

# Tournoi Ultimate Tour

## 4vs4 #1

Les inscriptions sont limitées à **16 équipes**, réparties en 2 poules de 8, une équipe se compose de **4 joueurs + 2 remplaçants**.

La compétition est ouverte à toute personne **majeure** ne présentant **pas de contre-indication médicale à la pratique du sport**.

Des matchs de **8min** pour les matchs de poule et jusqu'aux demi-finales , pour la petite finale et la finale les matchs seront de **10min**.

**Les points** : Victoire = 2 points / Nul = 1 point / Défaite = 0 point / Forfait = -1 point (Forfait = lorsqu'il y aura une incapacité de jouer, retard).

Les 4 premiers de chaque seront qualifiés pour les phases finales.

**Pour l'arbitrage :**

**Chaque équipe arbitrera à son tour un ou plusieurs matchs suivant le déroulement des rencontres.**

## Organisation

Le tournoi se déroulera le **samedi 2 juillet 2022 de 10h00 à 17h00**.

### Convocation 10h00

#### Matchs phases de poules 1ere partie

- De 10h20 à 12h40

#### Pause repas

- De 12h40 à 13h10

#### Matchs phases de poules 2eme partie

- De 13h10 à 15h30

#### Matchs phases finales

- De 15h40 à 17h00

**Remise des récompenses à 17h00**

## Tournoi Ultimate Tour 4vs4 #1

### Inscription

Frais d'inscription : 90 euros **par équipe**

Les inscriptions se font directement à l'accueil de l'AF Park, **en remettant les documents suivants :**

- **La fiche d'inscription**
- **Le code de bonne conduite signé**
- **Le montant global de l'équipe**

**Le capitaine de l'équipe recevra par mail toutes les informations nécessaires pour le déroulement du tournoi . **Merci de bien vérifier dans vos SPAMS.****

Si l'évolution des mesures sanitaires nous contraint à annuler le tournoi :

- Avant le lancement, le chèque vous sera restitué,
- Après le lancement, vous serez remboursé au prorata du nombre de matchs joué.

A bientôt !

Le staff de l'AF Park

## Tournoi Ultimate Tour 4vs4 #1

### Fiche d'inscription

<b>Nom de l'équipe</b>		
<b>Joueurs</b>	Prénom / Nom	Date de naissance
Joueur 1 (capitaine)		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
<i>6 joueurs par équipe 4 + 2 remplaçants</i>		

<b>Adresse e-mail du capitaine</b>	<b>Numéro de téléphone du capitaine</b>

Chaque joueur / joueuse inscrit reconnaît avoir pris connaissance des règles de bonne conduite de la compétition ainsi que des règles de jeux ci-jointes.

**Frais d'inscription de 90,00 € par équipe.**

- Nous certifions que tous les joueurs sont majeurs.
- Nous certifions qu'aucun joueur ne présente de contre-indication médicale à la pratique du « sport en question ».
- Nous acceptons que les joueurs de l'équipe soient pris en photo et / ou filmés lors du tournoi par la société AF Park ou une société mandatée pour la prise d'images. Nous acceptons que ces images soient utilisées pour illustrer des publications sur Facebook, Instagram ou pour tout autre support de communication utilisé par l'AF Park.

## Tournoi Ultimate Tour 4vs4 #1

### Code de bonne conduite

- 1 Se conformer aux règles de jeu, ne jamais chercher à l'enfreindre.
- 2 Respecter les décisions de l'auto arbitrage.
- 3 Respecter les adversaires et les partenaires.
- 4 Refuser toutes forme de violence et de tricherie.
- 5 Être maître de soi en toutes circonstances.
- 6 Être exemplaire, généreux et tolérant.
- 7 Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
- 8 Savoir reconnaître les bonnes performances d'un adversaire.
- 9 Accepter la victoire avec modestie, sans vouloir ridiculiser l'adversaire.
- 10 Vouloir se mesurer à un adversaire en jouant régulièrement.
- 11 Refuser de gagner par des moyens illégaux ou par la tricherie.
- 12 Compter sur son talent et ses capacités pour gagner.
- 13 Garder sa dignité en toutes circonstances et notamment dans la défaite.
- 14 Rester maître de soi, refuser la violence physique et verbale.
- 15 Respecter le matériel mis à disposition.
- 16 Ne jamais oublier que c'est avant tout UN JEU.

Le match est terminé, oublions la victoire pour certains, la défaite pour les autres.

Combattre loyalement l'adversaire c'est être maître de soi en toutes circonstances, c'est respecter l'esprit du jeu.

**Signature responsable/capitaine**

# ULTIMATE

## RÈGLES DU JEU

DEUX ÉQUIPES DE 4 JOUEURS S'AFFRONTENT PENDANT 2 MI-TEMPS DE 25MIN.  
LE BUT EST D'ARRIVER EN PREMIER À 13 POINTS, AVEC UN MINIMUM DE 2 POINTS D'ÉCART.

### 1. ENGAGEMENT

(DÉBUT DE PÉRIODE / APRÈS CHAQUE POINT MARQUÉ)

UN JOUEUR DE L'ÉQUIPE QUI ENGAGE DOIT ENVOYER LE DISQUE LE PLUS LOIN POSSIBLE VERS LA ZONE D'EN-BUT ADVERSE.

- 1.1 TANT QUE LE DISQUE N'EST PAS LANCÉ, LES ÉQUIPES DOIVENT RESTER DERRIÈRE LEURS LIGNES DE BUT RESPECTIVES.
- 1.2 L'ENGAGEMENT NE PEUT SE FAIRE QUE LORSQUE LE LANCEUR ET UN JOUEUR DE L'ÉQUIPE ADVERSE ONT LEVÉ LE BRAS POUR SIGNALER QUE LEUR ÉQUIPE EST PRÊTE À JOUER.
- 1.3 AUCUN JOUEUR DE L'ÉQUIPE NE DOIT TOUCHER LE DISQUE EN VOL LORS DE L'ENGAGEMENT.
- 1.4 SI LE DISQUE TOMBE :
  - DANS LA ZONE DE JEU, L'ÉQUIPE ADVERSE EN PREND POSSESSION ET LE REMET EN JEU À L'ENDROIT DE RÉCUPÉRATION.
  - DANS LA ZONE D'EN-BUT, L'ÉQUIPE QUI REÇOIT EN PREND POSSESSION ET LE REMET EN JEU EN SE PLAÇANT AU PLUS PRÈS DE LA LIGNE DE BUT.
  - EN DEHORS DU TERRAIN, L'ÉQUIPE QUI REÇOIT EN PREND POSSESSION ET LE REMET EN JEU À L'ENDROIT OÙ IL A CROISÉ LA LIGNE DE TOUCHÉ.
- 1.5 APRÈS CHAQUE POINT MARQUÉ, LES DEUX ÉQUIPES CHANGENT DE CAMP ET L'ÉQUIPE QUI A MARQUÉ LE POINT ENGAGE.

### 2. REMPLACEMENTS (ILLIMITÉS)

- 2.1 LE REMPLACEMENT DES JOUEURS NE PEUT SE FAIRE QU'APRÈS UN POINT MARQUÉ (OU CAS DE BLESSURE).

### 3. VALIDITÉ DES POINTS

- 3.1 LE JOUEUR DOIT AVOIR AU MOINS UN PIED ENTIÈREMENT DANS LA ZONE D'EN-BUT AU MOMENT DU CATCH (OU À SON PREMIER CONTACT AU SOL S'IL ATTRAPE LE DISQUE EN SAUTANT.)
- 3.2 LE JOUEUR DOIT PROUVER QU'IL CONTRÔLE BIEN LE DISQUE EN LEVANT LE BRAS QUI LE TIENT ET ANNONCER « POINT » À VOIX HAUTE.

### 4. TURN OVER = LE DISQUE CHANGE D'ÉQUIPE

- 4.1 LORSQUE LE PORTEUR DU DISQUE EST MARQUÉ PENDANT 10S PAR UN JOUEUR ADVERSE.
- 4.2 LORSQUE LE DISQUE EST PASSÉ DE LA MAIN À LA MAIN PAR DEUX CO-ÉQUIPIERS.
- 4.3 LORSQUE LE DISQUE TOMBE À TERRE OU QU'IL SORT DU TERRAIN (HORS LIMITES : FILET + PAROI SOLIDE)
- 4.4 LORSQUE LE DISQUE EST INTERCEPTÉ PAR L'ADVERSAIRE.

### 5. HORS LIMITE

UN DISQUE EST HORS LIMITE S'IL TOUCHE LE SOL EN DEHORS DU TERRAIN OU S'IL TOUCHE UN QUELCONQUE OBJET EN DEHORS DU TERRAIN. L'ATTAQUE PASSE ALORS À L'ÉQUIPE ADVERSE.

- 5.1 LA REMISE EN JEU SE FAIT AVEC LE PIED DE PIVOT DANS LE TERRAIN À HAUTEUR DE LA TOUCHÉ.
- 5.2 POUR QUE LE RÉCEPTIONNEUR SOIT CONSIDÉRÉ DANS LE TERRAIN, SON 1ER POINT DE CONTACT AVEC LE SOL DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT DANS LE TERRAIN AU MOMENT OÙ IL ATTRAPE LE DISQUE (LE « CATCH »).
- 5.3 LE DISQUE EN VOL PEUT SURVOLER UNE ZONE HORS LIMITE ET REVENIR DANS LE TERRAIN SANS QU'IL Y AIT TOUCHÉ.

### 6. ACTIONS AUTORISÉES

- 6.1 PIVOTER SUR UN PIED (POUR LE PORTEUR DE DISQUE).
- 6.2 INTERCEPTER LE DISQUE SOIT EN LE RATTRAPANT, SOIT EN LE FAISANT TOMBER AU SOL. L'INTERCEPTION DOIT SE FAIRE SUR LA TRAJECTOIRE DU DISQUE.
- 6.3 SE DÉPLACER SUR TOUTE LA SURFACE DU TERRAIN, MÊME DANS LES ZONES D'EN-BUT.
- 6.4 D'ÊTRE TOUCHÉ PAR LE DISQUE PAR N'IMPORTE QUELLE PARTIE DU CORPS.

### 7. ACTIONS INTERDITES / FAUTES

CE SONT LES JOUEURS EUX-MÊMES QUI ANNONCENT LES FAUTES EN CRIANT « FAUTE » : C'EST L'AUTO-ARBITRAGE. LORSQU'UNE FAUTE EST SIGNALÉE, LES JOUEURS DOIVENT S'ARRÊTER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE POUR GARDER LEURS PLACES RESPECTIVES. LA POSSESSION DU DISQUE RETOURNE AU LANCEUR.

- 7.1 CHANGER DE PIED DE PIVOT.
- 7.2 FRAPPER LE DISQUE DANS LES MAINS D'UN ADVERSAIRE.
- 7.3 TENIR LE DISQUE EN MAIN PLUS DE 10 SECONDES QUAND ON EST MARQUÉ PAR UN DÉFENSEUR.
- 7.4 SE FAIRE UNE PASSE À SOI-MÊME, SAUF SI UN ADVERSAIRE A TOUCHÉ LE DISQUE AVANT QU'ON LE RÉCEPTIONNE À NOUVEAU.
- 7.5 MARCHER AVEC LE DISQUE EN MAIN (LE JOUEUR DOIT ALORS RECULER DE LA DISTANCE QU'IL A PARCOURU, MAIS GARDE LA POSSESSION DU DISQUE).
- 7.6 TOUCHER LE PORTEUR DU DISQUE ET/OU DE BLOQUER SON GESTE (RESPECTER UNE DISTANCE DE 2 MÈTRES).
- 7.7 ÊTRE À PLUSIEURS SUR LE LANCEUR : IL N'Y A QU'UN SEUL MARQUEUR ET IL COMPTE LES 10 SECONDES.
- 7.8 EFFECTUER UN CONTACT VIOLENT AVEC UN AUTRE JOUEUR

