

---

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

---

**Mise à jour  
18-02-13**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

---

**TOURNOI INVITATION PRIMAIRE  
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     CATÉGORIE**

<b>CATÉGORIES</b>	<b>DATE DE NAISSANCE</b>
ATOME* (sous-catégorie) Benj. - Mineur	du 1er octobre 2004 au 30 septembre 2005
MOUSTIQUE (primaire 5e-6e)	du 1er octobre 2005 au 30 septembre 2007
NOVICE (primaire 3e-4e)	du 1er octobre 2007 au 30 septembre 2009

*\* Les joueurs d'âge atome peuvent évoluer en sports collectifs s'ils sont toujours inscrits au niveau primaire. Les élèves fréquentant une institution secondaire ou le secteur secondaire d'une institution mixte (primaire et secondaire) ne sont pas tolérés.*

**Article 3     NOMBRE DE JOUEURS**

	4 contre 4
Maximum de joueurs habillés par partie :	10
Minimum de joueurs habillés pour commencer la partie * :	4 (2 gars/2 filles)
Recommandation Minimum pour 1 équipe : (gars/filles)	4 gars 4 filles

**Article 4     DISQUE OFFICIEL**

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

**Article 5 TERRAIN DE JEU**

<b>Dimensions d'un terrain 5 vs 5</b>	
Largeur	18 mètres
Longueur	30 mètres
2 zones de but (profondeur)	3 mètres

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

**Article 6 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 7 ÉQUIPEMENT**

Le port des souliers à crampons est recommandé sur une surface de gazon synthétique. Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointu, 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 8 DURÉE DES PARTIES ET DÉBUT DE MATCH**

La durée d'une rencontre est de 30 minutes avec une demie à la 15<sup>e</sup> minute. Il n'y a pas de pause entre les 2 demies, seulement un changement de côté.

Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par partie.  
 Aucun temps mort ne peut être pris dans les 5 dernières minutes de jeu.

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 9 LANCER DE DÉGAGEMENT**

Il y a seulement un lancer de dégagement au début de chaque demie.  
 Il n'y a pas de lancer de dégagement après chaque point. Les joueurs repartent avec le disque d'où le point précédent a été marqué.

**Article 10 BRIS D'ÉGALITÉ**

Il y aura prolongation seulement lors des matchs éliminatoires.  
 La prolongation se jouera jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point.

## **Article 11     APPEL DE FAUTES ET RÔLES DU FACILITATEUR**

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

La responsabilité des appels de ligne provient des joueurs, toutefois, le facilitateur peut renverser un appel de ligne.

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

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

Avant chaque partie, les facilitateurs 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 facilitateurs se doivent de donner une recommandation aux entraîneurs afin que ce dernier puisse aider ces jeunes à s'autoarbitrer.

## **Article 12             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 exceptionnels, d'ambiance, de franc-jeu, d'éthique et de politesse.

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

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.

## ULT - 4 -

- 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 13 FORFAIT**

Une équipe qui ne se présente pas à une partie perd automatiquement par forfait (5-0). 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 14 BRIS D'ÉGALITÉ**

**14.1** 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;

**14.2** 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 15 MÉRITES**

Une bannière de champions sera remise à l'équipe gagnante du tournoi.

Un fanion d'éthique sportive sera remis à l'équipe s'étant le plus illustrée de ce côté (cumulatif de la ronde préliminaire et des séries éliminatoires)\*.

Aucune médaille ne sera remise.

*\* 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).*