



## Vers l'ultimate Règlement CE2-CM1



Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> 20m x 30m</p> <p><b>Les en-but :</b> Sur la largeur du terrain (5m de profondeur)</p> <p><b>Les zones d'engagement :</b> au-devant des en-but (5m de profondeur)</p> <p><b>Le disc :</b> frisbee mousse</p>	
Composition des équipes	4 joueurs de chaque équipe sur le terrain. L'équipe sur le terrain est mixte.	
Durée des rencontres	<b>5' par match</b> sans pause	
Points	<p>Pour chaque match joué, on comptabilise le nombre de points marqués pendant le match pour donner le gagnant du match : Victoire 3 points – Nul 2 points – Défaite 1 point</p> <p>Pour un tournoi le cumul des points totaux de tous les matchs.</p>	
Règles du jeu	<p><b>L'engagement :</b> Il se fait de la zone d'engagement au début de rencontre et à chaque point. Les adversaires sont dans leur zone d'engagement.</p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remise en jeu à l'endroit de la faute ou à l'endroit de chute du disc ; les défenseurs à 5 pas.</li> <li>- Si le disc sort des côtés du terrain, la remise en jeu se fait au milieu du terrain.</li> <li>- Si le disc sort de l'arrière du terrain, remise en jeu de la zone d'engagement.</li> </ul> <p><b>Faits de jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si un défenseur fait tomber le disc par une interception, le disc est rendu à l'attaquant.</li> <li>- Si le disc tombe sans avoir été touché, le disc revient au premier qui pose la main dessus.</li> <li>- Lorsque le disc franchit la ligne de fond (ligne d'en-but) ou les lignes de touches, remise en jeu par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir.</li> </ul> <p><b>Défense :</b> Le défenseur (le régulateur de temps) qui est le plus proche du porteur du disc compte 10 secondes à voix haute (temps limite du porteur du disc pour faire sa passe) ; les autres doivent être au moins à 5 pas du porteur du disc.</p> <p><b>La marque :</b> Il y a point lorsque le disc est attrapé (en vol) au-dessus de l'en-but. S'il est touché, la marque compte si le disc reste dans l'en-but.</p> <p><b>La fin du match (HUDDLE) :</b> Les élèves doivent se regrouper au milieu du terrain, se saluer avant de sortir du terrain.</p>	
Indication arbitrage	<p>2 élèves arbitrent les sorties de disc sur les côtés et les points.</p> <p>Les joueurs de terrain s'auto-arbitrent avec la possibilité de faire appel à l'adulte en cas de litige.</p>	
Préconisation	Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque point marqué, au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer le disc	Rentrer en contact entre joueur
Réceptionner le disc, le toucher dans l'en-but	Bloquer (ou gêner) un attaquant
Tourner sur lui-même (porteur du disc)	Se déplacer avec le disc (hormis le nombre de pas pour s'arrêter)
Intercepter les passes	Arracher (ou toucher) le disc des mains de l'adversaire
<p><b>Les sanctions :</b> Toute faute est sanctionnée par une remise du disc à l'équipe qui n'a pas commis la faute. La remise en jeu se fait à l'endroit où elle a été commise.</p>	



# Vers l'ultimate Règlement CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE2/CM1

<p>Conditions matérielles</p>	<p><b>Le terrain :</b> 20m x 40m</p> <p><b>Les en-but :</b> Sur la largeur du terrain (5m de profondeur)</p> <p><b>Les zones d'engagement :</b> au-devant des en-but (5m de profondeur)</p> <p><b>Le disc :</b> Frisbee</p>	
<p>Composition des équipes</p>	<p>5 joueurs de chaque équipe sur le terrain. L'équipe sur le terrain est mixte.</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>7' par match sans pause</p>	
<p>Points</p>	<p>Pour chaque match joué, on comptabilise le nombre de points marqués pendant le match pour donner le gagnant du match : <b>Victoire 4 points – Nul 2 points – Défaite 1 point</b></p> <p>Pour un tournoi le cumul des points totaux de tous les matchs. <b>En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon le goal-average.</b></p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p><b>L'engagement :</b> Il se fait de la zone d'engagement au début de rencontre et à chaque point. Les adversaires sont dans leur zone d'engagement.</p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remise en jeu à l'endroit de la faute ou à l'endroit de chute du disc ; les défenseurs à 5 pas.</li> <li>- Si le disc sort des côtés du terrain, la remise en jeu se fait <b>au niveau des croix dans la partie du terrain d'où est sorti le disc.</b></li> <li>- Si le disc sort de l'arrière du terrain, remise en jeu de la zone d'engagement.</li> </ul> <p><b>Faits de jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si un défenseur fait tomber le disc par une tentative d'interception, le disc est rendu à l'attaquant.</li> <li>- Si le disc tombe sans avoir été touché, <b>le disc revient à l'adversaire.</b></li> <li>- Le disc qui tombe au sol après avoir été touché par un partenaire, est donné à <b>l'équipe adversaire.</b></li> <li>- Lorsque le disc franchit la ligne de fond (ligne d'en-but) ou les lignes de touches, remise en jeu par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir.</li> </ul> <p><b>Défense :</b> Le défenseur (le régulateur de temps) qui est le plus proche du porteur du disc compte 10 secondes à voix haute (temps limite du porteur du disc pour faire sa passe) ; les autres doivent être au moins à 5 pas du porteur du disc.</p> <p><b>La marque :</b> Il y a point lorsque <b>le disc est attrapé</b> (en vol) au-dessus de l'en-but.</p> <p><b>La fin du match (HUDDLE) :</b> Les élèves doivent se regrouper au milieu du terrain, se saluer avant de sortir du terrain.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p><b>Les joueurs de terrain s'auto-arbitrent (touches et fautes). Le recours à l'adulte ou arbitre extérieur est possible de manière exceptionnelle. Un enfant remplit la fiche de tournoi.</b></p>	
<p>Préconisation</p>	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque point marqué, au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer le disc	Contact entre joueur Bloquer (ou gêner) un attaquant
Réceptionner le disc <b>y compris dans l'en-but</b>	Se déplacer avec le disc ( <b>hormis 3 à 4 pas pour s'arrêter</b> )
<b>Pivoter avec un pied pivot</b> (porteur du disc)	Arracher (ou toucher) le disc des mains de l'adversaire
Intercepter les passes	Rester <b>plus de 10 secondes</b> dans l'en-but adverse
<p><b>Les sanctions :</b> Toute faute est sanctionnée par une remise du disc à l'équipe qui n'a pas commis la faute. La remise en jeu se fait à l'endroit où elle a été commise.</p>	

### Exemple de fiche de score CM2

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un but, croix pour un but bonus) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A : .....	Marque		■		■		■		
	Points match		■		■		■		
B : .....	Marque		■	■		■			
	Points match		■	■		■			
C : .....	Marque	■			■	■			
	Points match	■			■	■			
D : .....	Marque	■		■				■	
	Points match	■		■				■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

Equipe Poules de 5	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un but, croix pour un but bonus) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt										Total	Classement
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A : .....	Marque		■		■	■		■		■	■		
	Points match		■		■	■		■		■	■		
B : .....	Marque		■	■		■	■		■	■			
	Points match		■	■		■	■		■	■			
C : .....	Marque	■		■		■		■	■		■		
	Points match	■		■		■		■	■		■		
D : .....	Marque	■		■	■		■	■		■			
	Points match	■		■	■		■	■		■			
E : .....	Marque		■		■			■		■		■	
	Points match		■		■			■		■		■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos