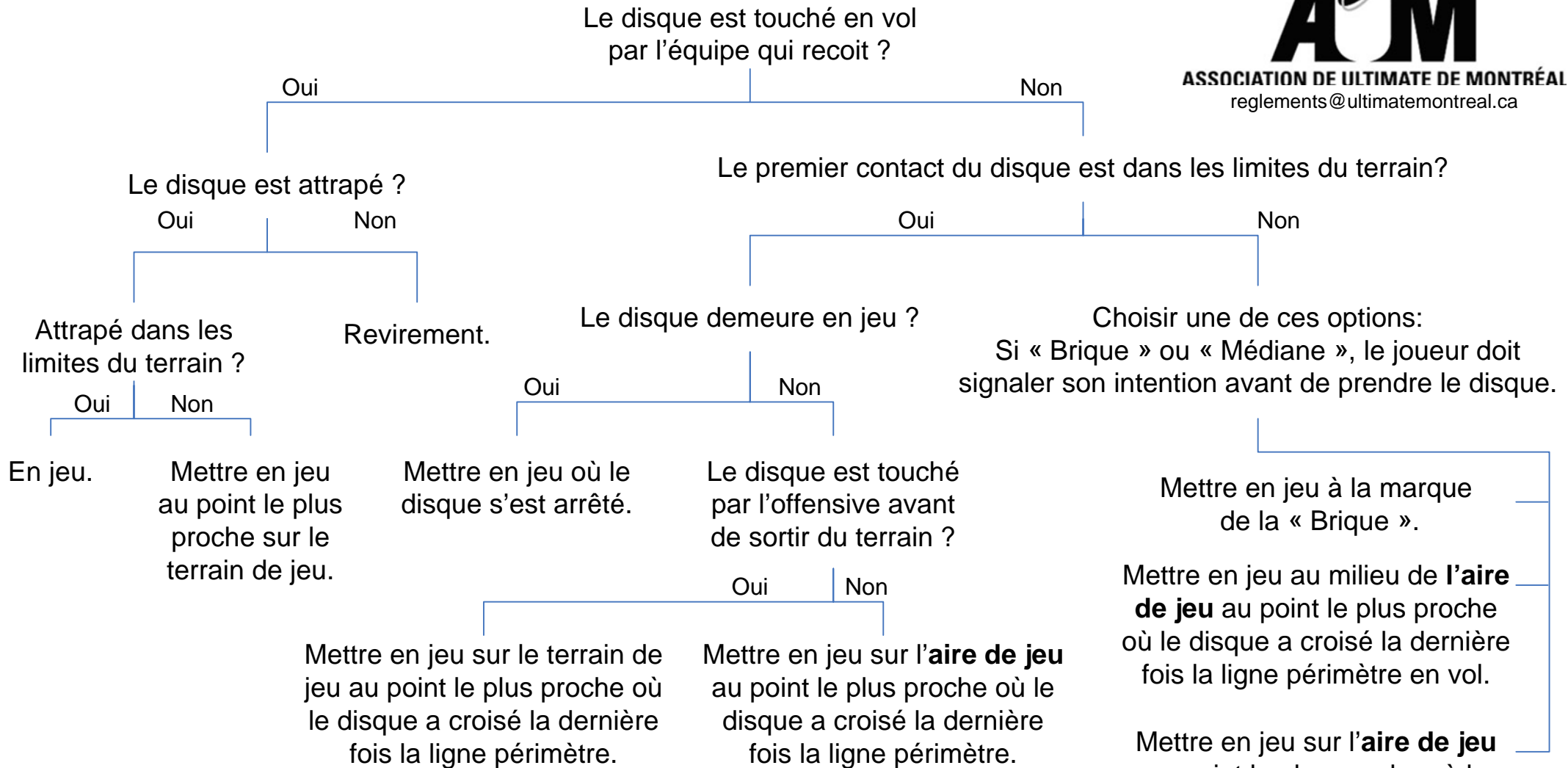


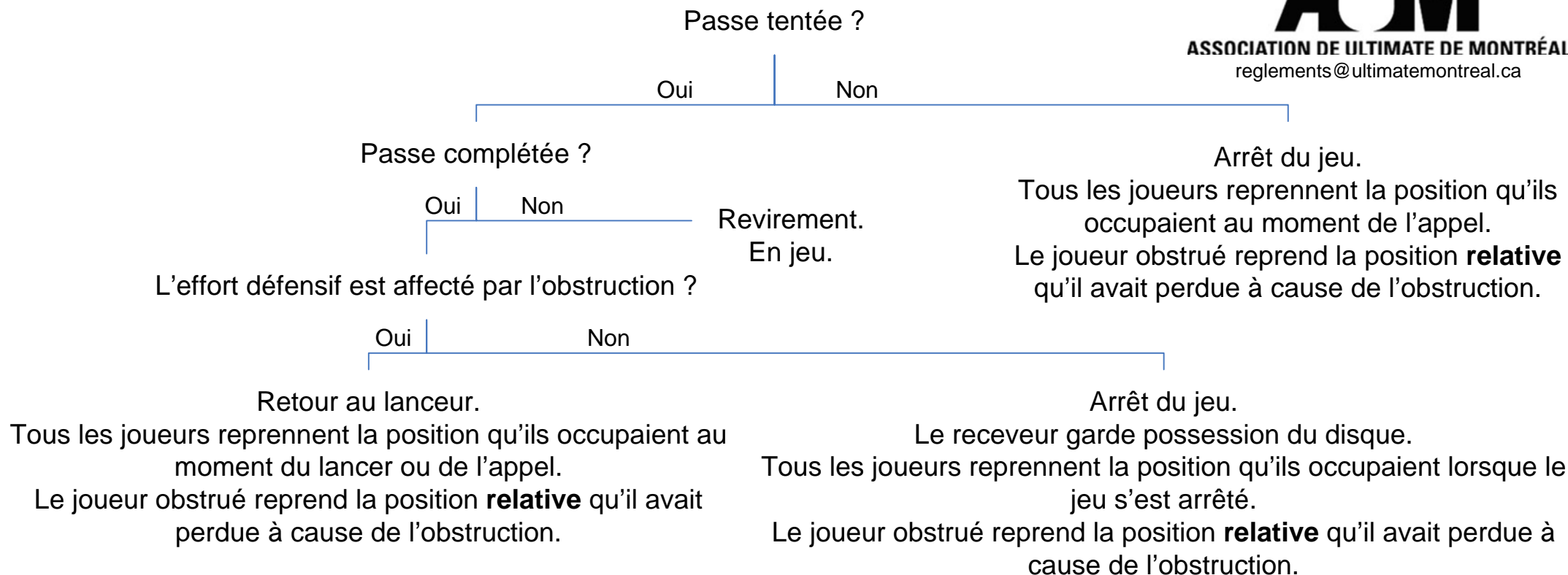
# Lancer d'engagement



## Notes:

- 1/ Les zones de but sont considérées en jeu. (Voir IX.A. & III.A.)
- 2/ L'« **aire de jeu** » est le terrain de jeu à l'exception des zones de but. (Voir III.B.)
- 3/ Seulement un joueur offensif peut toucher un disque en vol. (Voir VIII.B.5.)
- 4/ Tous les joueurs peuvent arrêter un disque qui roule/glisse après qu'il ait touché le sol. (Voir XVI.E.)
- 5/ La marque de la « brique » est à 18 mètres de la ligne de but et au milieu du terrain.
- 6/ Il n'y a pas d'arrêt de jeu lors de la mise en jeu après un lancer d'engagement. Si le disque est mis en jeu à un point différent d'où la possession a été établie, le lanceur signale le début du jeu en touchant le sol avec le disque après avoir établi un pivot au point de mise en jeu sur le terrain. (Voir VIII.B.10.)
- 7/ Si l'une ou l'autre des équipes omet de maintenir son positionnement avant le lancer d'engagement, l'autre équipe peut appeler clairement « HORS-JEU » et un nouveau lancer d'engagement doit être effectué. (Voir VIII.B.4.d.)

# Obstruction

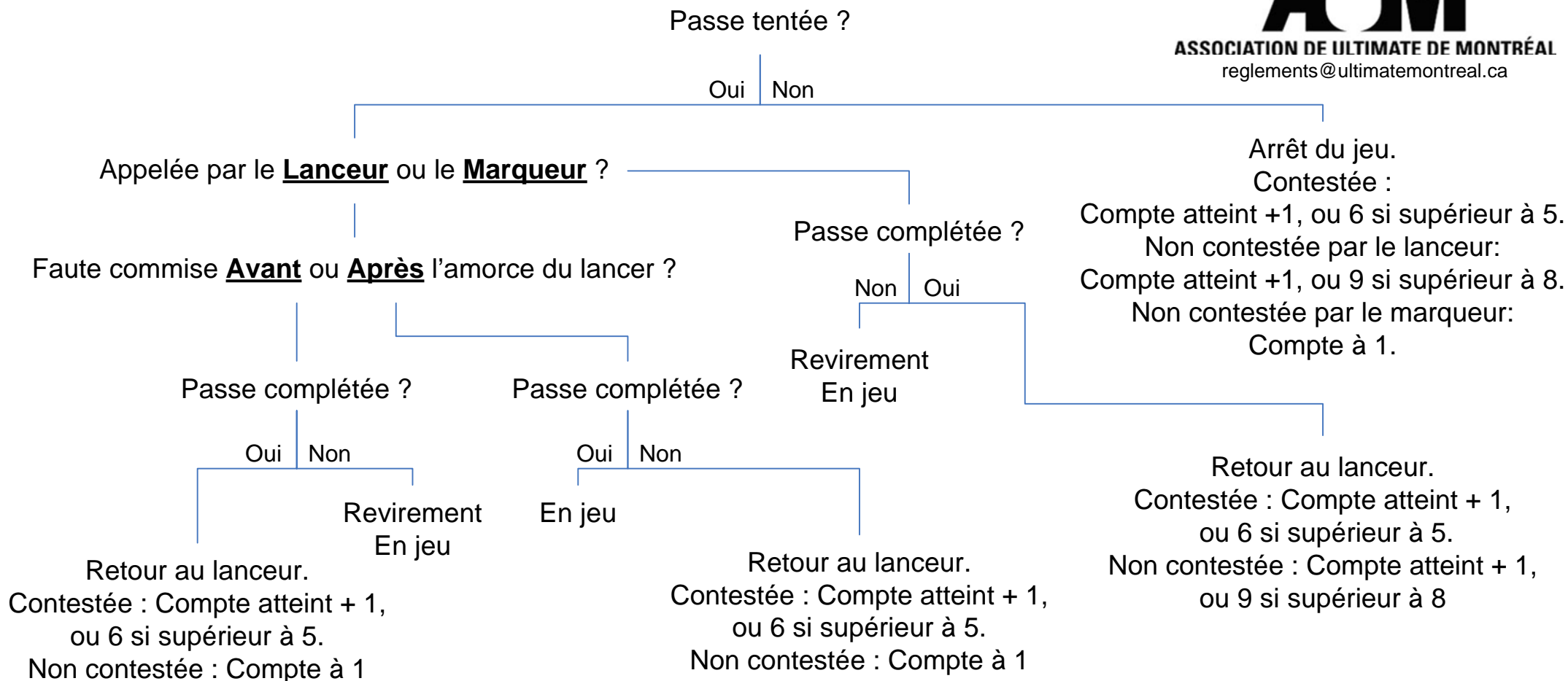


**Sauf lors de mention contraire, le compte est toujours "compte atteint +1, ou 6 si supérieur à 5".**

## Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (Voir XVI.C.)
- 2/ Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il est conscient de l'appel. (Voir XIX.F.)
- 3/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. Si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 4/ "Effort défensif affecté par l'obstruction": Une infraction a affecté le jeu si un joueur lésé estime que le résultat du jeu spécifique (du moment de l'infraction jusqu'à l'arrêt du jeu) aurait pu être sensiblement différent en absence d'infraction. (Voir XVI.C.3.)
- 5/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 6/ Dans une situation « En jeu », les joueurs doivent dire « En jeu ».
- 7/ Avant de faire une validation, soyez certain que tous les joueurs sont conscients que vous allez remettre le disque « en jeu ».

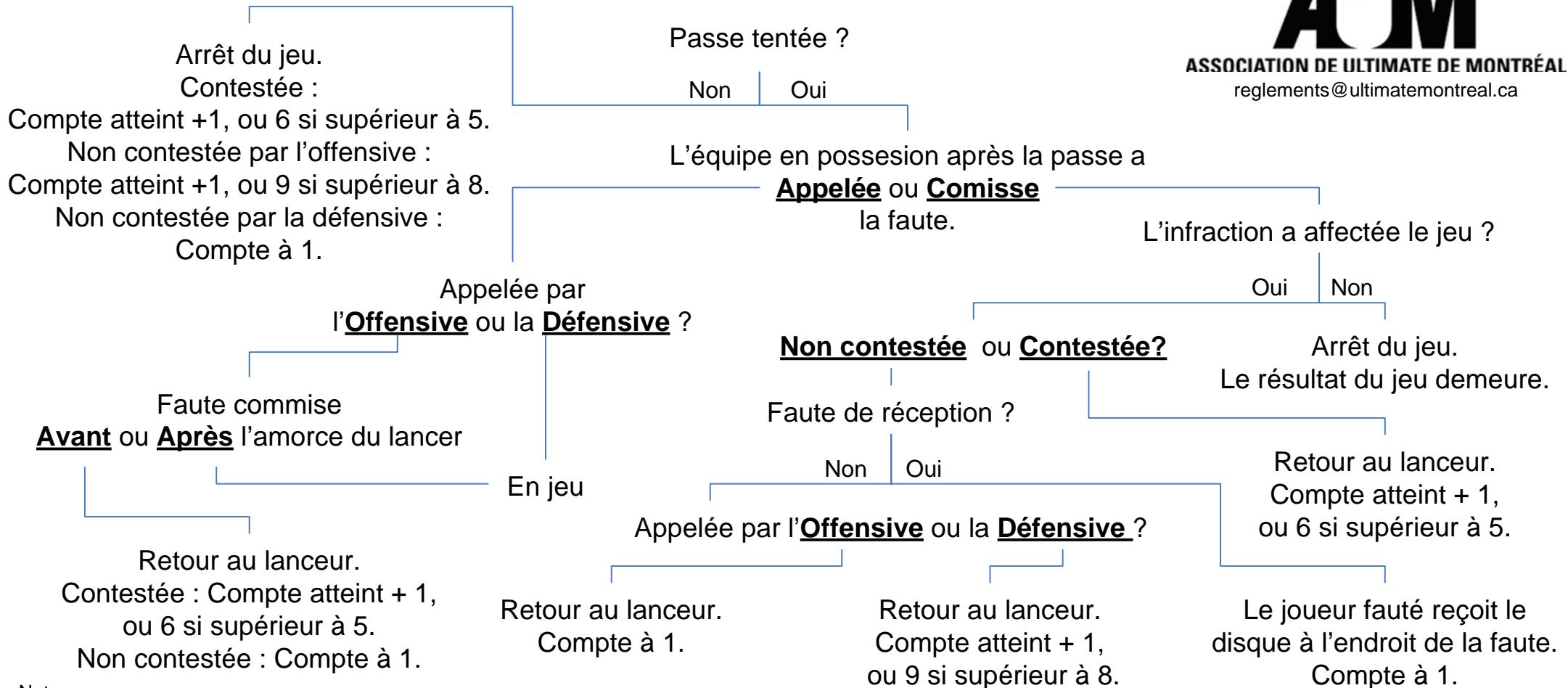
# Faute de lancer



## Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé.. (Voir XVI.C.)
- 2/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 3/ Le lancer proprement dit est 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. (Voir II.K.3.)
- 4/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 5/ Si des joueurs offensifs et défensifs appellent des infractions opposées sur un même jeu: Retour au lanceur, compte atteint plus 1 ou à 6 si supérieur à 5. (Voir XVI.G.)
- 6/ Dans une situation « En jeu », les joueurs doivent dire « En jeu ».

# Faute autre que de lancer



## Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (Voir XVI.C.)
- 2/ Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il est conscient de l'appel. (Voir XIX.F.)
- 3/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. Si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 4/ Une infraction a affecté le jeu si un joueur lésé estime que le résultat du jeu spécifique aurait pu être sensiblement différent en absence d'infraction. (Voir XVI.C.3.)
- 5/ Faute de réception ? Voir XVI.H.3.b) et XVI.H.3.c)(1)
- 6/ L'amorce du lancer : L'instant même où le lanceur commence la motion du lancer proprement dit. (Voir II.K.3.)
- 7/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 8/ Si des joueurs offensifs et défensifs appellent des infractions opposées sur un même jeu: Retour au lanceur, compte atteint plus 1, ou à 6 si supérieur à 5. (Voir XVI.G.)
- 9/ Dans une situation « En jeu », les joueurs devraient dire « En jeu ».