

6. Le règlement BULA comparé aux règlements WFDF et UPA.

6.0 Introduction

Le règlement BULA 5-5 est basé sur le règlement de la World Flying Disc Federation's (WFDF) (1998), adapté pour le jeu sur plage, avec quelques additions et changements tirés de sources telles que le règlement UPA 9eme édition (1995), les règles Callahan originales, et le règlement UPA College series X-Rules.

Comme les règles BULA sont écrites pour le Beach Ultimate, de nombreux changements sont évidents et n'affectent pas la façon de jouer (par exemple : cinq joueurs, taille et surface du terrain, marquage des lignes, pas de crampons etc..). De même, parce que les éléments tels que le nombre de temps morts par match, la durée du jeu et les règles du cap varient d'un tournoi à l'autre, je n'en ai pas discuté ici.

Cependant, il y a un certain nombre de réelles différences affectant la façon de jouer avec les règles BULA comparé aux règles WFDF actuelles (Rev 1/28/02) et la nouvelle 10eme édition des règles UPA.

J'ai adressé cela dans la section 6 du document. Bien que ce ne soit pas complet dans les moindres détails, c'est (j'espère) suffisamment compréhensible pour mettre tout le monde sur la même longueur d'onde pour une compétition fun et bon esprit.

Lorne Beckman – 27 Juillet 2004

6.1 la règle de la Continuité

BULA utilise la règle de la continuité de l'UPA.

Après n'importe quel appel, le jeu n'est pas considéré comme arrêté tant que le joueur en possession du disque n'a pas reconnu (c.a.d. "est conscient de") l'appel. Si le lanceur tente une passe après l'appel, cette passe est sujette à un turnover. Si la passe est incomplète, c'est un turnover (à moins qu'il n'y ait une autre faute ou violation qui **affecte directement** ce lancer ou la tentative de réception). L'unique exception à cette continuité est le cas d'un temps mort pour blessure, pour lequel le jeu est considéré comme stoppé rétroactivement au moment de la blessure. (L'exception de cette exception est le cas d'un temps mort pour blessure appelé pour une blessure ouverte ou saignante, dans ce cas, l'appel n'est pas rétroactif au moment de la blessure).

Selon les règles WFDF, la plupart des appels stoppent net le jeu et aucune des passes suivantes ne compte indépendamment du résultat. (*NdT : Rappel, c'est cette règle qui doit être utilisée en France sur gazon et en salle*)

Note 1 : La règle de continuité BULA (et UPA) s'applique uniquement à la **première passe** après l'appel. Si un joueur gagne la possession du disque après un appel, le jeu est considéré arrêté au moment de la possession (aucune autre continuité)

Note 2: Une subtile différence entre la règle de continuité UPA et BULA est l'état du disque au moment de l'appel, c'est à dire, selon que l'appel est été fait avant ou après le lancer. Selon la règle UPA, le moment du lancer se situe au départ du mouvement de lancer (mouvement vers l'avant du bras). Selon les règles BULA, le moment du lancer se situe au moment où le disque est en l'air.

6.2 Engagement «Pull »

Réception manquée:

Si l'engagement est lâché, c'est un turnover. Cependant, selon les règles BULA, le disque est remis en jeu **avec un check** au point de brick (10 m) le plus près de la zone d'en-but d'attaque.

Les deux équipes peuvent établir leurs positions avant la remise en jeu du disque. Cependant, si le disque d'un engagement s'arrête à plus de 10m de la ligne d'en-but de l'équipe qui reçoit, il est remis en jeu depuis ce point sans check.

Selon les règles WFDF et UPA, le disque d'un engagement lâché doit être remis en jeu au point de la zone de jeu le plus proche de l'endroit où il s'est arrêté, sans check.

Brick/Milieu:

Selon les règles BULA, si l'engagement atterrit hors limite sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit, l'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu sur le point de la zone de jeu le plus proche de sa sortie, ou de prendre un 'brick' de 10 mètres, ou d'invoquer la règle du milieu, mais ne peut pas demander un réengagement.

Selon les règles WFDF, sur un engagement qui atterrit hors limite, un réengagement peut être demandé.

Hors limite après avoir atterris dans le terrain:

Selon les règles BULA et UPA, si l'engagement atterrit initialement dans les limites du terrain et puis, après avoir été touché par l'équipe qui reçoit, finit hors limite, l'équipe qui reçoit doit remettre le disque en jeu sur le point de la **ligne de périmètre** le plus proche de sa sortie. (Si le disque roule/glisse hors limite sans avoir été touché, le disque est remis en jeu dans la zone de jeu).

Selon les règles WDF, aucune distinction n'est faite. Tout engagement qui atterrit dans le terrain et qui ensuite devient hors limite est remis en jeu dans la zone de jeu.

Hors jeu ('offside'):

Si un membre de l'équipe qui engage coupe la ligne d'en-but avant que le disque soit lancé, l'équipe de ce joueur est hors jeu.

Selon les règles BULA, chaque équipe a droit à un avertissement par match, après quoi, pour chaque hors jeu suivant, l'équipe qui reçoit peut choisir de prendre un 'brick' à 10 mètres (avec un check).

Selon les règles UPA, si l'une ou l'autre équipe est hors jeu avant l'engagement, un réengagement peut être demandé.

Les règles WFDF indiquent le bon positionnement avant l'engagement, mais ne prescrivent aucun remède au cas où une équipe ou un joueur serait hors jeu.

6.3 Temps morts:

Équipement:

Selon les règles BULA et UPA, un temps mort pour équipement sera uniquement accepté pour des conditions dangereuses (comme la perte de lentilles de contact, lunettes cassées, genouillères, etc...), ou un disque sévèrement endommagé. Un temps mort pour équipement ne peut être appelé que par le joueur dont l'équipement est impliqué. Si le temps mort pour équipement est appelé par la défense et que le compte était supérieur à cinq, il repart à cinq.

Selon les règles UPA, un joueur peut brièvement étendre un arrêt de jeu (après un appel) pour corriger l'équipement défectueux (lacets, disque déformé, etc.).

Le règlement WFDF ne contient pas de règle de temps mort pour équipement, bien qu'il soit généralement joué comme s'il y en avait une.

Note : Il est de bon sens de permettre à n'importe quel joueur d'arrêter le jeu pour n'importe quel fait dangereux (tel que du verre cassé sur le terrain).

Blessures (ouvertes ou saignantes):

Selon toutes les règles, tout joueur peut appeler un temps mort pour blessure pour un joueur avec une blessure saignante ou ouverte. Cet appel prend effet au moment de l'appel et n'est pas **rétroactif au moment de la blessure**. (cependant, selon les règles BULA et UPA, la règle de la continuité est toujours en vigueur).

Selon les règles BULA et WFDF, ce joueur doit quitter le terrain immédiatement (la règle normale de remplacement des joueurs s'applique)

Selon les règles UPA, ce joueur doit quitter le terrain immédiatement si le capitaine de l'équipe adverse le demande, ou doit quitter le terrain à la fin du point en cours.

Selon toutes les règles, le joueur ne peut pas retourner sur le terrain tant que la blessure n'est pas traitée ou refermée..

6.4. Obstruction ('Pick').

Selon les règles UPA, il y a une obligation de proximité de 3 mètres pour appeler une obstruction. (Vous ne pouvez pas appeler une obstruction si vous n'êtes pas en train de 'couvrir' un receveur, et une des conditions pour « couvrir » est « d'être à moins de trois mètres »).

Ni les règles BULA ni celles de la WFDF n'ont une telle condition de proximité.

6.5. lanceur et marqueur

Fautes:

Les règles UPA font de tout contact entre le lanceur et le bras en extension ou le pied du marqueur une faute sur le marqueur.

Selon les règles BULA et WFDF, bien qu'il soit contraire au règlement pour le marqueur de restreindre le pivot du lanceur en tendant les bras, le faire n'est pas explicitement une faute. De même, s'il y a un contact pendant le lancer, ce n'est pas nécessairement une faute sur le marqueur. Les fautes sont considérées comme étant la faute du joueur coupable d'engendrer le contact.

Le compte:

Le règlement UPA stipule qu'un marqueur ne peut pas continuer le compte au delà d'un rayon de 3 mètres (du pivot du lanceur). Un marqueur quittant le rayon de 3 mètres et y retournant doit redémarrer le compte.

Les règlements WFDF et BULA sont sujets à interprétation.

Pivot / Pied Pivot

Selon les règles BULA et WFDF, le lanceur doit établir un pied pivot (à l'exception du cas d'un lanceur courant ou sautant relâchant le disque après le troisième contact avec le sol)

Selon les règles UPA, toute partie du corps peut être considérée comme étant un pivot, autorisant le lanceur à lancer de n'importe quelle position.

Note: Les règles BULA et WFDF n'imposent pas au lanceur d'être debout (aucune définition de « pied pivot » n'est donnée).

L'interprétation de BULA est que tant qu'une partie du pied est en contact avec le sol, le lanceur peut lancer une passe légale.

Arraché (Strip)

Les règles BULA et WFDF font une distinction entre un arraché sur le lanceur et le receveur. Sur un arraché sur le lanceur, le compte repart automatiquement à zéro (ne peut être contesté). Un arraché sur le receveur est géré de la même façon qu'une faute à la réception (peut être contesté).

Selon les règles UPA, tous les appels d'arraché sont gérés de la même façon que les fautes (contestée ou non contestée)

Bien sûr, selon toutes les règles, un arraché non contesté dans la zone d'en-but est un point.

Score

Selon les règles UPA, un point est accordé quand un joueur attrape n'importe quelle passe légale dans la zone d'en-but d'attaque. Cette règle légalise le « point Callahan » et une passe « tipée » puis rattrapée par soi-même.

Selon les règles BULA et WFDF, pour marquer un point, le disque doit être passé à un coéquipier dans la zone d'en-but. Si un joueur attrape une passe de l'autre équipe dans la zone d'en-but d'attaque, le joueur doit ramener le disque sur la ligne d'en-but et le remettre en jeu de ce point.

6.6. Fautes d'obstruction:

Avec la 10ème édition des règles, l'UPA a établi une nouvelle classe de fautes : fautes étendant la notion de « pick » (NdT : notamment sur les réceptions) appelées « fautes d'obstruction »

Les règlements WFDF et BULA ne définissent pas les fautes d'obstruction. Les joueurs appellent simplement ces fautes comme si c'était des « fautes lors de réception », et au final l'effet n'est pas substantiellement différent de si on avait appliqué la règle UPA.

6.7. Principe de la verticalité

Les règlements BULA, UPA et WFDF stipulent que les joueurs ont un droit sur l'espace directement au dessus d'eux. S'il y a un contact dans cet espace, c'est une faute sur le joueur possédant cet espace, indépendamment de qui initie le contact.

Le règlement UPA est subtilement différent : si un joueur joue le disque au-dessus d'un adversaire et l'attrape ou le bloque **avant qu'un contact arrive**, ce n'est pas une faute.

6.8. Remise en jeu du disque

A l'endroit où est situé le disque :

Le règlement UPA exige clairement que le joueur devenant le lanceur doit établir un pivot à l'endroit où est situé le disque. Ne pas le faire est une infraction.

Les règlements WFDF et BULA ne sont pas clairs, autorisant éventuellement le lanceur à établir un pied pivot autre part. (Le lanceur peut éventuellement se coucher, s'étirer, attraper le disque et ensuite se mettre debout avec un pied pivot établi à plus de 2 mètres de l'endroit où était le disque.)

Le bon sens et l'esprit dictent que le lanceur doit établir un pivot à l'endroit où est situé le disque.

A un endroit autre que là où la possession a été gagnée:

Selon le règlement UPA, si le disque doit être remis en jeu à un endroit autre que là où la possession a été gagnée, le lanceur doit amener le disque à l'endroit approprié du terrain, **toucher le sol avec le disque**, et remettre le disque en jeu à cet endroit. Cette règle s'applique surtout quand le lanceur ramène le disque de l'extérieur du terrain, ou quand le lanceur prend le disque dans la zone d'en-but pour l'emmener ailleurs pour le remettre en jeu. Bien que l'action de toucher le sol avec le disque est la même que pour un auto-check, ce n'est pas un « check », et donc n'exige pas que la défense signale qu'elle est prête.

Les règlements BULA et WFDF n'ont pas cette obligation. Le lanceur établit simplement un pied pivot pour remettre le disque en jeu..

Temps limite:

Le règlement UPA établit un temps limite pour l'équipe prenant possession du disque pour le remettre en jeu

Aucun des règlements BULA ou WFDF n'ont de temps limite, et se basent sur le bon sens et l'esprit des joueurs pour ne pas traîner.

6.9. Disque: En et hors limite

Contact avec un défenseur :

Selon les règles UPA, le contact entre un disque et un défenseur hors limite ne rend pas le disque hors limite.

L'effet de cette règle est que si un défenseur hors limite touche le disque, le disque est toujours en jeu, pas hors limite, et si le disque est ensuite attrapé dans le terrain par un receveur, il est en jeu.

Selon les règlements BULA et WFDF, c'est débatable.

Contact avec un attaquant :

Selon le règlement UPA, le contact entre un disque hors des limites et un attaquant en l'air dont le dernier point de contact était dans le terrain affecte où le disque sera remis en jeu après un turnover pour disque hors-limite.

L'effet de cette règle est que, si un disque volant en dehors de la ligne de périmètre est touché (ou attrapé) par un attaquant en l'air dont le dernier point d'appui était dans le terrain, et ensuite le disque va hors limite (tombe à terre, touche un objet hors limite, ou le joueur qui a attrapé le disque touche terre avant de le relancer), le disque est remis en jeu sur la ligne de périmètre le plus près de l'endroit où il a été touché par cet attaquant en jeu (bien qu'en l'air). (Sinon, le disque aurait été remis en jeu où il a coupé la ligne de périmètre ou été touché par un défenseur).

Selon les règlements BULA et WFDF, c'est débatable.