Scoring table (Field 2)
- 10h35 : Meetik Silver vs. Moustix (Field 2)
- 12h25 : Meetik Silver vs. Thundering Herd (Field 4)
- 14h40 : Meetik Silver vs. Dahultimate (Field 3)
- 16h30 : Scoring table (Field 2)

**Thundering Herd**

- 8h45 : Thundering Herd vs. Moustix (Field 4)
- 10h35 : Thundering Herd vs. Dahultimate (Field 1)
- 11h30 : Scoring table (Field 4)
- 12h25 : Meetik Silver vs. Thundering Herd (Field 4)
- 14h40 : Scoring table (Field 3)
- 16h30 : Thundering Herd vs. Compil Disc (Field 2)

**Compil Disc**

- 8h45 : Meetik Silver vs. Compil Disc (Field 3)
- 10h35 : Scoring table (Field 1)
- 12h25 : Compil Disc vs. Dahultimate (Field 3)
- 13h45 : Scoring table (Field 4)
- 14h40 : Compil Disc vs. Moustix (Field 4)
- 16h30 : Thundering Herd vs. Compil Disc (Field 2)

**Moustix**

- 8h45 : Thundering Herd vs. Moustix (Field 1)
- 10h35 : Meetik Silver vs. Moustix (Field 2)
- 12h25 : Scoring table (Field 3)
- 14h40 : Compil Disc vs. Moustix (Field 4)
- 15h35 : Scoring table (Field 1)
- 16h30 : Moustix vs. Dahultimate (Field 1)

**Dahultimate**

- 8h45 : Scoring table (Field 3)
- 10h35 : Thundering Herd vs. Dahultimate (Field 1)
- 12h25 : Compil Disc vs. Dahultimate (Field 3)
- 14h40 : Meetik Silver vs. Dahultimate (Field 3)
- 16h30 : Moustix vs. Dahultiamte (Field 1)
- 17h25 : Scoring table (Field 1)

# L'Association Sportive MONKEY

## La création

Le club des Monkey est né en 1998 et compte aujourd'hui quatre-vingt membres. Il est le seul club d'Ultimate frisbee de l'agglomération grenobloise. Ses membres - actifs, jeunes, et de nationalités variées - font de ce club une association ouverte et dynamique.

## La prise de vitesse

Le club de Grenoble connaît depuis 2003 une forte évolution : il s'est fixé des objectifs ambitieux tant au niveau des résultats sportifs, de la formation interne, de l'initiation et de l'accueil de nouveaux joueurs, que de l'organisation d'évènements nationaux et internationaux.

Au cœur d'un sport jeune et en plein essor, notre club est un acteur majeur de l'Ultimate français, de par ses très bons résultats sportifs, mais aussi de son activité associative.

D'autre part, la réussite annuelle des deux principaux tournois internationaux organisés par notre club en fait aussi une référence française (et au-delà...).

Le club intervient en milieu scolaire et associatif pour faire découvrir l'Ultimate.

## Sportivement

### En championnat national,

Le club présente plusieurs équipes, dans plusieurs championnats nationaux :

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| ▪ équipe mixte outdoor               | 6e de national 1                             |
| ▪ équipe féminine outdoor            | 4e du championnat national                   |
| ▪ deux équipes open outdoor          | 5e de national 2, 12e de national 3 (zone B) |
| ▪ équipe open indoor                 | 4e national 3                                |
| ▪ équipe universitaire mixte outdoor | champion de France 2015                      |

### En équipe nationale,

Le club compte depuis toujours des joueurs sélectionnés, notamment dans les équipes de France, du Portugal et d'Italie.

### Organisation de phases de Championnat,

Le club est organisateur de compétitions fédérales. Cette année, le club a organisé la phase retour du mixte national 1 et l'open national 3.

### Organisation de Tournois,

Depuis plusieurs années le Club organise deux principaux tournois :

- B.O., tournoi estival à Bourg d'Oisans (38), ce sera la 17e édition
- Catch la Peuf, tournoi hivernal à Vaujany (38), ce sera la 12e édition

Si vous voulez nous suivre :



<http://ultimate-grenoble.com/>



<https://www.facebook.com/monkeygrenobleultimate?fref=ts>



@MonkeyGrenoble





monkey

Club d'Ultimate de Grenoble depuis 1998

**Good Lord!**

- 9h40 : Good Lord! vs. FlyHigh (Field 1)
- 11h30 : Good Lord! vs. Guilford (Field 4)
- 12h25 : Scoring table (Field 2)
- 13h45 : Good Lord! vs. Tutti Frutti (Field 2)
- 15h35 : Good Lord! vs. Monkey (Field 1)
- 17h25 : Scoring table (Field 4)

**Tutti Frutti  
Summer Love**

- 8h45 : Scoring table (Field 2)
- 9h40 : Tutti Frutti vs. Guilford (Field 2)
- 11h30 : Tutti Frutti vs. Monkey (Field 3)
- 13h45 : Good Lord! vs. Tutti Frutti (Field 2)
- 15h35 : Scoring table (Field 2)
- 17h25 : Tutti Frutti vs. FlyHigh (Field 4)

**FlyHigh**

- 9h40 : Good Lord! vs. FlyHigh (Field 1)
- 11h30 : Scoring table (Field 3)
- 13h45 : FlyHigh vs. Monkey (Field 1)
- 14h40 : Scoring table (Field 2)
- 15h35 : FlyHigh vs. Guilford (Field 2)
- 17h25 : Tutti Frutti vs. FlyHigh (Field 4)

**Guilford  
Ultimate**

- 9h40 : Tutti Frutti vs. Guilford (Field 2)
- 10h35 : Scoring table (Field 4)
- 11h30 : Good Lord! Vs. Guilford (Field 4)
- 13h45 : Scoring table (Field 1)
- 15h35 : FlyHigh vs. Guilford (Field 2)
- 17h25 : Guilford vs. Monkey (Field 3)

**Monkey**

- 9h40 : Scoring table (Field 1)
- 11h30 : Tutti Frutti vs. Monkey (Field 3)
- 13h45 : FlyHigh vs. Monkey (Field 1)
- 15h35 : Good Lord! vs. Monkey (Field 1)
- 16h30 : Scoring table (Field 3)
- 17h25 : Guilford vs. Monkey (Field 3)

**Team Radio Shower**

- 9h40 : Team Radio Shower vs. Pussycatch (Field 3)
- 11h30 : Team Radio Shower vs. Wizards (Field 2)
- 12h25 : Scoring table (Field 4)
- 13h45 : Team Radio Shower vs. FiveO FiveO (Field 4)
- 15h35 : Team Radio Shower vs. BTRixmes (Field 3)
- 17h25 : Scoring table (Field 2)

**FiveO FiveO**

- 8h45 : Scoring table (Field 4)
- 9h40 : FiveO FiveO vs. Wizards (Field 4)
- 11h30 : FiveO FiveO vs. BTRixmes (Field 1)
- 13h45 : Team Radio Shower vs. FiveO FiveO (Field 4)
- 15h35 : Scoring table (Field 4)
- 17h25 : FiveO FiveO vs. Pussycatch (Field 2)

**Pussycatch**

- 9h40 : Team Radio Shower vs. Pussycatch (Field 3)
- 11h30 : Scoring table (Field 1)
- 13h45 : Pussycatch vs. BTRixmes (Field 3)
- 14h40 : Scoring table (Field 4)
- 15h35 : Pussycatch vs. Wizards (Field 4)
- 17h25 : FiveO FiveO vs. Pussycatch (Field 2)

**Wizards**

- 9h40 : FiveO FiveO vs. Wizards (Field 4)
- 10h35 : Scoring table (Field 2)
- 11h30 : Team Radio Shower vs. Wizards (Field 2)
- 13h45 : Scoring table (Field 3)
- 15h35 : Pussycatch vs. Wizards (Field 4)
- 17h25 : Wizards vs. BTRixmes (Field 1)

**BTRixmes**

- 9h40 : Scoring table (Field 3)
- 11h30 : FiveO FiveO vs. BTRixmes (Field 1)
- 13h45 : Pussycatch vs. BTRixmes (Field 3)
- 15h35 : Team Radio Shower vs. BTRixmes (Field 3)
- 16h30 : Scoring table (Field 1)
- 17h25 : Wizards vs. BTRixmes (Field 1)

# Disques-Volant pour l'Afrique et plus...

Avez-vous déjà entendu parler de « Disques Pour Tous » ?

Aujourd'hui, l'Ultimate est joué au Mali (la première ligue nationale est arrivée en 2011-2012!), mais aussi au Congo, en Inde, ...

N'hésitez pas à contacter Vincent ou Amandine pour avoir des informations complémentaires sur ce projet.

Nous cherchons des voyageurs avec des disques et du matériel d'ultimate, mais aussi des femmes et des hommes qui voudraient à faire partie de notre projet!



## Une Charte Écologique dans le monde du Frisbee

Cette charte provient d'une initiative des joueurs du « OUF ». Après le tournoi de l'Open de Touraine en 2004, et en voyant le dépotoir produit durant un seul week-end, ils se sont rendus compte que quelque chose devait être fait. Les 300 joueurs du tournoi ont produit l'équivalent d'une benne à ordures! Cette charte vise à fixer quelques comportements simples.

Le club organisateur et tous les joueurs s'engagent au respect de cette charte pendant les compétitions et les tournois d'Ultimate Frisbee. Ceci avec l'intention d'être le plus respectueux possible de l'endroit et de l'environnement. Le principe est que le club organisateur s'engage à respecter autant de points de la charte que possible et les joueurs du tournoi s'engagent au respect de leurs objectifs.

Pour plus d'informations : <http://frisbeeco.free.fr/>.

En organisant son tournoi, le club des Monkey soutient cette charte, nous avons également besoin de vous pour la respecter ...

### *Cigarettes et détritrus :*

S'il vous plaît, soyez prudent de ne pas jeter vos mégots de cigarette sur les terrain et de manière générale sur la pelouse. Des cendriers et des poubelles sont disponibles.

# GLOSSAIRE COMPARATIF ANGLAIS-FRANÇAIS

ANGLAIS	FRANÇAIS	ANGLAIS	FRANÇAIS
<i>Away</i> .....	Côté opposé	<i>Huck</i> .....	Lancer long
<i>Backhand</i> .....	Revers	<i>Injury Time-out</i> .....	Arrêt pour blessure
<i>Blade</i> .....	Lame	<i>Line (side)</i> .....	Ligne de côté
<i>Bobbling</i> .....	Cafouillage	<i>Line (goal)</i> .....	Ligne de but
<i>Boundaries</i> .....	Limites	<i>Line (perimeter)</i> .....	Ligne de périmètre
<i>Brick</i> .....	Brique	<i>Man to man</i> .....	Personne à personne
<i>Call</i> .....	Appel	<i>Marking</i> .....	Marquer
<i>Check (disc)</i> .....	Validation	<i>Mid (middle)</i> .....	Demi
<i>Check (feet)</i> .....	Contrôle	<i>Off-side</i> .....	Hors-jeu
<i>Cheer</i> .....	Hommage	<i>Out-of-bounds</i> .....	Hors limites
<i>Cleets</i> .....	Souliers à crampons	<i>Pick</i> .....	Obstruction
<i>Cut (to)</i> .....	Se démarquer	<i>Pivot</i> .....	Pivot
<i>Cut</i> .....	Tracé	<i>Pivot point</i> .....	Point de pivot
<i>Deep</i> .....	Long	<i>Player</i> .....	Joueur
<i>Disc</i> .....	Disque	<i>Playing field proper</i> .....	Aire de jeu
<i>«Disc in!»</i> .....	En jeu!	<i>Pull</i> .....	Lancer d'engagement
<i>Disc space</i> .....	Espace disque	<i>Receiver</i> .....	Receveur
<i>Double team</i> .....	Double marque	<i>Scoober</i> .....	Renversé croisé
<i>Dump</i> .....	Passé arrière	<i>Score</i> .....	Marquer un point
<i>End zone</i> .....	Zone de but	<i>Spirit of the game</i> .....	L'Esprit du jeu
<i>Fake</i> .....	Feinte	<i>Stack (to)</i> .....	Se mettre en file
<i>Fast-count</i> .....	Compte rapide	<i>Stack</i> .....	File
<i>Field</i> .....	Terrain	<i>Stall</i> .....	Compte
<i>Flow</i> .....	Enchaînement	<i>Stalling</i> .....	Comptage
<i>Force</i> .....	Force	<i>«Strip!»</i> .....	Arraché!
<i>Forehand</i> .....	Lancer droit	<i>Sub (substitute)</i> .....	Remplaçant
<i>Foul</i> .....	Faute	<i>Substitution</i> .....	Remplacement
<i>Game</i> .....	Match / partie / joute	<i>Swing</i> .....	Passé latérale
<i>Give-and-Go</i> .....	Passé-et-va	<i>Switch</i> .....	Changement
<i>Half</i> .....	Demie	<i>Thrower</i> .....	Lanceur
<i>Half-time</i> .....	Mi-temps	<i>Time-out</i> .....	Temps d'arrêt
<i>Hammer</i> .....	Renversé	<i>«Travell»</i> .....	Marché!
<i>Handler</i> .....	Arrière	<i>Turnover</i> .....	Revirement
<i>High release backhand</i> ..	Revers élevé	<i>Ultimate</i> .....	Le Ultimate
<i>Home</i> .....	Côté allié	<i>Up</i> .....	Parti ! ou en l'air !

# Lexique du vocabulaire et des termes utilisés en Ultimate

## Les joueurs

- Handler : meneur de jeu, passeur décisif.
- Middle : milieu de terrain, relayeur, scoreur
- Défenseur : joueur qui défend sur les non porteurs du disque
- Marqueur : joueur qui défend sur le porteur du disque.
- Side line : la ligne de remplaçants situés de chaque côté du terrain qui encourage et donne des informations à son équipe.

## Les techniques de lancers

- Sidearm (side) : coup droit.
- Backhand (back) : revers.
- Upside (hammer) : passe inclinée sur la tranche du frisbee avec une courbe extérieure.
- Scoober : passe renversée lancée avec un grip de coup droit.
- Inside : coup droit avec une courbe intérieure.
- Spin : donner de la rotation, de la vitesse au disque.

## Les techniques de réception

- Catch : réception.
- Drop : rater sa réception, relâcher le disque.
- Strip : réceptionner le disque en même temps que le défenseur. L'attaquant conserve le disque.
- Cut : course d'appel.
- Cut contre cut : appel contre appel.
- Scorer : marquer le point

## Les différents termes durant le jeu

- Pull : engagement.
- Brick : lorsque le pull sort directement du terrain, mise en jeu au point de Brick.
- Endzone : la zone d'en-but où on marque.
- Fault call : faute appelée.
- Travel : marcher.
- Pick : Obstruction.
- Freeze : stopper le jeu pour une blessure.
- Disc space : défense trop proche.
- Stalling : début du compte.
- Dobble : 2 défenseurs sur le lanceur à moins de 3 mètres.
- Callahan : marquer le point sur une interception.
- Contest : contester la faute.
- Up : signal vocal signalant que le disque a été lancé.
- Time out : temps mort.
- Turn Over : disque tombé, changement de possession du disque.
- Huddle : cercle entre les 2 équipes à la fin du match.

## Les termes utilisés en attaque

- Swing : faire une passe latérale.
- Dump : faire une passe en retrait.
- Huck : faire une passe en longue.
- Dive offensif : plongeon pour réceptionner le disque.
- Stack horizontal : alignement des middle à plat (crée des espaces devant et derrière)
- Stack vertical : alignement des middle dans la profondeur (espaces sur les côtés).
- Pied pivot : permet de se démarquer du défenseur.
- Poppers : middles qui réalisent des appels courts vers le porteur du disque au centre du terrain face à une défense de zone.
- Pistons : middles qui réalisent des appels le long de la ligne face à une défense de zone sous forme d'aller-retour.
- Dump and swing : passe en retrait suivie d'une passe latérale.
- Give and go : une, deux entre handlers.

## Les termes utilisés en défense

- La force : réduire l'espace de jeu de l'adversaire en le forçant à évoluer dans une zone de terrain où on est prêt à défendre.
- Force home : forcer un côté qui est déterminé durant tout le match comme le côté « maison ».
- Force away : contraire de la force home.
- Force side : forcer l'adversaire à jouer en coup droit.
- Force back : forcer l'adversaire à jouer en revers.
- Force middle : forcer l'adversaire à remettre toujours les passes au milieu du terrain.
- Force line : forcer l'attaque à jouer vers les lignes.
- Force straight : forcer de face pour empêcher les longues.
- Open side : côté ouvert, zone du terrain qu'on force à jouer.
- Break side : côté fermé, zone du terrain qu'on empêche de jouer.
- Breaker : faire une passe dans le côté fermé, tromper la force de la défense.
- No break : se crie au marqueur quand il y a un receveur potentiel du côté fermé, pour le lui signaler et pour qu'il fasse spécialement attention à ne pas se faire passer du côté fermé.
- Strike : bloquer les passes le long de la ligne. Force straight généralement.
- Man to man : marquage individuel.
- Switch : échanger entre défenseurs le marquage individuel de 2 attaquants.
- Block : bâcher le frisbee juste après le lancer.
- Poaching : lâcher le marquage individuel pour jouer la trajectoire du disque. Se placer entre le lanceur et le réceptionneur.
- Défense de zone : système défensif mis en place lorsqu'il y a du vent. Constitué de 2 rideaux défensifs de 3 joueurs + un joueur derrière. 3-3-1
- La cup : 1° rideau de la défense de zone. 3 joueurs autour du porteur de disque.
- Le 2° rideau : ligne de 3 joueurs qui couvrent les espaces derrière la cup.
- Le back-back ou deep : défenseur qui couvre les longues possibles derrière les 2 rideaux.
- Trap : bloquer le lanceur le long de la ligne en l'entourant (1 défenseur sur le lanceur, les autres à 3 mètres).

# L'Ultimate en 10 points

## 1. Le But du Jeu

L'Ultimate se joue avec deux équipes de sept joueurs chacune et un disque (frisbee).

Le terrain a une surface de 100 m par 37 m.

En salle, il se joue sur un terrain de handball avec cinq joueurs par équipe.

A chaque extrémité du terrain il y a une zone d'en-but de 18 m (extérieur) ou 6 m (en salle).

## 2. L'engagement

Au début du jeu et après chaque point marqué les équipes se tiennent sur leur ligne de but.

L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque.

L'autre équipe prend possession du disque là où il atterrit et devient alors l'équipe attaquante.

## 3. Score

Un point est marqué quand l'équipe offensive attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

## 4. En jeu et hors limites

Un disque est en jeu quand il est attrapé dans le terrain.

Les lignes de touche et de fond sont hors limites.

Pour marquer un point, un joueur attaquant doit donc attraper le disque dans la zone d'en-but, sans toucher une des lignes.

## 5. Jouer le disque

Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction.

Il doit le faire dans les dix secondes; un défenseur se tient devant lui et compte jusqu'à dix.

Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais peut établir un pied pivot.

## 6. Changement de possession du disque

L'équipe qui défend prend possession du disque quand le lancer d'un joueur de l'attaque est intercepté.

Par exemple le disque a touché le sol, est intercepté ou attrapé en dehors du terrain.

L'équipe qui défendait devient maintenant l'équipe attaquante.

## 7. Remplacement des joueurs

Après chaque point les équipes peuvent remplacer autant de joueurs qu'elles le souhaitent.

## 8. Sport sans contact

L'Ultimate est un sport sans contact.

Les contacts physiques ne sont pas autorisés.

## 9. Fautes

Quand une faute est constatée un des joueurs appelle "FAUTE".

Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est stoppé.

Le but est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Si les joueurs ne se mettent pas d'accord le disque retourne au dernier lanceur et le jeu reprend de là.

## 10. Pas d'arbitre

Le fair-play est un aspect important de tous les sports de disque.

Contrairement aux autres sports, l'Ultimate se joue sans arbitre.

Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu.