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

**Mise à jour
19-03-28**

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

ULTIMATE FRISBEE

Table des matières

Article 1	RÈGLEMENTS.....	2
Article 2	CATÉGORIES D'ÂGE	2
Article 3	NOMBRE DE JOUEURS.....	2
Article 4	DISQUE OFFICIEL	2
Article 5	TERRAIN	3
Article 6	UNIFORME ET ÉQUIPEMENT	3
Article 7	DURÉE DES PARTIES.....	3
Article 8	BRIS D'ÉGALITÉ.....	4
Article 9	APPEL DE FAUTES ET RÔLES DU FACILITATEUR.....	4
Article 10	CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES	4
Article 11	POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE	5
Article 12	FORFAIT	5
Article 13	CHAMPIONNAT RÉGIONAL.....	6
Article 14	BRIS D'ÉGALITÉ.....	6
Article 15	DISPONIBILITÉ DE PLATEAU	7
Article 16	MÉRITES.....	7

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^e édition des règlements UPA).

ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGE

Catégorie	Date de naissance
Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 2000 au 30 septembre 2003
Cadet (secondaire 3)	Du 1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2004
Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2006

ARTICLE 3 NOMBRE DE JOUEURS

	Juvenile à 7 (4 gars/3 filles)	Juvenile à 5 (3 gars/2 filles)	Cadet à 5 (3 gars/2 filles)	Benjamin à 5 (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 4 DISQUE OFFICIEL

Disque blanc officiel de 175 g.

ARTICLE 5 TERRAIN

Dimensions d'un terrain 7 vs 7	Minimum	Maximum
Largeur	30 mètres	37 mètres
Longueur	80 mètres	100 mètres
2 zones de but (profondeur)	15 mètres	18 mètres

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

Dimensions d'un terrain 5 vs 5	Minimum	Maximum
Largeur	25 mètres	27.5 mètres
Longueur	50 mètres	59 mètres
2 zones de but (profondeur)	9 mètres	9 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 6 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 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^e 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 demie. Les entraîneurs peuvent procéder à des changements pendant le temps mort.

L'appel du temps mort peut se faire par le joueur ou l'entraîneur lorsque l'équipe est en possession du disque. Le joueur signale son temps mort en faisant un «T» avec le disque et l'entraîneur signale son temps mort en faisant un «T» avec ses mains.

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 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 10 CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie intense, grêle, tonnerre, éclair, noirceur, etc.), 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^{re} 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 la partie est arrêtée, en 2^e demie, le pointage est conservé.

ARTICLE 11 POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE

11.1 Performance

Victoire : 5 pts
Défaite : 2 pts
Forfait : 0 pt

11.2 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 officielle de partie.

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 de 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 lorsqu'une partie 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. S'il y a une perte de contrôle. S'il y a une expulsion.

ARTICLE 12 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 13 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

13.1 Admissibilité

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.

13.2 Éthique sportive

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

13.3 Octroi des championnats

- Favoriser l'équipe en tête du classement en date du 2^e tournoi.
- L'établissement doit avoir transmis ses disponibilités de plateau dans les délais mentionnés.

ARTICLE 14 BRIS D'ÉGALITÉ

14.1 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.*

14.2 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.
4. Les équipes à égalité recevront une bannière d'éthique sportive.

ARTICLE 15 DISPONIBILITÉ DE PLATEAU

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 16 MÉRITES

16.1 Division 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)

16.2 Autre division

- 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).*