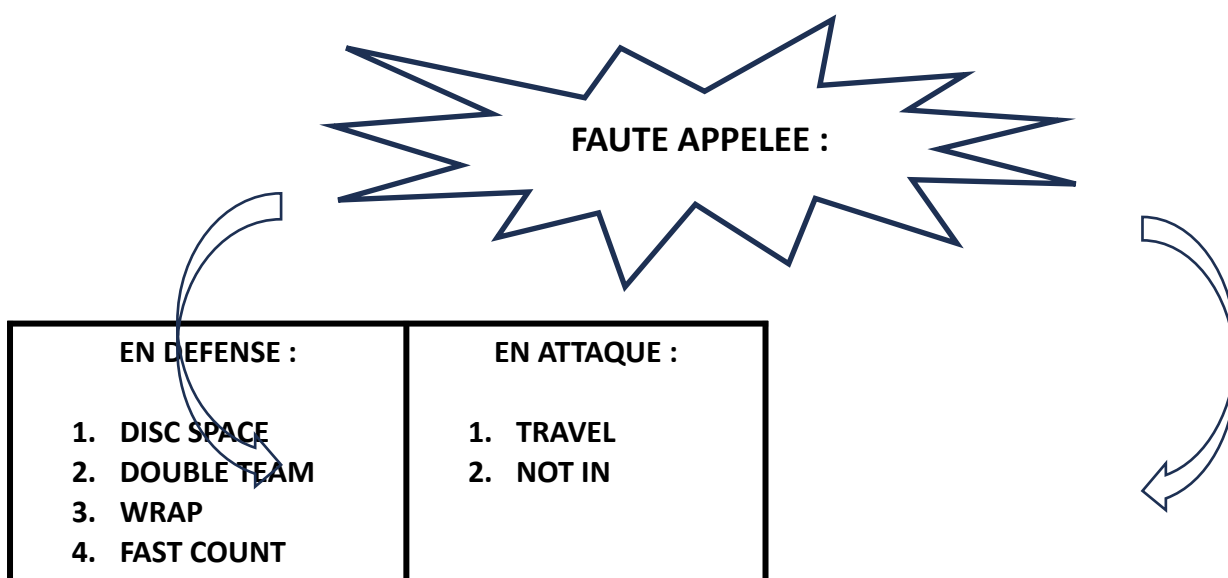


Fiche N°2	ULTIMATE FRISBEE	
	L'APPEL DE LA FAUTE, C'est quoi ?	

J'appelle « FAUTE » quand une faute est réalisée (par moi-même ou mon adversaire) afin de pouvoir la résoudre (principe de l'auto-arbitrage)

CAS N°1
Faute (petite) : Le joueur s'octroie un peu trop de pouvoir : Le disque reste maîtrisé.



JE CORRIGE MON ERREUR

Si compte : Reprise à compte
« – 2 sec »

JE CORRIGE MON ERREUR :

L'attaquant revient à l'endroit
avant la faute



PAS DE TURNOVER / PAS D'ARRÊT DE JEU / PAS DE CHECK

CAS N°2

**Faute : l'attaquant fait tomber le disque suite à une faute du défenseur.
Le disque n'est plus maîtrisé**

**FAUTE APPELEE :
« FREEZE des joueurs »
ARRÊT DE JEU**

FAUTE DEFENSIVE :

- 1. STRIP**
- 2. CONTACT**

**L'ATTAQUANT SE
RETRACTE : ACCORD**

TURNOVER

**DESACCORD DES 2 JOUEURS :
ON REVIENT A LA PASSE
PRECEDENTE**

**PAS DE TURNOVER
« Compte à 1 »**

L'ATTAQ
DISQUE
n'av



REPRISE DU JEU APRES



LE DEFEN
ssion UNIQ
FECK (car arrêt de j



dueurs

PAS DE TURNOVER
« Compte à 1 »