

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC  
REGGIO DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES  
(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour  
17-04-24**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

**ULTIMATE FRISBEE**

**Article 1 RÈGLEMENTS**

Les règlements en vigueur sont ceux de l'«Ultimate Players Association» (UPA), sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ-QCA (11<sup>e</sup> édition des règlements UPA).

**Article 2 NOMBRE DE JOUEURS /CATÉGORIE**

	<b>Juvenile D2 à 7</b> (4 gars/3 filles)	<b>Juvenile D3 à 5</b> (3 gars/2 filles)	<b>Cadet à 5</b> (3 gars/2 filles)	<b>Benjamin à 5</b> (3 gars/2 filles)
Maximum de joueurs inscrits par équipe :	illimité	illimité	illimité	illimité
Maximum de joueurs habillés par partie :	25	18	18	18
Minimum de joueurs habillés pour <u>débuter</u> la partie * :	6* (4 gars/2 filles)	4 (3 gars/1 fille)	4 (3 gars/1 fille)	4 (3 gars/1 fille)
Recommandation Minimum pour 1 équipe : (gars/filles)	8 gars 6 filles	6 gars 4 filles	6 gars 4 filles	6 gars 4 filles

*Aucune limitation sur le nombre de filles maximum par équipe, toutefois, le ratio minimum de gars et de filles doit être respecté en tout temps.*

**Article 3 DISQUE OFFICIEL**

Disque blanc reconnu par l'UPA de marque Discraft ou Dare Devil Disc de 175 g.

**Article 4 TERRAIN DE JEU**

<b>Dimensions d'un terrain 7 vs 7</b>	Minimum	Maximum
Largeur	30 mètres	37 mètres
Longueur	80 mètres	100 mètres
2 zones de but (profondeur)	15 mètres	20 mètres

*Dimensions officielles : 100 mètres par 37 mètres avec une zone de but de 18 mètres*

<b>Dimensions d'un terrain 5 vs 5</b>	Minimum	Maximum
Largeur	25 mètres	30 mètres
Longueur	50 mètres	70 mètres
2 zones de but (profondeur)	9 mètres	12 mètres

*Dimensions officielles : 59 mètres par 27.5 mètres avec une zone de but de 9 mètres*

\*La surface pourra être ajustée selon les possibilités de l'institution hôte.\*

## **Article 5 COSTUME**

Les joueurs doivent porter le chandail aux couleurs de l'équipe à chaque partie. La numérotation des chandails n'est pas obligatoire.

L'école hôte doit prévoir un ensemble de dossards supplémentaires de couleur distincte.

Les bijoux et les montres ne sont pas acceptés.

Le port de casquette ou de visière est accepté.

## **Article 6 ÉQUIPEMENT**

Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointus, tranchant ou autres (les souliers style baseball sont défendus). Les crampons ne peuvent pas être métalliques. Les souliers avec un crampon à la pointe du pied pourront être défendus si dangereux (tranchant, etc.) (Voir règlements de sécurité UPA).

## **Article 7 DURÉE DES PARTIES**

La durée d'une rencontre est de 50 minutes avec une mi-temps de 2 minutes. La demie débute à la 25<sup>e</sup> minute de jeu et après que le point en court se soit terminé OU lorsqu'une des deux équipes à atteint 8 points. Une partie se termine lorsqu'une équipe atteint 15 points où lorsque les 50 minutes sont écoulées et qu'une équipe possède une avance d'un (1) point.

À cinq (5) minutes de la fin de la partie, les observateurs annonceront aux deux équipes le temps restant et il sera désormais impossible d'appeler un temps mort. À la fin du temps réglementaire, les équipes terminent de jouer le point en cours seulement s'il y a égalité. En d'autres temps, la partie se termine dès que l'observateur annonce la fin de la partie.

Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par partie.

L'appel du temps mort doit obligatoirement se faire par le joueur qui est en possession du disque. Le joueur signale son temps mort en faisant un «T» avec le disque.

## **Article 8 BRIS D'ÉGALITÉ**

La prolongation se jouera jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point.

## **Article 9 APPEL DE FAUTES ET RÔLES DE L'OBSERVATEUR**

Bien que les joueurs appellent eux-mêmes les fautes, les observateurs doivent arrêter le jeu si un jeu dangereux survient.

La responsabilité des appels de ligne provient des joueurs, toutefois, l'observateur peut renverser un appel de ligne.

Si les joueurs sont incapables de trouver une résolution à un conflit, l'observateur doit être présent et il peut intervenir.

Tout comportement ou geste déplacé d'un joueur ou d'un athlète doit être rapporté par l'observateur sur la feuille de transmission des résultats.

Avant chaque partie, les observateurs expliqueront aux équipes leur rôle afin que les joueurs et entraîneurs puissent être en mesure de s'autoarbitrer adéquatement et qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Si la situation est problématique, les observateurs se doivent de donner une recommandation aux entraîneurs afin que ce dernier puisse aider ces jeunes à s'autoarbitrer.

## **Article 10     CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES**

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie très intense, grêle, tonnerre et éclairs) ou de noirceur, **l'observateur et le responsable de plateau prendront conjointement** la décision de suspendre le match pendant au moins 10 minutes avant de déclarer la partie arrêtée. Les équipes doivent rester disponibles en cas de reprise du jeu.

Si la partie est arrêtée, l'observateur appliquera la procédure suivante :

- Si la partie est arrêtée en 1<sup>re</sup> demie, la demie devra se terminer dans la mesure du possible et le pointage sera conservé. Si le jeu ne peut reprendre, l'observateur et les entraîneurs devront s'entendre sur la pertinence de reprendre la partie en considérant le temps écoulé, le pointage et les contraintes du calendrier.
- Si le match est arrêté, en 2<sup>e</sup> demie, le pointage est conservé.

## **Article 11     POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE**

Performance :

Victoire : 5 pts

Défaite : 2 pts

Forfait : 0 pt

Éthique sportive :

Les points d'éthique sportive sont accordés par l'observateur.

Chaque équipe commence la partie avec la note de 3 (cote générale).

Chaque note supérieure ou inférieure à 3 doit être justifiée par l'observateur sur la feuille de transmission des résultats.

5 = Exceptionnel     Cette mention ne s'applique qu'aux cas de comportement exceptionnel, d'ambiance, de fair-play, d'éthique et de politesse.

4 = Très bon     Lorsque les joueurs et l'entraîneur adoptent une attitude sportive courtoise (fair play) supérieure à la moyenne. Les règles sont respectées et les joueurs montrent de la bonne volonté pour régler les conflits.

## ULT - 4 -

3 = Bon	Cote générale, accordée lors d'un match qui se déroule sans accroc.
2 = Faible	Si accroc mineur (1 ou plusieurs). C'est-à-dire que le jeu est retardé lors de remise en jeu, que des décisions sont légèrement contestées, qu'il y a des abus de langage mineur, etc.
1 = Très faible	Si doit endurer ou tolérer des écarts de comportement de façon régulière. Si les décisions sont contestées de façon systématique. Si l'équipe ne serre pas la main à la fin de la rencontre.
0 = Médiocre	Si le comportement est tout à fait inacceptable et perte de contrôle.

### **Article 12 FORFAIT**

Une équipe qui ne se présente pas à une partie perd automatiquement par forfait (9-0). Elle perd ses points d'éthique sportive et l'adversaire en obtient 3 (cote générale). Cependant, si la rencontre est disputée, les points d'esprit sportif acquis pour bonne conduite lors du déroulement normal de la rencontre sont maintenus pour les 2 équipes. Seule l'issue de la rencontre (V-D) est décidée par forfait.

### **Article 13 TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

L'institution hôte a la responsabilité de saisir les résultats sur le site S1, de transmettre la feuille des résultats ainsi que les alignements au RSEQ-QCA, au plus tard le jour ouvrable suivant la compétition.

Les résultats seront accessibles sur S1.

### **Article 14 CHAMPIONNAT RÉGIONAL**

Lors du championnat régional, seuls les joueurs ayant participé à un minimum de 2 tournois pourront accéder au championnat.

Toutes les équipes accéderont au championnat régional.

Les points d'éthique sportive seront comptabilisés jusqu'au dernier match des séries éliminatoires.

### **Article 15 BRIS D'ÉGALITÉ (classement)**

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Les points d'esprit sportif amassés;
- 2- Le nombre de victoires;
- 3- Résultats des parties entre les équipes à égalité;
- 4- Différence des points pour et points contre des parties entre les équipes à égalité;
- 5- Différence des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier;
- 6- Quotient des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier;

### **15.1** Bris d'égalité (point d'éthique sportive)

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

1. L'équipe qui a reçu le plus de 5 points accordés par partie dans la saison.
2. L'équipe qui a reçu le plus de 4 points accordés par partie dans la saison.
3. L'équipe qui a reçu le plus de 3 points accordés par partie dans la saison.

### **Article 16** PLAINTES

Toute plainte concernant l'attitude d'une équipe, d'un entraîneur ou **d'un observateur** doit être adressée par écrit au RSEQ-QCA.

### **Article 17** MÉRITES

Deux bannières commémoratives seront remises dans chaque catégorie offerte :

- Bannière « performance » à l'équipe gagnante du championnat régional
- Bannière « éthique sportive » à l'équipe s'étant le plus illustrée de ce côté (cumulatif de la saison régulière et des séries éliminatoires)\*

*\* Un ratio sera fait en fonction du nombre de parties disputées et du nombre de points d'éthique sportive reçus sur l'ensemble du calendrier (saison régulière et séries éliminatoires).*

Des médailles Or, Argent, Bronze seront remises aux équipes selon le classement du championnat régional.