

## Principaux changements par rapport aux règles de la 11e édition

*La version française présentée ici est une traduction de la version anglaise. Si des erreurs s'y retrouvent, la version anglaise prévaut.*

*L'utilisation du genre masculin a été adopté afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.*

USA Ultimate a révisé les règles officielles de l'Ultimate pour 2020-2021. Les règles ont été approuvées par le conseil d'administration le 27 août 2019 et sont en vigueur depuis le 1er janvier 2020. Les raisons pour ces modifications incluent les suivantes :

- Augmenter la sécurité des joueurs [sécurité]
- Réduire les arrêts de jeu [arrêts de jeu]
- Clarification des incohérences, ambiguïtés ou omissions des règles précédentes [clarté]
- Alignement avec la WFDF [wfdf]
- Consolidation des ressources (par exemple, le système d'inconduite) en un seul endroit [ressource]

Les modifications répertoriées ci-dessous ne représentent pas la totalité des changements. Pour voir l'ensemble des modifications, vous pouvez consulter l'intégralité des Règles officielles d'Ultimate 2020-2021

(<https://d36m266ykvepgv.cloudfront.net/uploads/media/jjuRLHa6ZG/o/usau-les-reigles-officielles-de-lultimate-2020-2021-1.pdf>) ou la version de suivi des modifications (en anglais <https://www.usultimate.org/assets/1/page/OfficialRulesOfUltimate2020-2021-redlines.pdf>).

Chacun des changements énuméré ci-dessous est étiqueté, entre crochets, avec l'emplacement exact dans le document complet des règles et avec la raison du changement proposé (comme mentionné plus haut). Les modifications sont décrites dans la section des règles dans lesquelles elles apparaissent. De plus, les modifications sont numérotées séquentiellement pour faciliter la référence à une modification spécifique.

Remarque : Le système de numérotation entre la 11e édition et les règles de 2020-2021 a légèrement changé. Les chiffres romains sont remplacés par des chiffres arabes pour les sections principales.

*Remarque 2 : La traduction française a également fait l'objet d'une révision complète et certains termes ou expressions ont également été modifiés.*

---

## Préface, introduction et l'esprit du jeu

1. Reformulation de la préface et de l'introduction en ajoutant une nouvelle section de l'esprit du jeu. Cette section est plus explicite dans la définition des attentes des joueurs et donne des exemples plus détaillés de bon et de mauvais esprit du jeu. (2) [sécurité, wfdf]

## Définitions

2. Ajout de la possibilité pour les joueurs de demander le point de vue des joueurs sur le banc et de regarder les séquences vidéo officiellement désignées pour aider à faire l'appel approprié. (3.A) [clarté, wfdf]
3. Ajout des définitions suivantes : capitaine, entraîneur, personnel de soutien à l'événement, non-joueur, observateur, joueur sur le banc, capitaine de l'esprit du jeu, spectateur, membre de l'équipe et personnel de soutien de l'équipe. (3.Q) [clarté, wfdf]

## Terrain de jeu

4. Nouvelle nomenclature pour désigner l'aire de jeu. Il s'agit maintenant de la zone centrale. La zone de but a passé de 23 à 18 mètres de longueur. (4.B, 4.E, annexe A) [clarté, wfdf]

## Durée du jeu

5. Les éléments suivants ont été retirés : obligation de gagner par 2, temps supplémentaire et les limites de points. Il y a maintenant trois limites de temps: limite de temps de jeu souple, limite de temps de jeu fixe et la limite de mi-temps. (6) [clarté, wfdf]

## Temps morts

6. Si le disque est en jeu ou en suspens et que le lanceur fait l'appel d'un temps morts alors que l'équipe en possession du disque n'en a plus, le jeu est arrêté et le marqueur reprendra le compte au dernier compte prononcé avant l'appel de temps plus trois. Il ne s'agit plus d'un revirement automatique. (7.B.5) [wfdf]
7. Ajout qu'un temps mort pour blessure devrait être appelé pour un joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte. Ce temps mort peut durer jusqu'à 70 secondes, pendant lesquelles la blessure du joueur doit être couverte adéquatement. Si après les 70 secondes, la blessure n'est toujours pas couverte, le joueur blessé doit être remplacé. (7.C.7) [sécurité]
8. Le disque peut maintenant être retourné au lanceur si une condition dangereuse survient après que le disque ne soit en vol ou pendant que le lanceur est en train d'effectuer sa motion de lancer. (7.D.1a) [sécurité]
9. Ajout d'une procédure de temps mort pour l'esprit du jeu. (7.E) [ressource]

## **Amorcer ou reprendre le jeu**

10. Retrait de la reprise de lancer d'engagement lors d'un hors-jeu, à moins que le hors-jeu ne soit contesté. Les hors-jeu commis par l'équipe à la défensive permettent à l'équipe à l'offensive de prendre le disque où il est tombé ou de le transporter à la marque de brique (premier hors-jeu), ou au centre de la zone centrale (2e hors-jeu et les suivants); le disque n'a pas besoin d'être mis en jeu par la défensive. Les hors-jeu commis par l'équipe à l'offensive ont besoin d'une validation par la défensive. Une procédure pour appeler et contester les hors-jeu lors des parties sans observateurs a été ajoutée. (9.B.4.d) [arrêts de jeu]
11. Ajout d'une limite de temps de 25 secondes pour signaler le ratio des genres dans les parties mixtes. (9.C.1) [wdf]
12. Diminution du temps entre les points de 90 à 85 secondes. (9.C.2-4) [wdf, arrêts de jeu]

## **Marquer des points**

13. Ajout d'un appel de point. (12.D) [wdf]

## **Le marqueur**

14. Ajout des appels de « chevauchement » et « d'encerclement » afin d'informer le marqueur à propos des violations d'espace disque. Ces appels font parties des violations de l'espace disque. (15.B.3.b-c) [wdf]
15. Clarification sur comment contester une violation de marquage. (15.B.9) [clarté]

## **Les violations et les fautes**

16. Réorganisation de la règle de continuité afin de faciliter sa compréhension et son utilisation. Une clause permettant aux joueurs impliqués des deux équipes de décider que l'infraction n'a pas affectée le résultat du jeu. Le résultat du jeu peut ainsi être conservé indépendamment de ce que la règle dit sur qui devrait se produire spécifiquement. (17.C) [clarté]
17. Définir clairement comment rétracter un appel incorrect et reprendre le bon compte. (17.D) [clarté]
18. Ajout d'instructions sur la mécanique de résolution de plusieurs infractions qui seraient commises au cours du même jeu ou avant l'arrêt de jeu. Les issues doivent être résolues dans l'ordre inverse (la dernière infraction est résolue en premier et la première infraction est résolue en dernier). (17.H) [clarté]
19. La règle de jeu dangereux a été déplacée au début de la section des fautes. Un contact n'est plus nécessaire pour appeler un jeu dangereux. Clarification de la façon de résoudre un appel de jeu dangereux dans différentes situations. (17.I.1) [sécurité, wdf]

20. Ajout de l'appel de contact. (17.I.4.a.6) [clarté, arrêts de jeu]
21. Élargissement de la définition de l'arraché afin de l'inclure parmi les appels de fautes qui causent la perte de la possession du disque. (17.I.4.d) [wfdf, clarté]
22. Lorsque le disque n'est pas lancé, un appel de marcher n'arrête pas le jeu. (17.K.3.b) [wfdf, arrêts de jeu]

### **Observateurs**

23. Ajout de la possibilité pour les joueurs d'annuler la décision d'un observateur et de refuser l'application d'une pénalité de distance imposée par le système d'inconduite, à condition que ce soit au détriment de leur équipe. Cela était précédemment seulement spécifié dans le manuel de l'observateur. (19.D) [ressource]

### **Système d'inconduite**

24. Ajout d'un résumé du système d'inconduite en annexe, comme indiqué dans le manuel de l'observateur. (Annexe B) [ressource]

### **Signaux**

25. Ajout d'un résumé des signaux, comme indiqué dans le manuel de l'observateur. Ajout de nouveaux signaux pour cafouillage, non contesté et temps mort pour l'esprit du jeu. Nous changeons les signaux pour le ratio des genres et les obstructions. (Annexe C) [ressource]

### **Adaptations - Règles pour les jeunes**

*Note: Cette section n'a pas été traduite car elle ne cadre pas avec le modèle de développement à long terme d'Ultimate Canada*

26. Déplacement des adaptations des règles pour les jeunes en annexe. (Annexe D) [ressource]

### **Adaptations - Règles pour l'Ultimate de plage**

27. Déplacement des adaptations des règles pour l'ultimate de plage en annexe. (Annexe E) [ressource]

### **Principales modifications à la traduction française**

28. Réorganisation de la section « Définitions et terminologie » afin de suivre la même numérotation que la version originale anglaise (plutôt qu'en ordre alphabétique) (3) [clarté]

29. Harmonisation des termes « violation » et « infraction » par rapport à version originale anglaise. Les termes ont maintenant la même signification qu'en anglais. (3, 17, etc.) [clarté]
30. Changement du terme « déplacement » pour « marcher » afin de désigner le « *travel* ». (17.K) [clarté]
31. Quelques autres changements de terminologie ça et là [clarté]