

---

ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT  
DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES

Mise à jour  
2010-08-27

LIGUE ET CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES

---

ULTIMATE FRISBEE

Article 1    RÈGLEMENTS

Les règlements de l'«Ultimate Players Association» (UPA) auront court, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale de l'ARSEQCA.

Article 2    NOMBRE DE JOUEURS

- A) Maximum de joueurs par équipe : illimité
- B) Maximum de joueurs habillé par partie : 18
- C) Minimum de joueurs habillés par partie : 9
- D) Nombre de joueurs sur le terrain\* : 7

\* Un minimum de trois (3) joueuses doivent être sur le terrain en tout temps (à moins d'entente avec l'entraîneur adverse).

Advenant le cas où une équipe n'alignerait qu'une seule fille, l'équipe devra évoluer à 5 contre 7. Le format 4 garçons et 3 filles est obligatoire.

Article 3    DISQUE OFFICIEL

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

Article 4    TERRAIN DE JEU

Idéalement, les matchs sont joués sur un terrain de 30 m X 50 m d'aire de jeu, et une zone de but de 20 m à chaque extrémité.

Cette surface pourra être ajustée selon les possibilités de l'institution hôte.

Article 5    COSTUME

Chaque équipe identifie deux couleurs de chandail pour son équipe. Les joueurs doivent porter le chandail aux couleurs de l'équipe à chaque partie.

Les bijoux et les montres ne sont pas acceptés.

Le port de casquette ou de visière est accepté.

## Article 6 ÉQUIPEMENT

Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux c'est-à-dire pointus, 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).

## 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<sup>e</sup> minutes 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 où lorsque les 50 minutes sont écoulées et qu'une équipe possède une avance de un (1) points. À deux (2) minutes de la fin de la partie, les observateurs annonceront aux deux équipes le temps restant. 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 l'observateur annonce la fin de la partie.

## Article 8 BRIS D'ÉGALITÉ

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

## Article 9 APPEL DE FAUTES

Bien que les joueurs appellent eux-mêmes les fautes, les observateurs peuvent arrêter le déroulement du jeu si une faute "non-vu" avait un impact sur le point.

Si les joueurs sont incapables de trouver une résolution à un conflit, l'observateur peut intervenir.

\*\* Les observateurs expliqueront avant chaque partie aux équipes leur rôle afin que les joueurs et entraîneurs puissent être en mesure de s'auto-arbitrer adéquatement et qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Si la situation est problématique, les observateurs se doivent de donner une recommandation aux entraîneurs afin que ce dernier puisse aider ces jeunes à s'auto-arbitrer.

## Article 10 CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie très intense, grêle, tonnerre et éclairs) ou de noirceur l'observateur prendra seul 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.

## ULT - 3 -

Si la partie est arrêtée l'observateur 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, l'observateur et les entraîneurs 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 11 POINTS AU CLASSEMENT

Performance :

Victoire : 3 pts

Défaite : 1 pt

Forfait : 0 pt

Éthique sportive\* :

Points accordés par l'équipe adverse.

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

À noter que chaque équipe débute la journée avec une note de 3 et que si une équipe se démarque lors du tournoi par son éthique sportive exceptionnel, l'adversaire pourra augmenter la note. Par contre, si une équipe se mérite une note inférieure à 3, l'adversaire devra justifier par écrit sa note.

\*\* Chaque partie sera notée sur 5 et il n'y aura plus de moyenne par journée.

Article 12 FORFAIT (réf art. 19,7 règl. généraux ARSEQCA)

Une équipe qui ne se présente pas avec le nombre de joueurs suffisant dans les 15 minutes suivant l'heure fixée d'une rencontre, perd celle-ci par forfait. Le pointage d'une victoire par forfait est de 9 – 0.

Article 13 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Les résultats des parties devront être transmis par l'institution hôte au plus tard le lundi suivant la compétition à midi (12h). Les feuilles des parties devront être faxées, le lundi matin suivant la compétition.

Les résultats seront accessibles sur le site Internet de l'ARSEQCA.

Article 14 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

Lors du championnat régional, seul les joueurs ayant participé à plus de deux (2) tournois pourront accéder à ce championnat. (donc 60% des parties de la saison).

Lors de la réunion pré saison, nous allons décider si toutes les équipes participent au championnat régional. Si toutes les équipes participent au régional, nous allons avoir à compter les points d'esprits sportifs seulement pour la première partie du régional.

Article 15 BRIS D'ÉGALITÉ (classement)

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires.
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité.
- 3- Les points d'esprit sportif amassés
- 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.
- 7- Tirage au sort

Article 16 PLAINTE

Toute plainte concernant l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur, doit être adressée par écrit à l'ARSEQCA.

Article 17 MÉRITES

Deux bannières commémoratives seront remises :

- Bannière « performance » à l'équipe gagnante
- Bannière « esprit sportif » à l'équipe s'étant le plus illustrée de ce côté

Des médailles Or, Argent, Bronze seront remises aux équipes selon le classement cumulatif (points de performance + points d'esprit sportif)