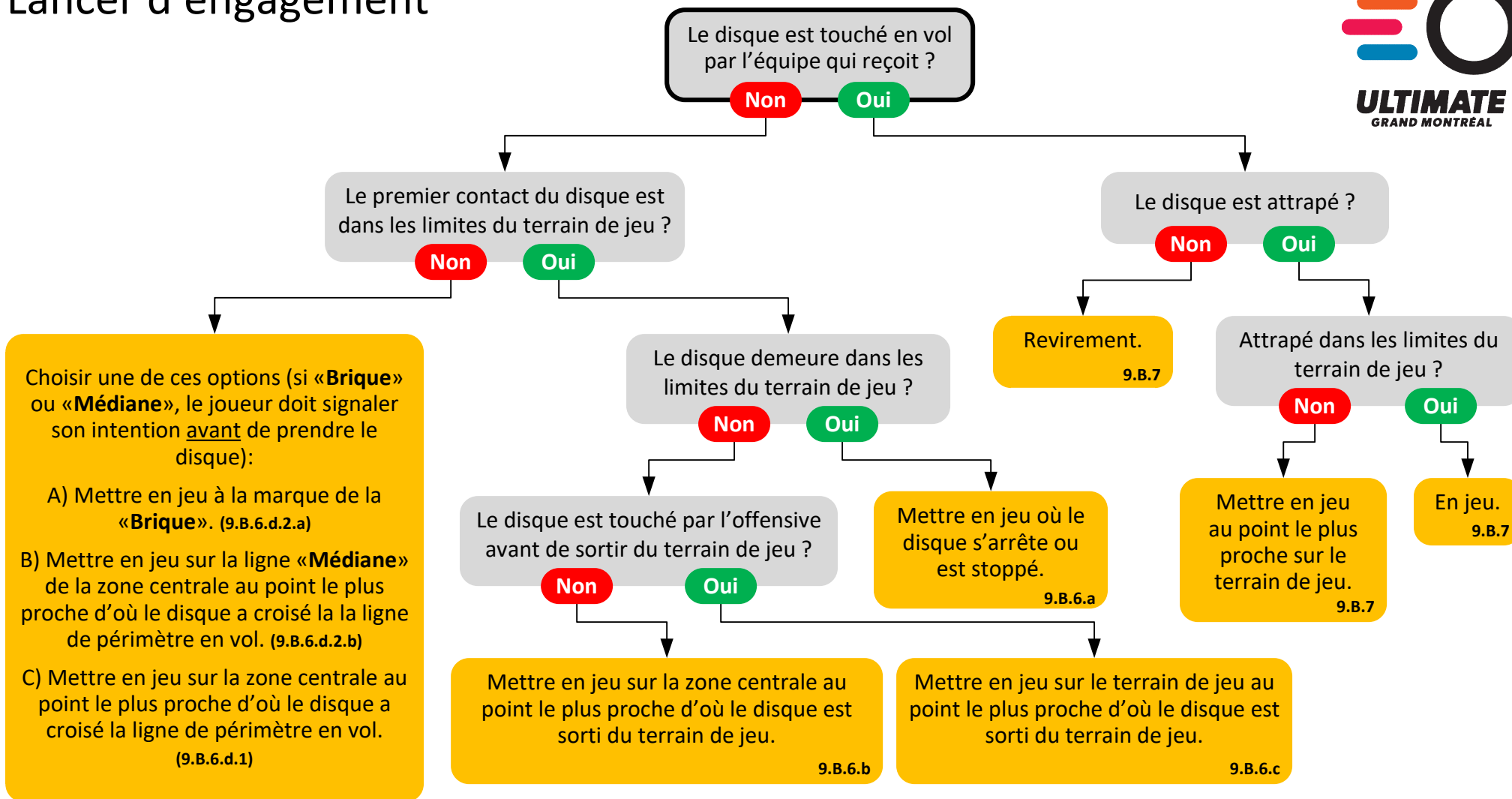
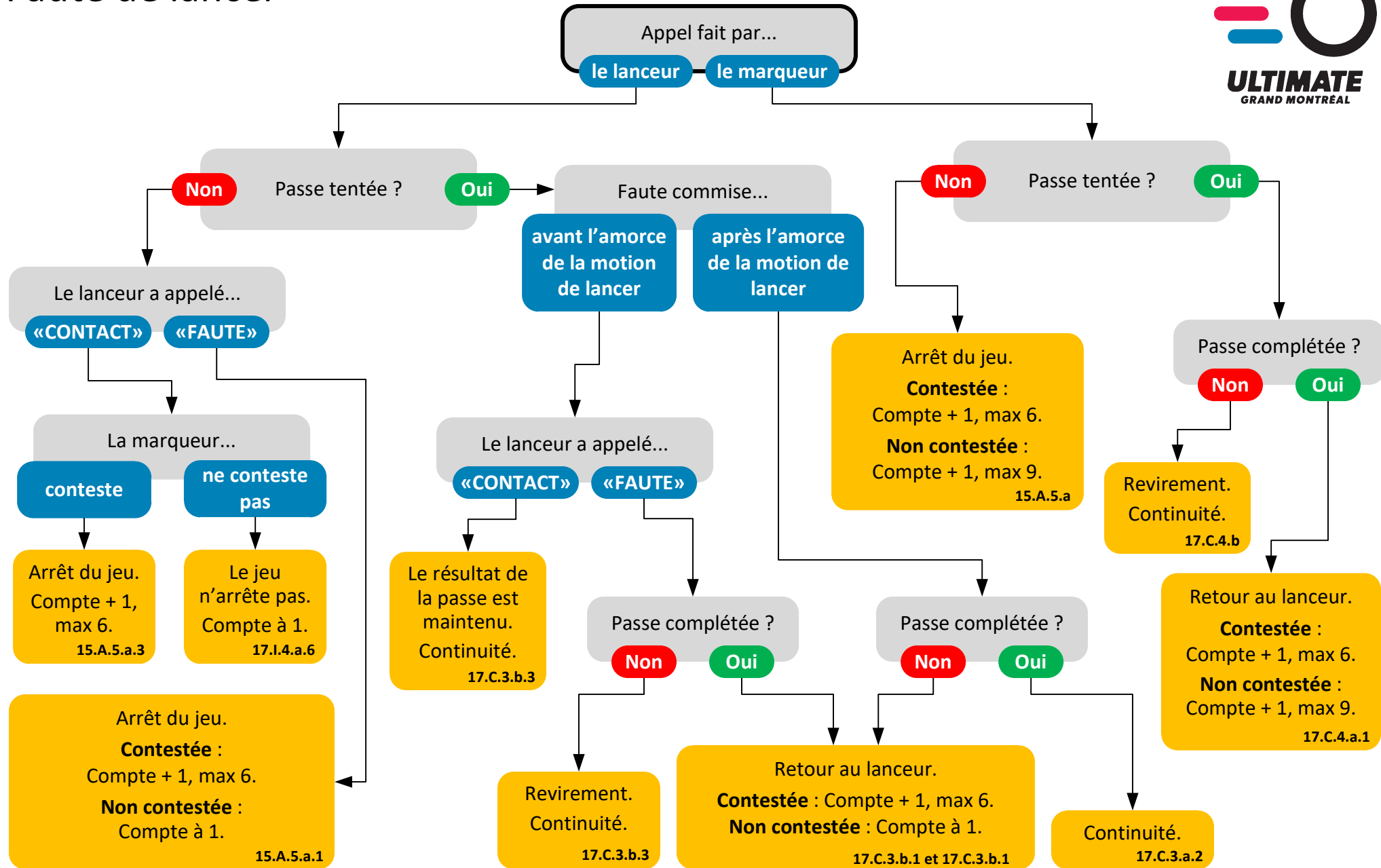


Lancer d'engagement



- Notes**
- Les lignes du but séparent la zone centrale des zones de but et elles font partie de la zone centrale. (4.F)
 - La zone centrale désigne la partie du terrain de jeu excluant les zones de but. (4.E)
 - Aucun joueur de l'équipe qui engage le disque ne peut toucher le disque en vol avant que celui-ci n'ait été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit. (9.B.5)
 - Tous les joueurs peuvent arrêter un disque qui roule/glisse après qu'il ait touché le sol. (17.F)
 - La marque de la «brique» est à 18 mètres de la ligne de but et au milieu du terrain.
 - Il n'y a pas d'arrêt de jeu lors de la mise en jeu après un lancer d'engagement. Si le disque doit être mis en jeu à un point différent d'où la possession a été établie, le disque est en suspens et le lanceur doit le mettre en jeu en touchant le sol avec le disque après avoir établi un pivot au point approprié du terrain de jeu avant de tenter une passe. (9.B.10)
 - Si l'une ou l'autre des équipes omet de maintenir son positionnement avant le lancer d'engagement, la règle 9.B.4.d s'applique.

Faute de lancer



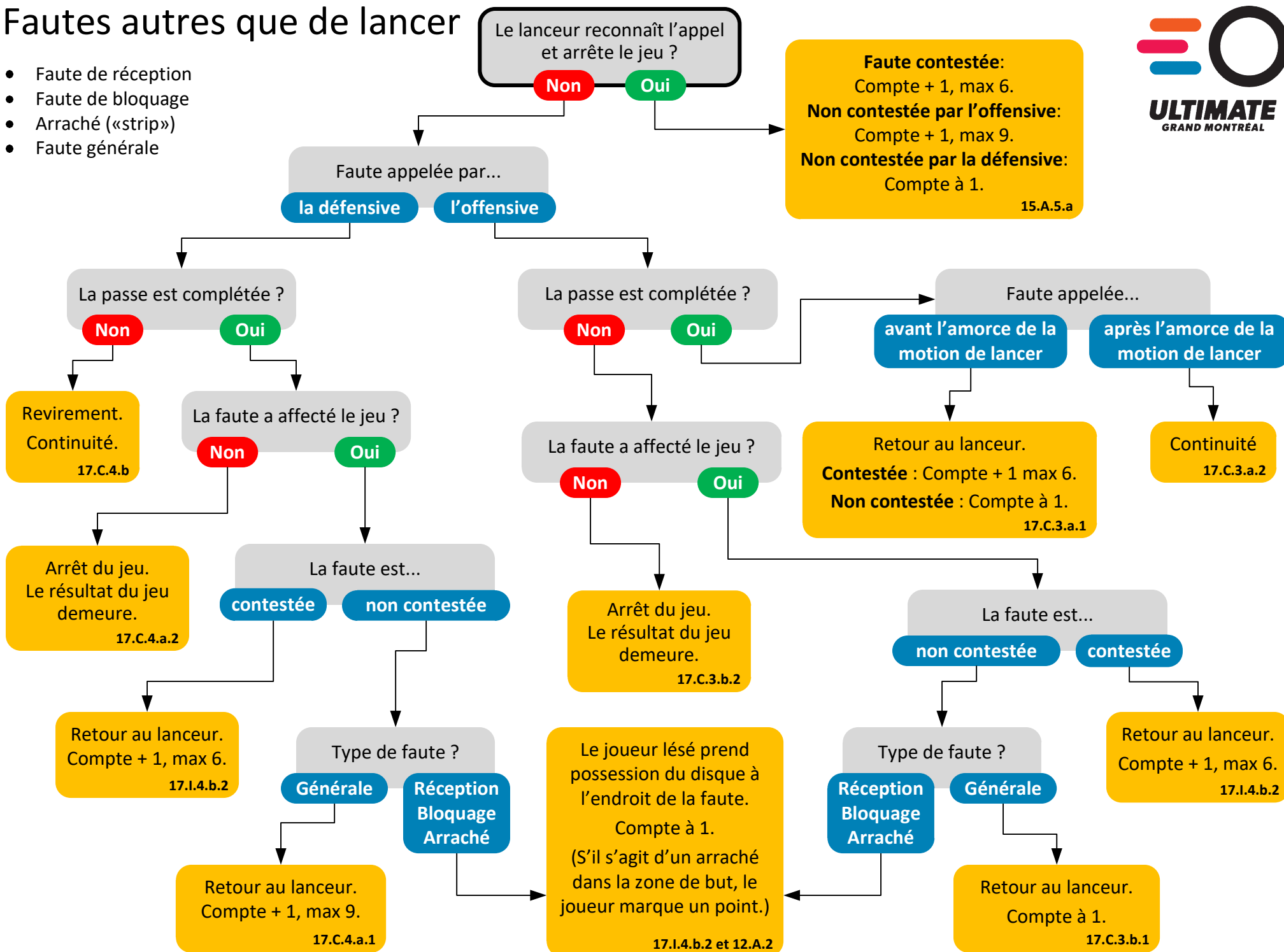
Notes

- La motion de lancer désigne le mouvement effectué par le lanceur pour propulser le disque dans la direction du vol et aboutit en un lancer. Les rotations autour du pivot et les mouvements d'élan ne font pas partie du lancer lui-même. (3.O.3)

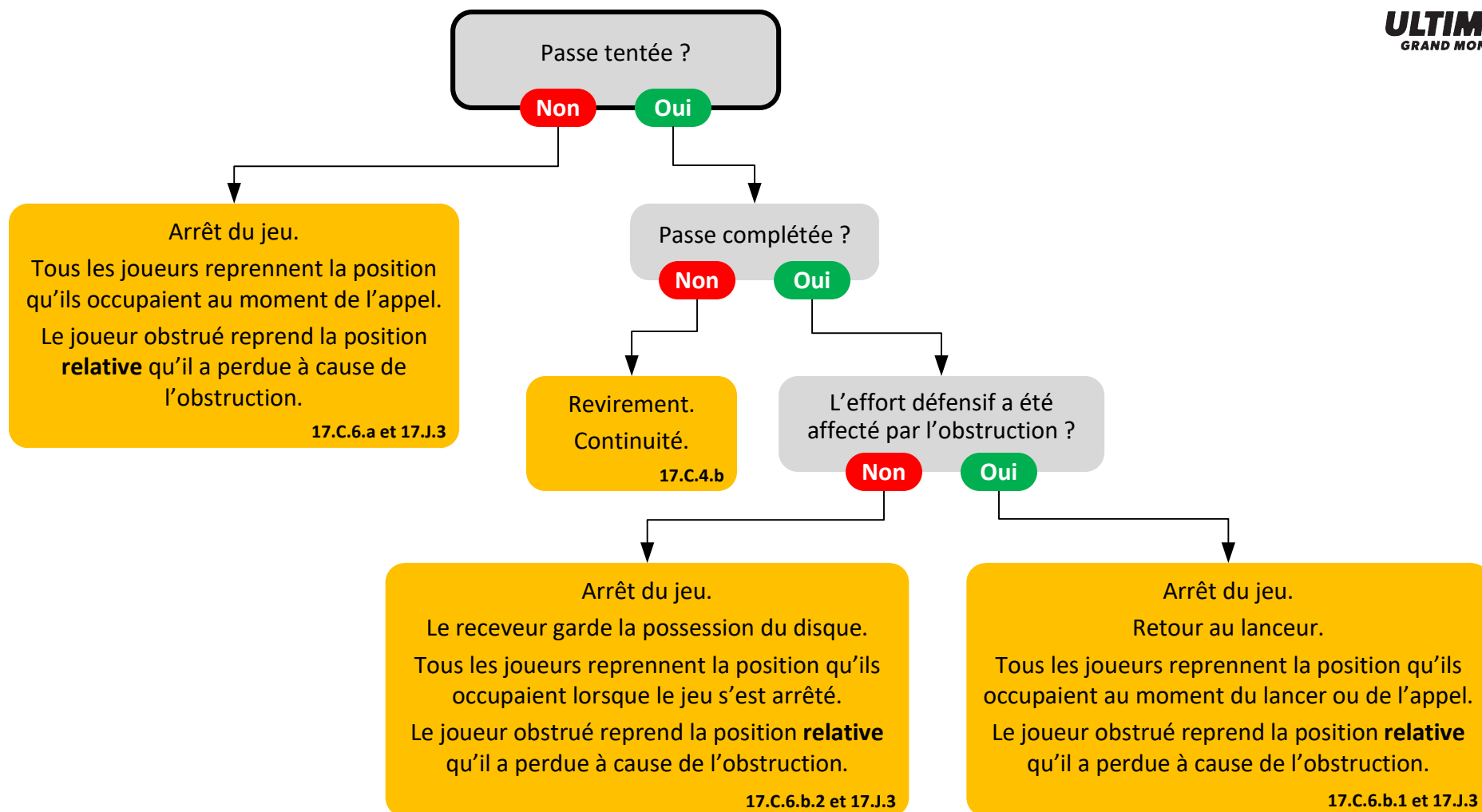
Fautes autres que de lancer



- Faute de réception
- Faute de blocage
- Arraché («strip»)
- Faute générale



Obstruction



Lorsque le lanceur reprend ou conserve la possession du disque, le compte est toujours repris à «dernier compte + 1, ou 6 si supérieur à 5».

Notes

- «Effort défensif affecté par l'obstruction»: Une infraction est réputée avoir eu une incidence sur le jeu si un joueur lésé détermine que le résultat du jeu spécifique, entre le moment de l'infraction et l'arrêt de jeu, aurait pu être significativement différent en l'absence de l'infraction. (17.C.5)

Notes générales



Le compte

- Lorsque le compte du marqueur est interrompu par un appel, le lanceur et le marqueur ont la responsabilité de convenir du nombre auquel le compte sera repris avant la validation. (15.A.5)
- Le compte est repris en annonçant «COMPTAGE» suivi du nombre qui s'applique selon la situation. (15.A.5)
- Dans les diagrammes précédents, les expressions «Compte + 1, max 6» et «Compte + 1 max 9» signifient que le compte sera repris au «dernier compte» + 1, ou 6 si supérieur à 5 et «dernier compte» + 1, ou 9 si supérieur à 8».
- Le «dernier compte» est le dernier nombre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. (15.A.5)
- Conseil: avant de faire une validation, soyez certain que tous les joueurs sont immobiles, à la bonne position et conscients que vous allez remettre le disque «en jeu». (9.D.1 et 9.D.2)

Arrêt du jeu

- Lors d'un appel, le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait pendant que le disque est en vol ou pendant la motion de lancer, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente ensuite une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (17.C)
- Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il constate l'appel. (20.F)
- Positionnement après un appel: Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite ou tentée avant que le lanceur ne reconnaisse l'appel et arrête le jeu, tous les joueurs reprennent la position qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lors de l'arrêt de jeu. Si le lanceur reprend possession du disque, tous les joueurs reprennent la position qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes : au moment du lancer ou au moment de l'appel. (17.C.6)
- Continuité: Si les présentes règles prévoient que le jeu se poursuit sans arrêt de jeu, le joueur qui a appelé l'infraction doit annoncer «CONTINUITÉ». (17.C.2)

Divers

- Si des infractions offensives et défensives se produisent simultanément ou si la séquence ne peut être établie: retour au lanceur, dernier compte plus 1 ou à 6 si supérieur à 5. (17.H.2)
- Pour les appels faits par l'offensive, si la passe est incomplète et que l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu. (17.C.3.b.2)
- Pour les appels faits par la défensive, si la passe est complétée et que l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu. (17.C.4.a.2)
- Nonobstant toute conséquence dictée par les présentes règles, si les joueurs concernés des deux équipes conviennent que l'infraction n'a pas eu d'incidence sur le résultat du jeu, le jeu s'arrête et le résultat du jeu est maintenu. Cette disposition ne s'applique pas si le lanceur reconnaît qu'une infraction a été appelée et tente ensuite une passe. (17.C.1)