

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

MAURICIE

ULTIMATE FRISBEE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE :

1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 09 janvier 2024

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Cadet : du 1^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009
Juvénile : du 1^{er} juillet 2005 au 30 septembre 2007

Il devra y avoir un minimum de cinq équipes inscrites dans chaque catégorie pour la création de deux ligues distinctes.

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Nos ligues utilisent les règlements officiels d'Ultimate Canada 11^e édition, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Cadet et juvénile à 5 joueurs (3 gars et 2 filles)

Maximum de joueurs par équipe : illimité

Minimum de joueurs habillés pour débiter la partie : 5 (2 filles)

Recommandation minimum pour une équipe : 6 gars et 4 filles

Une équipe qui n'a plus assez de joueurs pendant une joute continue la partie avec un joueur (ou plus) en moins.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

4.1 Chaque partie a une durée de 50 minutes ou de 15 points (premier des deux qui est atteint) avec une mi-temps à 25 minutes d'une durée de 2 minutes maximum.

4.2 Chaque équipe a droit à **un** temps morts par partie, et ce temps mort ne peut être utilisé dans les 5 dernières minutes. Pendant cet arrêt, le temps n'est pas arrêté.

4.3 Si une blessure survient pendant le jeu, le temps n'est pas arrêté. Le joueur blessé est remplacé, et l'équipe adverse peut également effectuer un changement.

4.4 Le temps est chronométré par l'appariteur. Il signale le début et la fin de la partie à l'aide d'un klaxon. Toutes les équipes doivent débiter et terminer en même temps. C'est le chronomètre de l'appariteur qui est officiel.

ARTICLE 5 ÉQUIPEMENT

- 5.1 Tenue vestimentaire des joueurs
 - 5.1.1 Tous les joueurs devront porter un chandail fourni par leur école. Ils doivent aussi porter un short ou un pantalon athlétique.
 - 5.1.2 Les bijoux et les montres ne seront pas acceptés en raison de la sécurité.

ARTICLE 6 TERRAIN

- 6.1 Les parties se jouent sur un terrain de 59 mètres de long par 27,5 mètres de large avec une zone de but de 9 mètres de profond.
- 6.2 Les parties peuvent se jouer sur des terrains plus petits si les contraintes d'horaire le nécessitent.

ARTICLE 7 POINTS AU CLASSEMENT

- 7.1 Performance :
 - 3 pts = victoire
 - 1 pt = nulle
 - 0 pt = défaite
 - 0 pt = forfait ou défaut

- 7.2 Éthique sportive :
 - 2 pts = Le match s'est déroulé dans un bon esprit sportif du début à la fin (attitude attendue dans le sport).
 - 1 pt = Le match s'est déroulé dans un bon esprit sportif la plupart du temps, à l'exception de quelques fautes n'ayant pas perturbé le déroulement de la rencontre.
 - 0 pt = Le déroulement du match a été perturbé par des manquements à l'éthique sportive ou forfait ou défaut.

Les points sont accordés par l'équipe adverse à la fin de la rencontre.

Les points d'éthique sportive ne comptent pas dans le classement, mais sont pris en compte pour le bris d'égalité.

7.3 Forfait et défaut

10.3.1 Si une équipe ne se présente pas à une partie, elle perd par forfait par le pointage de 8-0.

ARTICLE 8 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité aux points du classement :

8.1 Les points d'éthique sportive

8.2 Le plus grand nombre de victoires

8.3 Les résultats des rencontres entre les équipes concernées.

8.4 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour les joutes impliquant les équipes concernées.

8.5 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour la totalité des joutes.

ARTICLE 9 ÉLIMINATOIRES

9.1 Formule

9.1.1 Ligue à quatre équipes : les trois premières équipes ont accès aux éliminatoires.

Demi-finale : 3 vs 2 X

Finale : gagnant X vs 1

9.1.2 Ligue de cinq à huit équipes : les quatre premières équipes ont accès aux éliminatoires.

Demi-finale : 4 vs 1 X

3 vs 2 Y

Finale : gagnant X vs gagnant Y

9.2.3 Ligue à neuf équipes et + : les six premières équipes ont accès aux éliminatoires.

Quart-finale : 6 vs 3 A

5 vs 4 B

Demi-finale : gagnant A vs 2 X

gagnant B vs 1 Y

Finale : gagnant X vs gagnant Y

9.2 Prolongation

En séries éliminatoires, si le pointage est à égalité à la fin du temps réglementaire, les équipes continuent à jouer jusqu'à ce qu'un autre point soit marqué.

ARTICLE 10 OFFICIELS

10.1 Arbitrage

- 10.1.1 Bien que les joueurs appellent eux-mêmes les fautes, les entraîneurs doivent arrêter le jeu si un jeu dangereux survient.
- 10.1.2 Si les joueurs sont incapables de trouver une résolution à un conflit, les entraîneurs doivent être présents et peuvent intervenir.
- 10.1.3 Tout comportement ou geste déplacé d'un joueur ou d'un athlète doit être rapporté par l'entraîneur sur la feuille de match.

10.2 Officiel mineur

Chaque équipe complète la feuille de pointage et la signe pour approuver le pointage à la fin de la partie.

L'appariteur récupère les feuilles après chaque joute.

ARTICLE 11 MÉRITE SPORTIF

Une bannière est remise à l'équipe championne de la saison.
Une bannière est remise à l'équipe championne des séries éliminatoires.