

---

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

**Mise à jour  
18-04-19**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

---

## **ULTIMATE FRISBEE**

### **Table des matières**

Article 1	RÈGLEMENTS .....	2
Article 2	NOMBRE DE JOUEURS /CATÉGORIE.....	2
Article 3	DISQUE OFFICIEL .....	2
Article 4	TERRAIN.....	2
Article 5	UNIFORME ET ÉQUIPEMENT.....	3
Article 6	DURÉE DES PARTIES .....	3
Article 7	BRIS D'ÉGALITÉ.....	3
Article 8	APPEL DE FAUTES ET RÔLES DU FACILITATEUR .....	3
Article 9	CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES.....	4
Article 10	POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE.....	4
Article 11	FORFAIT .....	5
Article 12	CHAMPIONNAT RÉGIONAL .....	5
Article 13	BRIS D'ÉGALITÉ.....	5
Article 14	DISPONIBILITÉ DE PLATEAU .....	6
Article 15	MÉRITES.....	6

## 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 à 7</b> (4 gars/3 filles)	<b>Juvenile 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 (2 filles)	4 (1 fille)	4 (1 fille)	4 (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

Il n'y a aucune limitation sur le nombre de filles maximum par équipe.

## ARTICLE 3 DISQUE OFFICIEL

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

## ARTICLE 4 TERRAIN

<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 UNIFORME ET ÉQUIPEMENT**

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.

Le port de casquette ou de visière est accepté.  
Les lunettes de soleil sont acceptées.  
Les bijoux et les montres ne sont pas acceptés.

Les souliers à crampons comportant des pièces dangereuses comme des souliers à crampons de métal, aux crampons de piste et aux crampons usés ayant des arêtes tranchantes ne sont pas permis.

## **ARTICLE 6 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 ou 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, le facilitateur annoncera 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 le facilitateur 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 7 BRIS D'ÉGALITÉ**

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

## **ARTICLE 8 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 match.

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 9            CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES**

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie très intense, grêle, tonnerre et éclairs) ou de noirceur, le facilitateur 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, le facilitateur 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, les responsables des sports concernés 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 10           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 le facilitateur.

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

Chaque note supérieure ou inférieure à 3 doit être justifiée par le facilitateur sur la feuille de transmission des résultats.

5 = Exceptionnel            Cette mention ne s'applique qu'aux cas de comportement exceptionnels, 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.

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 11 FORFAIT**

Une équipe en situation de forfait perd tous ses points d'éthique sportive.  
 Une équipe qui gagne par forfait obtient la cote générale de 3 pour les points d'éthique sportive.  
 Dans tous les cas de forfait, le résultat affiché est 9-0.

## **ARTICLE 12 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 13 BRIS D'ÉGALITÉ**

### **13.1 Au classement**

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le plus grand nombre de points d'esprit sportif amassés sur l'ensemble du calendrier ou le ratio des points d'esprit sportif si le calendrier est déséquilibré\*;
- 2- Le nombre de victoires sur l'ensemble du calendrier ou le ratio de victoires si le calendrier est déséquilibré\*;
- 3- L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points dans les parties disputées 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.

*\*Un calendrier déséquilibré signifie que les équipes ne jouent pas le même nombre de matchs ou ne rencontrent pas les mêmes adversaires ou ne rencontrent les mêmes adversaires exactement le même nombre de fois dans la saison.*

## 13.2 Points 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 14 DISPONIBILITÉ DE PATEAU

Chaque école doit obligatoirement identifier une ou des disponibilités de plateau afin d'accueillir des tournois, selon les normes suivantes :

- 1 équipe = 1 disponibilité
- 2 à 5 équipes = 2 disponibilités
- 6 à 9 équipes = 3 disponibilités
- 10 équipes et plus = 4 disponibilités

L'école qui est incapable de donner le nombre de disponibilités requises se verra sanctionnée d'une amende de 500\$ par disponibilité manquante.

## ARTICLE 15 MÉRITES

### Divisions 2

- Bannière régionale de champions à l'équipe gagnante du championnat régional
- Bannière locale d'éthique sportive à l'équipe s'étant le plus illustrée de ce côté (cumulatif de la saison régulière et des séries éliminatoires)\*
- Médailles régionales or-argent-bronze (25 médailles 7 contre 7 / 18 médailles 5 contre 5)

### Autres divisions

- Bannière régionale de champions à l'équipe gagnante du championnat régional
- Bannière locale d'éthique sportive à l'équipe s'étant le plus illustrée de ce côté (cumulatif de la saison régulière et des séries éliminatoires)\*
- Médailles locales or-argent-bronze (25 médailles 7 contre 7 / 18 médailles 5 contre 5)

*\* 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). S'il y a égalité, toutes les équipes à égalité recevront une bannière d'éthique sportive.*