

Règles du Tournoi Bye Bye 2007

Les règlements de jeu utilisés lors du tournoi sont essentiellement basés sur la **11^e édition** des règlements officiels de l'UPA. Puisque les règles de l'UPA sont établies pour le jeu extérieur, **quelques adaptations** sont nécessaires pour le jeu intérieur:

Les points se disputent à 4 contre 4.

Le **format** est 3 gars -1 fille / 2 gars -2 filles au choix de l'offensive.

Durée du jeu: Les matchs sont d'une durée de 45 minutes sans limite de points.

La partie se termine au **coup de sifflet ou «horn»** .

On termine le point seulement si le pointage est nul lors du coup de sifflet (ou «horn»).

Mi-temps: Une mi-temps de 2 minutes doit être prise lorsqu'une première équipe atteint 9 points.

Après la mi-temps, il y a changement de côtés et l'équipe qui a commencé le match à l'offensive commence la deuxième demie à la défensive.

Temps morts: Chaque équipe a droit à un temps mort par partie. Aucun temps mort ne peut être pris dans les 5 dernières minutes de la partie. Les capitaines doivent s'entendre à partir du moment où les temps morts ne sont plus acceptés (valider le 5 minutes, car il n'y aura pas d'avertissement sonore). Si après cette entente, une équipe appelle un temps mort, il y a revirement.

Foot blocks: Ils sont permis à condition qu'ils soient effectués de façon sécuritaire. Les capitaines peuvent s'entendre pour les éliminer.

Lors d'une partie, il y a seulement **deux lancers de départ** (pulls): un au début du match et l'autre après la mi-temps.

Pour le reste on applique la « **Sherbrooke City alias Quebec City Variant** ». Lorsqu'il y a un point, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit de l'attrapé. Les deux équipes ont alors 20 secondes pour faire leur changement de joueurs. Les joueurs peuvent se positionner n'importe où sur le terrain. Les joueurs à l'offensive doivent s'immobiliser complètement avant de mettre le disque en jeu (Disk-in). Avant que les 20 secondes ne soient écoulées, un membre de l'équipe qui vient de se faire compter prend possession du disque à l'endroit où il a été déposé dans sa zone de but. Son défenseur effectue alors une validation (disk in) et le jeu reprend à partir de là.

Lancer de départ au début de la partie et après la mi-temps: Le disque est repris à l'endroit où il touche le sol, même si c'est dans la zone de but. Si le disque sort du terrain avant de toucher le sol, il peut être repris à l'endroit où il est sorti ou au centre, en appelant un "middle", vis-à-vis l'endroit où il est sorti. S'il sort derrière la ligne de but, le "brick" se prend au centre, à deux pas en avant de la ligne de but.

En jeu: Le disque est repris là où il s'arrête ou à l'endroit où il sort du terrain. Si le disque tombe au sol dans la zone de but ou s'il roule jusqu'à la zone de but, il est repris à la ligne de but. Si le disque sort et touche le mur ou un autre objet, on reprend là où il est sorti.

Il est interdit de se lancer le frisbee dans les corridors Vous trouverez les règles relatives au classement directement sur l'horaire. **Aucun sac ou nourriture ne sera toléré dans les gymnases.**