

Mars Attaque 2003

The Rules

- On Saturday, each game will have a time limit of 45 minutes or 15 points (whichever comes first). No half time. Each team is allowed 1 timeout per game. If the buzzer rings prior to reaching 15 points, the team who has the most points at the time the buzzer rings shall win the game. If buzzer rings and the game is tied, the point is continued to determine the winning team.
- On Sunday, each game will have a time limit of 55 minutes or 19 points (whichever comes first). Half time is at 10 points. Each team is allowed 1 timeout per half time. If the buzzer rings prior to reaching 19 points, the team who has the most points at the time the buzzer rings shall win the game. If buzzer rings and the game is tied, the point is continued to determine the winning team.
- Games begin on time. After waiting 10 minutes for the opposing team to show up, your team will earn 1 point for each minute of tardiness.
- In the event of a tie between 2 teams at the end of Saturday, the winner of the game played between both teams shall be used to break the tie. In the event of a three-way tie, we will use a points for and points against ratio to determine the ranking for the next round/finals. If we are still unable to determine the winner, a coin toss will be used to determine the winner.
- The line-up shall be 3M/1W or 2M/2W with the offensive team owning the decision (please bear in mind the Spirit of the Game !).
- Foot blocks are permitted. A foul can be called where there is contact with the thrower.
- « Pull »
 - If the disc hits the wall or the floor outside the end of the field, the play begins at the goal line
 - If the disc hits the wall or the floor outside the side of the field, the offensive team may call “middle”.
 - If the disc hits the floor inside the field, the play begins where the disk hit the ground.
 - If the disc hits the roof on the pull, the play begins closest to the point of contact with the roof.
- If the disc hits the roof during play, the play begins closest to the point of contact with the roof.

Règles du tournoi Mars Attaque 2003

- Le samedi, les parties durent 45 minutes ou jusqu'à 15 points. Il n'y a aucune mi-temps. Chaque équipe a droit à 1 temps mort par partie. Après 45 minutes de jeu, lorsque la cloche se fait entendre, le jeu se termine et l'équipe ayant le plus haut score remporte. En cas d'égalité, on termine le point pour déterminer le vainqueur.
- Le dimanche, les parties durent 55 minutes ou jusqu'à 19 points. La mi-temps est à 10 points. Chaque équipe a droit à 1 temps mort par demie. Après 55 minutes de jeu, lorsque la cloche se fait entendre, le jeu se termine et l'équipe ayant le plus haut score remporte. En cas d'égalité, on termine le point pour déterminer le vainqueur.
- Les parties doivent commencer à temps. Après 10 minutes de retard, l'équipe adverse gagne un point par minute de retard.
- En cas d'égalité sur le nombre de victoires, le gagnant du match entre les 2 équipes servira à briser l'égalité. Si il y a une égalité à 3 équipes, on compte les points pour et les points contre pour déterminer le classement. Dans l'éventualité où on ne pourra briser l'égalité, un tirage au hasard sera fait.
- Format du tournoi : 3H-1F ou 2H-2F; c'est la ligne offensive qui décide du format (n'oubliez pas de garder l'esprit du jeu en tête !).
- Les " foot block " sont permis. Une faute peut être appelée en cas de contact avec le lanceur.
- Lancer de départ:
 - Si le disque sort en vol par le fond du terrain, l'offensive peut choisir de reprendre le jeu à la ligne de but. Le disque doit cependant être remis en jeu par le joueur offensif (« Disk in »);
 - Si le disque sort en vol par le côté du terrain, l'offensive peut choisir de reprendre le jeu au centre du terrain à la hauteur où le disque est sorti. Le disque doit cependant être remis en jeu par le joueur offensif (« Disk in »);
 - Si le disque touche le sol à l'intérieur du terrain, l'offensive peut choisir de reprendre le jeu à l'endroit où le disque a touché le sol. Le disque doit cependant être remis en jeu par le joueur offensif (« Disk in »).

- Durant la partie : si le disque touche le plafond ou un mur de côté sans toucher le sol, on reprend où le disque est sorti du jeu.