UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

MAIF
ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

ULTIMATE

Programme 2008/2012

PRÉAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

1. SOMMAIRE

1. SOMMAIRE 3

2. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE 4

3. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ULTIMATE 5

A. DIMENSIONS DES TERRAINS ET CATEGORIES D'AGE 5

B. CARACTERISTIQUES DU DISQUE 5

C. CARACTERISTIQUES DU JEU 6

I. L'ESPRIT DU JEU 6
II. LA MARQUE 6
III. LE TEMPS DE JEU 6
IV. LE REGLEMENT 7
V. LE GAIN DU MATCH 12
VI. EQUIPEMENTS 13
VII. RESPONSABLES DES EQUIPES 13

4. L'ESPRIT DU JEU 14

A. L'ESPRIT 14
B. LE CERCLE 15

5. LE ROLE DES JEUNES OFFICIELS 16

A. LE SECRETAIRE / CHRONOMETREUR 16
B. LE JEUNE ORGANISATEUR 17

6. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES 18

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN
EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES 20

2. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans Jeune Officiel, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité.
- être sensible à l'esprit du jeu.
- être objectif et impartial.
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

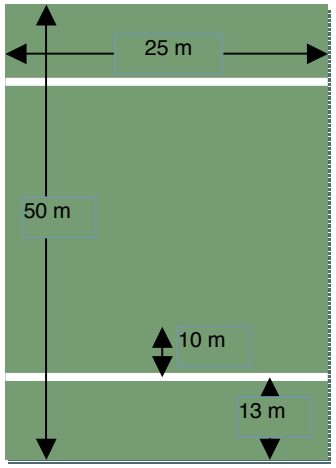
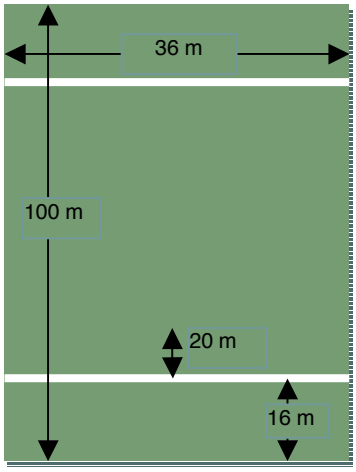
- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,…) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

3. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ULTIMATE

A. DIMENSIONS DES TERRAINS ET CATÉGORIES D'ÂGE

Catégories	COLLEGE	LYCEE
Compositions des équipes	BG-BF-MG-MF-CG-CF	MF-MG-CF-CG-JF-JG-SF-SG
Type de jeu	5 contre 5	7 contre 7
Nombre de joueurs sur la feuille de match	8	12
Dimension du terrain	¼ terrain de football (50x25)	½ terrain de football (100x36)
zones	13 mètres	16 mètres
« milieu »	10 mètres	20 mètres
Terrain		

B. CARACTÉRISTIQUES DU DISQUE

Le frisbee est de forme sphérique et doit être blanc pour les compétitions. Son poids varie entre 140 et 160 grammes en collège et 160 à175 grammes en lycée.
Sa marque est conforme aux règles prescrites par l'organisateur pour les compétitions désignées.

C. CARACTÈRISTIQUES DU JEU

I. L'ESPRIT DU JEU :

L'Ultimate repose, par tradition, sur un esprit sportif qui place la responsabilité de l'application des règles de jeu (fair-play) sur chaque joueur. Si la compétition est encouragée, elle ne doit jamais se faire aux dépens du respect mutuel entre les joueurs, de l'adhésion au règlement convenu ou du plaisir de jouer. L'objectif des règles de l'Ultimate est de fournir une ligne directrice de jeu. Il est convenu qu'aucun joueur d'Ultimate ne viole intentionnellement les règles du jeu.

Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour des infractions commises par inadvertance mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu dans la situation la plus proche possible de celle rencontrée s'il n'y avait pas eu de faute.

II. LA MARQUE :

Un point est marqué lorsqu'un joueur réceptionne le disque dans la zone d'en-but qu'il attaque. Il doit pour cela :

- Au moment de la réception, avoir entièrement son premier point de contact avec le sol, dans la zone d'en-but
- Etre en possession du disque plus de 3 secondes

Le disque peut-être réceptionné suite à un lancer d'un attaquant où d'un défenseur.

III. LE TEMPS DE JEU :

1) DURÉE D'UN MATCH EN TOURNOI

- Collège : 2 x 25'
- Lycée 2 x 30'

2) DURÉE SI DEUX MATCHES DANS LA JOURNÉE

- Collège : 2 x 15'
- Lycée 2 x 20'

3) DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MÊME JOURNÉE

- Collège 75'
- Lycée 90'

4) SÉQUENCES DE JEU

- Collège : Si plus de 2'30'' de jeu, au prochain changement de possession de disque, arrêt du jeu et changement de joueur possible
- Lycée : Si plus de 4' de jeu, au prochain changement de possession de disque, arrêt du jeu et changement de joueur possible

IV. LE REGLEMENT:

1) LIMITES DU JEU :

Les lignes ne font pas partie des surfaces qu'elles délimitent.

- un attaquant est considéré hors du jeu quand :

- Il n'est pas dans les limites du terrain. Son dernier contact avec le sol est à l'extérieur du terrain.
- Un attaquant n'est pas autorisé à sortir du terrain et continuer son action.

- un attaquant est considéré en jeu quand :

- Il est à l'intérieur du terrain.
- Après une réception valide (premier contact au sol à l'intérieur du terrain au moment de la réception), il sort des limites du terrain par son élan et revient établir son pied de pivot à l'endroit de sa sortie.

- Un défenseur est toujours considéré en jeu. Il peut intercepter un disque à l'extérieur du terrain.

- Un disque est considéré hors limite quand son premier point de contact avec le sol est à l'extérieur du terrain.

- En conséquence, un disque peut voler en dehors du terrain et revenir sur celui-ci sans être considéré hors limite.

2) L'ENGAGEMENT

L'engagement se fait seulement après que le lanceur (cf.14) et un joueur de l'équipe adverse aient levé la main pour signaler que leurs équipes sont prêtes à jouer.

L'équipe qui a marqué le point engage. Après chaque point marqué les deux équipes permutent leur sens d'attaque.

Les joueurs des 2 équipes doivent rester dans la zone d'en-but qu'ils défendent. Les joueurs de l'équipe qui reçoit l'engagement, doivent avoir un pied sur leur ligne de but sans changer de position.

- Réception du disque dans le terrain :

Le joueur qui réceptionne le disque d'engagement dans le terrain (incluant la zone d'en-but) doit remettre le disque en jeu de ce point.

- Echec d'une réception après avoir touché le disque :

Quand un joueur de l'équipe qui reçoit touche le disque pendant son vol (qu'il soit au dessus du terrain de jeu ou en dehors) et manque sa réception, l'équipe qui engage prend possession du disque où il s'est arrêté.

- Disque tombé sans être touché :

Quand l'équipe réceptrice laisse tomber le disque d'engagement, sans l'avoir touché, et que ce disque atterrit dans le terrain, cette équipe prend possession du disque où il s'est arrêté.

- Hors limites :

Si l'engagement est attrapé hors limites, le receveur doit emmener le disque au point de la zone de jeu le plus proche de l'endroit où le disque a été attrapé, et le remettre en jeu de ce point.
Quand le disque de l'engagement atterrit en dehors du terrain, sans avoir été touché, l'équipe qui reçoit a deux possibilités :

- Choisir de remettre le disque en jeu sur le point de la zone de jeu le plus proche de sa sortie
- Évoquer la règle du «milieu».

✓ Règle du milieu :

L'équipe qui reçoit peut choisir de remettre en jeu le disque sur le point « milieu », qui est situé devant la zone de défense.

Le receveur doit indiquer « milieu » en levant une main au dessus de sa tête et appeler « milieu » avant de récupérer le disque. Le joueur ramène le disque au point approprié « milieu », touche le sol avec le disque, appelle «disque en jeu» et met le disque en jeu. Si le disque est sorti du terrain par les lignes de la zone d'en-but de l'équipe réceptrice, le joueur invoquant la règle du milieu doit remettre le disque en jeu sur la ligne de but.

3) LANCER DE DISQUE

Le lanceur peut lancer le disque de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction. A l'arrêt, le lanceur a le droit de pivoter autour de son pied pivot dans n'importe quelle direction. Le réceptionneur doit s'immobiliser le plus rapidement possible et établir son pied de pivot. Avant de lancer, le lanceur doit établir un pied pivot et ne doit pas en changer, jusqu'à ce que le lancer soit effectué.
Quand il est compté, le joueur possède un temps limité pour lancer le disque (cf. 4).

4) LE COMPTE

Une fois que le défenseur sur le porteur du disque (le marqueur) est à moins de 3 mètres du lanceur, il peut commencer à compter. Cela consiste à appeler «compté» et à compter jusqu'à 8 (en salle) ou 10 (en extérieur) par intervalle d'une seconde. Si le lanceur n'a pas lâché le disque au premier son du mot « dix » (« huit» en intérieur), il y a «turnover» avec un check (cf. e).

5) CHANGEMENT DE POSSESSION DE DISQUE ET REMISE EN JEU

- Il y a un changement de possession avec une remise en jeu sans « check » quand :

- Le disque touche le sol
- Sort de la zone de jeu
- Est intercepté.

- Il y a un changement de possession avec une remise en jeu avec « check » (cf. f.) quand :

- Le lanceur est compté au maximum
- Le disque est passé de la main à la main d'un joueur à l'autre
- Un lanceur rattrape son propre lancer..

6) LE «CHECK»

- Jeu arrêté :

Quand le jeu s'arrête par une situation décrite ci-dessus, le jeu reprend au moment où le marqueur touche le disque tenu par le lanceur. Si le lanceur fait une passe avant que le marqueur touche le disque la passe ne compte pas, qu'elle soit complète ou incomplète. La possession du disque revient au lanceur.
Quand le jeu est arrêté autrement qu'après un point ou la fin d'une période de jeu, les joueurs doivent s'arrêter rapidement de manière à ce que les positions respectives de chaque joueur au moment de l'arrêt soient respectées le mieux possible. Les joueurs resteront dans leur position respective jusqu'à ce que le marqueur touche le disque tenu par le lanceur.

7) CHANGEMENT DE POSSESSION DU DISQUE DANS LA ZONE D'EN-BUT DÉFENDUE :

Si une équipe prend la possession du disque dans la zone qu'elle défend, le joueur qui en prend possession doit choisir immédiatement entre remettre le disque en jeu au point où il en a pris possession ou revenir sur le point le plus proche de la ligne de zone d'en-but et le remettre en jeu de là.

- Passe d'un coéquipier : si un joueur réceptionne le disque d'un de ses coéquipiers dans la zone qu'il défend, le joueur ne peut pas revenir sur la ligne de but mais doit relancer le disque d'où il l'a réceptionné.

8) POSSESSION DU DISQUE DANS LA ZONE D'EN-BUT ATTAQUÉE :

Si une équipe intercepte le disque dans la zone d'attaque, elle marque un point.

9) MARQUAGE :

Un seul défenseur peut marquer le lanceur. Un joueur est marqueur s'il est à distance de 3 mètres du pied pivot du lanceur et qu'il n'est pas dans les trois mètres d'un autre attaquant.
Un marqueur ne doit pas enjamber le pied pivot du lanceur.
Un marqueur ne doit pas positionner ses bras de manière à limiter le pivotement du lanceur.
Le marqueur doit rester au moins à une distance d'un bras tendu avec le disque de la partie supérieure du corps du lanceur.

Lorsque, deux défenseurs se situent à moins de 3 mètres du porteur sans qu'il y ait un autre attaquant à moins de 3 mètres, l'attaquant doit appeler un « double ». Le défenseur doit se repositionner à plus de 3 mètres et le jeu continue sans arrêt avec le compte à moins 2.
Lorsqu'il y a un deuxième appel de « double » dans la même action, le jeu reprend par un check et le compte repart à 0.

10) FAUTES :

- Définition :

Une faute est le résultat d'un contact physique entre des joueurs d'équipes opposées.
Dans tout les cas , le jeu reprend par un check et le compte repart à 0.

Une faute peut être appelée par le joueur qui l'a commise ou par celui qui l'a subie et doit être annoncée en appelant « faute » suffisamment fort, immédiatement après la faute**.**

- Contestation :

Quand les joueurs concernés par la faute n'arrivent pas à un accord, le disque retourne au dernier lanceur avant la contestation avec un «check».

- Positionnement des joueurs :

Après qu'une faute soit appelée, les joueurs doivent rester dans la position qu'ils occupaient quand la faute a eu lieu, jusqu'à ce que le jeu reprenne.

- Comportement agressif :

Un comportement dangereusement agressif ou imprudent, ne tenant pas compte de la sécurité des joueurs constitue une faute.

- Faute lors du lancer :

Une faute lors du lancer peut être appelée quand il y a un contact entre le lanceur et le marqueur avant le lancer.

Quand une faute est commise par le lanceur ou le marqueur, le jeu s'arrête. Le disque revient au lanceur, après un check (sauf règle de l'avantage).

- Faute lors de la réception :

Si un joueur entre en contact avec un adversaire avant l'arrivée du disque et empêche alors l'adversaire d'attraper le disque, ce joueur commet une faute.
Un joueur ne peut pas empêcher un adversaire de tenter d'attraper le disque, en plaçant ses bras au dessus de celui-ci. En cas de contact une faute peut être appelée.

Si une faute est appelée et n'est pas contestée, le joueur qui subit la faute prend possession du disque à l'endroit de l'infraction. Si la faute est contestée, le disque revient au lanceur.

11) DROITS DU JOUEUR EN L'AIR :

Tout joueur qui a sauté et qui retombe au même endroit ne doit pas être gêné par un adversaire. Il peut également retomber à un autre endroit, à condition que cet endroit soit libre au moment du saut et qu'il n'y ait personne sur la trajectoire au moment de son impulsion.

12) INFRACTIONS :

- Appel de l'infraction :

Une infraction peut être demandée par n'importe quel joueur sur le terrain qui reconnaît qu'une infraction a eu lieu. Le joueur doit immédiatement appeler « infraction » ou le nom de l'infraction suffisamment fort. Le jeu reprend par un check et le compte continu.

- Quand celui qui reçoit fait plus de pas que nécessaire pour s'arrêter après une réception, il y a «**marcher**».
- Quand un joueur reçoit une passe en course puis lance après avoir fait plus de trois foulées et avant de s'être complètement arrêté, il y a «**marcher**».
- A l'arrêt, le lanceur doit toujours garder tout ou partie de son pied pivot en contact avec le point du terrain où il a établi son pied pivot. Quand le lanceur perd le contact avec ce point, il y a «**marcher**».
- «**Strip**» : aucun défenseur ne peut toucher le disque tant que celui-ci est dans les mains d'un joueur.
- «**Pick**» : aucun joueur ne peut établir une position ou se déplacer de manière à gêner le mouvement de n'importe quel joueur de l'équipe adverse. Dans le cas d'un «pick», le joueur gêné devra immédiatement appeler le «**pick**» suffisamment fort.

13) LIMITES ET REPRISE DE JEU :

Lorsqu'un joueur récupère le disque dans l'aire de jeu (partie centrale du terrain, hors zones d'en-but) et termine son élan en dehors de cette aire. Il reprend le jeu, en établissement son pied de pivot dans l'aire de jeu au plus prés de la sortie.

14) ÉTHIQUE :

Si une faute est commise, et non appelée, le joueur qui a commis la faute doit en informer le joueur qui a subit la faute.

Il est de la responsabilité des deux équipes de minimiser le temps utilisé entre chaque point et chaque engagement.

Dans le cas d'une contestation ou d'un désordre sur le terrain, le jeu doit s'arrêter et reprendre après un «check», une fois le litige résolu.

Lorsqu'un joueur novice commet une infraction due à son ignorance du règlement, il est d'usage, d'arrêter le jeu et d'expliquer l'infraction et la règle au joueur novice.

15) LEXIQUE

- **Appel** : annonce à voix haute une faute.
- «**Check**» : le marqueur touche le disque pour annoncer que le lanceur peut jouer le disque.
- **Compter** : le marqueur compte à voix haute le lanceur.
- **Lanceur :** joueur en possession du disque
- **Marqueur** : nom du lanceur et non d'un attaquant sans disque.
- **Réception** : au sens de rattraper le disque.
- **Faute** : seul le joueur victime de la faute peut l'appeler (co-arbitrage). Cependant, s'il ne le fait pas, le joueur responsable de la faute doit la signaler (auto arbitrage). **Les autres joueurs n'ont pas à intervenir.**
- **Infraction** : à la différence de la faute, tous les joueurs sur le terrain peuvent appeler une infraction.

V. LE GAIN DU MATCH

1) GAGNER LE POINT

Un point est gagné lorsqu' un joueur se saisit du disque dans la zone d'en but.

Pour cela l'attaquant doit :

- Avoir le premier contact avec le sol, en possession du disque, dans la zone d'en-but (les lignes ne font pas partie de cette zone).
- Doit montrer que la réception du disque est maîtrisé.

- Conséquences :

- Les deux équipes vont pouvoir effectuer autant de changements de joueurs qu'elles le désirent.
- L'équipe qui attaquait reste dans la zone où elle a marqué puis engage.

2) GAGNER LE MATCH

Un temps ou un score détermine la fin du match.

- Le score

Lors de rencontres, un score à atteindre détermine la fin du match. La première équipe qui atteint ce score a donc gagné le match.

- Le temps

Un temps de jeu est déterminé avant la rencontre. Lorsque le temps est écoulé, on termine le point en cours.

A l'issue de ce point, il y a deux possibilités :

- Une équipe a un score plus élevé que l'autre et elle remporte donc le match.
- Il y égalité à la fin du match. Un dernier point est joué pour départager les équipes. L'engagement est fait par l'équipe qui vient de marquer le dernier point.

VI. ÉQUIPEMENTS

L'équipement se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. L'ensemble des équipements doit être uniforme sur le plan des maillots (couleur et modèle).

Les maillots des joueurs sont numérotés de 1 à 12.
Les numéros sont placés sur le maillot au centre dos.

VII. RESPONSABLES DES ÉQUIPES

Le capitaine et le professeur d'E.P.S. sont responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe durant toute la durée de la compétition (de l'accueil à la remise de récompense).

1) LE CAPITAINE

Avant le match le capitaine signe la feuille de match, et représente son équipe au tirage au sort.
Lorsqu'il est sur le terrain, il est un joueur.
Le capitaine de jeu est seul habilité à parler aux jeunes officiels pour :

- demander l'évolution du score
- demander le temps de jeu

À la fin de la rencontre, le capitaine d'équipe réunit son équipe afin d'organiser le cercle.

2) LE PROFESSEUR D'E.P.S. :

Il dirige son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu. Il peut décider de la formation de départ, des remplacements.

Avant le match, il fait inscrire et vérifie les noms et numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.

Pendant le match :
Il est autorisé à organiser le jeu de son équipe mais ne peut intervenir sur les décisions concernant le règlement.

4. L'ESPRIT DU JEU

A. L'ESPRIT

L'Ultimate est un sport sans contact et auto arbitré. Tous les joueurs sont responsables de l'application et du respect des règles. L'Ultimate repose sur l'Esprit du Jeu qui rend chaque joueur responsable du fair-play.
Il est induit qu'aucun joueur ne viole intentionnellement les règles. Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour les infractions mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu dans la situation la plus proche possible de celle rencontrée s'il n'y avait pas eu de faute.

Les joueurs sont conscients qu'ils tiennent lieu d'arbitre. Lors de tout arbitrage entre équipes, les joueurs doivent :

- Connaître les règles
- Etre pragmatique et objectif
- Etre honnête
- Utiliser un langage respectueux

Un jeu très compétitif est encouragé, mais ne devrait jamais se dérouler aux dépens du respect mutuel entre les joueurs, du respect des règles du jeu acceptées de tous, et du simple plaisir de jouer.

Les actions suivantes sont considérées comme respectant un bon esprit du jeu:

- Informer immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation.
- Complimenter/féliciter/remercier l'adversaire pour un bon match/phase de jeu
- Saluer ses adversaires ;
- Réagir calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.

Les actions suivantes sont des violations évidentes de l'esprit du jeu, et doivent être évitées par tous les participants :

- Un jeu dangereux et un comportement agressif
- Causer une faute intentionnelle, ou autre violation intentionnelle des règles
- Railler ou intimider les joueurs adverses
- Appeler une passe de la part d'un joueur adverse.

Les équipes sont les gardiennes de l'Esprit du Jeu, et doivent :

- Prendre la responsabilité d'enseigner les règles et l'Esprit du jeu à leurs joueurs
- Discipliner les joueurs qui manifestent un mauvais état d'esprit
- Faire part de conseils positifs aux autres équipes afin qu'elles améliorent leur propre respect de l'Esprit du Jeu.

Dans le cas où un joueur novice commettrait une infraction due à son ignorance des règles, les joueurs expérimentés se doivent de lui expliquer son infraction.
Un joueur expérimenté, s'il prodigue des conseils sur les Règles et guide l'arbitrage sur le terrain, peut superviser les matchs impliquant des joueurs débutants ou plus jeunes.
Les règles devraient être interprétées par des joueurs impliqués directement dans le

match, ou par des joueurs qui ont la meilleure perspective du jeu. Les joueurs n'étant pas directement impliqués dans le point en cours, à l'exception du capitaine, doivent se retenir de se mêler du dilemme. Si aucun accord n'est atteint sur ce qui s'est passé, le disque doit revenir au dernier lanceur non contesté.

B. LE CERCLE

A chaque fin de match, les deux équipes se réunissent pour faire le cercle. Les joueurs des deux équipes font un cercle en s'intercalant. Le capitaine de l'équipe ayant perdu commence le bilan puis c'est au tour du capitaine de l'autre équipe.

Le cercle consiste à faire un bilan de la rencontre :

- Sur l'esprit du jeu
- Sur la gestion tactique des équipes
- Sur la gestion physique du match
- Et pour remercier l'équipe adverse

5. LE ROLE DES JEUNES OFFICIELS

Pour un match, deux rôles sont définis pour les Jeunes Officiels. Il s'agit de secrétaire/chronométreur et d'organisateur.

Dans tout les cas, je suis jeune officiel donc :

- J'ai une tenue officielle
- Je connais les règles du jeu
- Je reste calme, courtois, impartial et sûr de moi en toutes circonstances.
- Je ne m'adresse qu'aux capitaines.

A. Le secrétaire / Chronométreur

- Niveau départemental

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUES
SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	o Vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	o est en possession de la feuille de match o remplit correctement la feuille de match o note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	o utilise un tableau de score o gère le temps de jeu global o gère l'évolution de la marque sur le tableau de score o gère les temps morts o gère le temps maximum d'un point o gère et annonce le cap en cas d'égalité

- niveau académique/ national

SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	o Vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	o est en possession de la feuille de match o remplit correctement la feuille de match o note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	o utilise un tableau de score o gère le temps de jeu global o gère l'évolution de la marque sur le tableau de score o gère les temps morts o gère le temps maximum d'un point o gère et annonce le cap en cas d'égalité

B. Le jeune organisateur

- Niveau départemental

JEUNE ORGANISATEUR	gestion du match	o organise le début de rencontre (flip)
	Connaissance des règles essentielles du jeu	o maîtrise l'aspect de non contact o maîtrise le changement de rôle à chaque point o maîtrise le compte sur le porteur
	Gestion du tournoi	o remplit la feuille de score o gère le classement d'une poule sans égalité

- niveau académique/ national

JEUNE ORGANISATEUR	Gestion du match	o organise le début de rencontre o organise le cercle
	Connaissance des règles essentielles du jeu	o maîtrise la règle de non contact o maîtrise la règle le changement de rôle à chaque point o maîtrise la règle du compte sur le porteur o maîtrise les règles de reprises de jeu o maîtrise la règle de la notion d'obstruction
	Gestion de la rencontre	o gère le début de rencontre pour déterminer l'équipe qui engage o gère le cercle final o gère la feuille de fair-play o régule l'auto arbitrage en cas de litige
	Gestion du tournoi	o remplit la feuille de score et la fait signer au capitaine o récupère les notes de fair-play o gère le déroulement du tournoi o gère le classement d'un tournoi o effectue le classement du prix du fair-lay

6. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

QUESTIONNAIRE JEUNE OFFICIEL ULTIMATE

1/ En extérieur, le terrain catégorie collège est :
- A ☐ un quart de terrain de foot (50mx25m)
- B ☐ un demi-terrain de foot dans le sens de la longueur (100m x 36m)
- C ☐ un demi-terrain de foot dans le sens de la largeur(50m x 50m)

2/ En extérieur, le terrain catégorie lycée est :
- A ☐ un quart de terrain de football (50m x 25m)
- B ☐ un demi-terrain de football dans le sens de la longueur(100m x 36m)
- C ☐ un demi-terrain de football dans le sens de la largeur (50m x 50m)

3/ Le disque volant de compétition est de couleur :
- A ☐ noire
- B ☐ n'importe quelle couleur
- C ☐ blanche
- D ☐ multicolore à rayures

4/ Le cercle est :
- A ☐ l'endroit d'où l'on engage la partie
- B ☐ le bilan pédagogique de fin de match
- C ☐ l'endroit où l'on effectue un temps-mort

5/ Contestation : lorsque les joueurs concernés par la faute n'arrivent pas à se mettre d'accord, le disque volant :
- A ☐ devient en possession d'une équipe par tirage au sort
- B ☐ retourne au dernier lanceur avant la contestation
- C ☐ est lancé en l'air pour un entre-deux

6/ Le disque volant en catégorie collège pèse entre :
- A ☐ 100 et 120 grammes
- B ☐ 120 et 140 grammes
- C ☐ 140 et 160 grammes

7/ Le disque volant en catégorie lycée pèse entre :
- A ☐ 120 et 140 grammes
- B ☐ 140 et 160 grammes
- C ☐ 160 et 175 grammes

8/ La marque : un point est marqué lorsque :
- A ☐ le disque volant atteint la zone d'en-but adverse
- B ☐ le joueur attaquant réceptionne le disque dans la zone d'en-but adverse
- C ☐ le joueur attaquant touche le disque dans la zone d'en-but adverse

9/ Lorsque le défenseur est à moins de 3 mètres de l'attaquant porteur du disque, il peut commencer à compter par un intervalle d'une seconde en commençant par : »compter » puis « un », « deux »….Si l'attaquant n'a pas lâché le disque au premier son du mot :
- A ☐ six
- B ☐ huit
- C ☐ dix

il y a turnover avec un check en ultimate extérieur

10/ Lorsque le défenseur est à moins de 3 mètres de l'attaquant porteur du disque, il peut commencer à compter par un intervalle d'une seconde en commençant par : »compter » puis « un », « deux »….Si l'attaquant n'a pas lâché le disque au premier son du mot :

A ☐ quatre
B ☐ six
C ☐ huit

il y a turnover avec un check en ultimate de salle

11/ Qu'elle est la durée d'une séquence de jeu en collège ?

A ☐ 2'30
B ☐ 3'
C ☐ 1'30

12/ Quand arrête-t-on le jeu pour faire appliquer la règle de séquences de jeu ?

A ☐ au prochain changement de possession du disque
B ☐ à la passe suivante
C ☐ à la fin du point

13/ Quand peut-on engager ?

A ☐ lorsque la personne qui engage et un adversaire ont levé la main et que tous les joueurs sont dans les zones respectives
B ☐ quand on veut
C ☐ quand les adversaires sont tous dans la zone

14/ Quand je réceptionne le disque après un engagement dans la zone d'en-but :

A ☐ je joue d'où je me situe
B ☐ j'avance jusqu'à la ligne d'en-but et je joue
C ☐ j'attends de faire un check avec l'adversaire

15/ Lorsqu'un joueur touche le disque en vol lors de l'engagement et qu'il tombe ensuite :

A ☐ il y a un changement de possession
B ☐ la reprise du jeu se fait normalement
C ☐ on recommence l'engagement

16/ Il y a une remise en jeu avec check quand :

A ☐ le lanceur est compté au maximum
B ☐ le disque est passé de la main à la main d'un joueur à l'autre
C ☐ un lanceur rattrape son propre lancer
D ☐ le disque touche le sol
E ☐ est intercepté

17/ Que fait-on à l'issue de la fin du temps de jeu ?

A ☐ on termine le point
B ☐ on arrête le match

18/ Lorsque le match se termine par un match nul :

A ☐ on joue un dernier point avec engagement à l'équipe qui vient de marquer
B ☐ on arrête le match
C ☐ on arrête le match et on va faire le cercle

19/ Lorsqu'il y a une faute sur le lanceur avant le lancer et que la faute n'est pas contestée, je jeu reprend :

A ☐ le disque revient au lanceur, après un check (sauf règle de l'avantage), on reprend le compte à 0

B ☐ le disque revient au lanceur, après un check (sauf la règle de l'avantage), on reprend le compte au nombre atteint au moment de la faute

C ☐ on continue le jeu

20/ Lorsqu'un adversaire me compte trop vite :

A ☐ j'appelle « compte rapide » et on reprend après un check à nombre atteint –2

B ☐ on repart de 0

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

UNSS 23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFDF 22 BIS Avenue de Saint Cloud
78 000 VERSAILLES
www.ffdf.fr