



## ULTIMATE

1. Chaque classe constituera 4 équipes mixtes (2 filles au moins dans chaque équipe si possible).
2. L'équipe 1 sera la plus forte, la 2 moyennement forte et la 3 la moins forte.
3. Si une équipe constituée uniquement d'un niveau de classe (CMI par exemple) rencontre une équipe constituée uniquement d'un niveau au-dessus (CM2 par exemple), l'équipe de CMI bénéficie de 2 points d'avance par match.
4. Chaque équipe comptera 6 joueurs. Il faudra prévoir des remplaçants qui peuvent rentrer plusieurs fois pendant le match (habituer les enfants à se faire remplacer lorsqu'ils ont besoin de souffler en allant taper dans la main d'un remplaçant – chaque remplaçant devra intervenir au moins une fois dans chaque match).
5. Pour une rencontre avec 2 classes, il y aura 6 matchs :  
Equipe 1 contre équipe 1 ~ Equipe 2 contre équipe 2 ~ Equipe 3 contre équipe 3 **puis les matchs retour** Equipe 1 contre équipe 1 ~ Equipe 2 contre équipe 2 ~ Equipe 3 contre équipe 3. La durée d'un match sera de 10 minutes.  
Les résultats seront consignés sur la feuille de match (Annexe 1).
6. Pour une rencontre avec 3 classes, se reporter au document « Planning ultimate 3 classes ». La durée d'un match sera d'environ 6 minutes.  
Les résultats seront consignés sur la « feuille de score ». Des feuilles de matchs pourront être utilisées par les élèves pour renseigner les scores et les points obtenus pour chaque match.

**REGLES DE JEU**

<b>Il y a</b>	<b>si ...</b>	<b>alors ...</b>	<b>Où, comment ?</b>
<b>BUT</b>	Un joueur fait une passe convenablement réceptionnée par un partenaire situé dans la zone de but.	Engagement	Tous les joueurs sont derrière leur ligne de but qu'ils ne peuvent franchir qu'une fois le disque lancé.
<b>SORTIE DE BUT</b>	L'équipe adverse lance le disque derrière la zone de but adverse.	Remise en jeu	Voir engagement.
<b>TOUCHE</b>	L'équipe adverse lance le disque qui sort sur les côtés.	Remise en jeu	A l'endroit de la sortie.
<b>CHANGEMENT de CAMP</b>	Après chaque point marqué.	Engagement	Voir engagement.
<b>FAUTES</b>			
<b>MARCHER</b>	Le joueur qui possède le disque marche ou court (il peut pivoter sur son pied de pivot).	Remise en jeu	A l'endroit de la faute
<b>CHANGEMENT de pied de pivot</b>	Le joueur qui possède le disque change de pied de pivot.		
<b>PASSE à SOI-MEME</b>	Le joueur possesseur du disque se fait une passe à lui-même.		
<b>8 SECONDES</b>	Le possesseur du disque le garde plus de 8 secondes (c'est le joueur adverse le plus proche qui compte à voix haute les secondes).		
<b>DISQUE ARRACHE</b>	Un joueur frappe ou arrache le disque des mains du possesseur.		
<b>FAUTE SUR JOUEUR</b>	Un joueur pousse ou écarte le lanceur.		
<b>LANCEUR MASQUE</b>	2 joueurs ou plus masquent le lanceur (1 seul défenseur peut masquer le lanceur).		
<b>PASSE INCOMPLETE</b>	Le disque est intercepté par un joueur de l'équipe adverse.	Le jeu se poursuit	
	Le disque tombe au sol avant d'être attrapé par le receveur.	Remise en jeu	Au point de chute du disque.

**Terrain :**