

Règles du Tournoi La Flotte 2008

Les règlements de jeu utilisés lors du tournoi sont essentiellement basés sur la 11e 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 avec aucune limite de points. La partie se termine au coup de sifflet. On termine le point **seulement** si le pointage est nul lors du coup de sifflet. **La finale est d'une durée de 50 minutes.**
- Mi-temps: Une mi-temps de **90** secondes doit être prise par la première équipe qui 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 de **60** secondes par demie. **Aucun temps mort ne peut être pris dans les 5 dernières minutes de la partie. Advenant le cas ou un temps mort serait appelé à l'intérieur des 5 dernières minutes, on ne fait qu'avertir l'équipe en faute.**
- **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 «Québec rules ». **Lorsqu'il y a un point, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit où il a été attrapé. Les deux équipes ont alors 20 secondes pour faire leur changement de joueurs. Les joueurs peuvent se positionner à n'importe quel endroit 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, le jeu reprend là où le disque a touché au mur ou autre.
- **Il est interdit de se lancer le frisbee dans les corridors et de même manger à l'intérieur du gymnase.**

Vous trouverez les règles relatives au classement directement sur l'horaire