

# LIGUE SCOLAIRE DE ULTIMATE FRISBEE DE LA MAURICIE

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2015

---

---

MISE À JOUR : 21 janvier 2015

---

---

### 1. CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1<sup>er</sup> octobre 1996 au 30 septembre 1998

### 2. RÈGLEMENTS DE JEU

Nos ligues utilisent les règlements officiels de la fédération de la C.U.P.A. 10<sup>ème</sup> édition.

### 3. DURÉE DES JOUTES

3.1 Chaque partie a une durée de **50 minutes** ou de 17 points (premier des deux qui est atteint) avec une mi-temps à **25 minutes** d'une durée de 3 minutes maximum.

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

3.3 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.

**3.4 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.**

### 4. NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS

Juvenile : 10 joueurs minimums pour débiter la joute. Maximum illimité

\* Trois (3) filles minimum devront être sur le terrain en tout temps pour la catégorie juvenile et un minimum d'une ou deux filles pour la catégorie benjamine. (à moins d'une entente avec l'entraîneur adverse)

\*L'équipe qui lance n'est pas obligée d'avoir le même nombre de filles que l'équipe qui reçoit.

### 5. TENUE VESTIMENTAIRE DES JOUEURS

Tous les joueurs devront porter un chandail fourni par son école. Ils doivent aussi porter un short athlétique.

Les bijoux et les montres ne seront pas acceptés en raison de la sécurité.

### 6. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Les résultats seront disponibles sur **STATS EN LIGNE**

### 7. FORFAIT ET DÉFAUT

Si une équipe ne se présente pas à une partie, elle perd par défaut par le pointage de 9-0.

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

## 8. POINTS AU CLASSEMENT

|                    |  |
|--------------------|--|
| PERFORMANCE :      | 3 pts = victoire<br>2 pts = nulle<br>1 pt = défaite<br>0 pt = forfait  |
| ÉTHIQUE SPORTIVE : | 1 pts = 0 technique/anti-sportive/disqualifiante<br>0 pt = 1 techniques/anti-sportive/disqualifiante<br>ou expulsion ou forfait ou défaut<br><b>0 pt = à la deuxième plainte</b> |

## 9. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité :

- 11.1 Résultats des rencontres entre les équipes concernées.
- 11.2 Le résultat des "points pour" divisés par les "points contre" pour les joutes impliquant les équipes concernées.
- 11.3 Le résultat des "points pour" divisés par les "points contre" pour la totalité des joutes.

## 10. ÉLIMINATOIRES

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir participé à 40% des joutes de son équipe.

Dans chaque section de chaque catégorie il y aura des éliminatoires distinctes avec des bannières pour chaque section.

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.

## 11. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau de l'association par télécopieur : 819-693-1189 et ce avant la première partie du joueur **et l'ajouter sur STATS EN LIGNE.**

Le formulaire doit être signé par le directeur de l'école et/ou le responsable du sport de l'école.

## 12. FAUTES PERSONNELLES

Est considéré comme étant une faute tout contact :

- a) sur le passeur qui l'empêche de compléter sa passe tant qu'il est en possession du disque
- b) sur le receveur qui lui nuit directement pour la réception du disque.
  - N'est pas considéré comme étant une faute un contact résultant d'une passe imprécise ou si le défenseur a autant de chance que l'attaquant d'attraper le disque (le joueur à l'attaque à toujours priorité sur le disque)
  - Est considéré comme une faute un défenseur se tenant à moins d'un disque de distance du passeur;
  - Est considéré comme une faute un défenseur qui compte trop vite;
  - Est considéré comme une faute un joueur qui marche avec le disque ou qui déplace son pied de pivot (pour joueurs avancés);
  - Est considéré comme une faute tout comportement qui pourrait nuire à la sécurité des autres joueurs.