



**POLY  
SPORTS**

# ULTIMATE

Lieu: Centre Sportif  
Date: Samedi 21 Mars 2026  
Prix: 60 CHF

## Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT.
- Tout comportement anti-sportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**
- Lors d'un match d'Ultimate Frisbee il n'y a pas d'arbitre. En effet ce jeu est basé sur le fair play. Les athlètes sont donc responsables du bon déroulement du jeu. De plus, l'ultimate est un sport sans contact, ce qui rend ce jeu accessible à tous.
- Il est interdit de faire partie de 2 équipes à la fois.

## Format du tournoi

- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finales (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 10 athlètes maximum, 7 athlètes sur le terrain ainsi que 3 remplaçants avec changements illimités. Les équipes peuvent être mixtes.
- Le tournoi se déroule sur le synthétique du centre sportif, divisé en deux. La taille du terrain correspond donc à celle d'un terrain de football à 7.
- Les matchs sont joués en 2 fois 20 minutes
- Le classement se fait de façon suivante par ordre de priorité :
  - Nombre de points lors de la confrontation
  - Goal average de la confrontation directe
  - Nombre de points marqués au total des confrontations
- Une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point et une défaite 0 points.

## Barème mixte

- Il n'y a pas de barème mixte dans cette discipline.

## Règlement

- Le terrain est plat, rectangulaire et a les dimensions approximatives d'un demi terrain de football. Les lignes de touche et les zones d'en-but sont clairement délimitées. Le terrain est divisé en deux moitiés égales.
- Derrière les lignes de fond se situe ce qu'on appelle la zone d'en-but. C'est dans ces zones que chaque équipe marque ses points.
- Le but pour les deux équipes est d'attraper le frisbee dans l'en-but adverse, pour marquer des points.
- L'engagement se fait au milieu du terrain et par une équipe tirée au sort au préalable. A l'engagement chaque équipe doit être dans sa moitié de terrain. Une fois le disque lancé vers un coéquipier, les athlètes se répartissent sur le terrain pour essayer d'attraper le disque dans l'en-but.
- L'athlète en possession du disque ne peut ni courir ni marcher et il a 10 secondes pour relancer le disque. Il peut lancer le frisbee dans n'importe quelle direction et



peut effectuer un pied pivot pour trouver des athlètes démarqués. C'est le défenseur qui compte à voix haute les 10 secondes et il est le seul à pouvoir contrer l'athlète en possession du disque. Toute faute défensive (contact causé par le défenseur) oblige le compteur à recommencer le compte à 1.

- Le disque passe à l'autre équipe quand :
  - Le frisbee sort des limites du terrain.
  - Un athlète laisse tomber le frisbee au sol.
  - Un athlète lance le frisbee et qu'aucun membre de son équipe ne l'attrape.
  - Une action violente provoquant un gros contact est effectuée.
- La remise en jeu du frisbee se fait toujours au point de chute de celui-ci. Quand une équipe marque un point, elle engage depuis sa ligne d'en-but afin de redonner la possession du disque à l'autre équipe.

## Remarque

- L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.

