

ULTIMATE

ULTIMATE

PRÉFACE À LA RÉGLEMENTATION RÉGIONALE

Les Règles Officielles de l'ultimate, 11^e édition, décrivent la façon de jouer. Il est pris pour acquis qu'aucun joueur ne violera ces règles intentionnellement - il n'existe donc pas de pénalité particulière pour les infractions accidentelles. On précise plutôt une méthode de reprise du jeu qui s'approche le plus possible de ce qui aurait dû arriver si l'infraction n'avait pas été commise. Au ultimate, une infraction intentionnelle équivaut à tricher et est un manquement sérieux à l'esprit sportif. Souvent, un joueur se retrouve en situation où commettre une infraction lui donnerait un avantage, mais ce joueur est moralement tenu de respecter les règles. L'intégrité de l'ultimate repose sur la responsabilité de chaque joueur de respecter l'esprit du jeu, et cette responsabilité doit rester primordiale.

* Article 1 Catégories d'âge

1.1 Les catégories d'âge sont celles définies par la réglementation administrative du RSEQ.

CATÉGORIES	Âge pour la saison 2021-2022
Juvenile	1 ^{er} juillet 2003 au 30 septembre 2005
Cadette	1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007
Benjamine	1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009
Moustique	1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011

Article 2 Composition de l'équipe

2.1 5 contre 5

Nb joueurs minimum en uniforme et prêts à jouer	7 (4G + 3F)
Nb joueurs maximum	14
Nb de joueurs sur le terrain	5
Nb minimum de <u>joueuses</u> sur le terrain	2
<i>Note : En benjamin et cadet, le format 3G et 2F est privilégié, mais une équipe peut placer plus que deux filles sur le jeu sans que l'équipe adverse n'ait à égaliser ce nombre.</i>	

2.2 Une équipe qui se présente en nombre insuffisant tel que mentionné à l'article 2.1, ou sans entraîneur, sera considérée comme absente et perdra automatiquement la partie par forfait.

- 2.3 Pour débiter le tournoi, chaque équipe doit respecter le nombre minimum requis tel que mentionné à l'article 2.1. Une équipe qui devient inférieur au nombre minimum requis sur le terrain durant une partie (blessure, expulsion, etc.) perdra la partie par forfait.
- 2.4 Chaque joueur inscrit doit être admissible selon les articles 2, 3, et 5 de la réglementation administrative du RSEQ AT.

Article 3 Formule de rencontres

*3.1 Forfait

Une équipe qui ne se présente pas à un match ou qui ne respecte pas l'un ou l'autre des critères décrits à l'article 2 du présent document, et ce, dans un délai de 20 minutes suivant l'heure fixée de la partie, perdra la partie par forfait 9-0.

3.2 Retard

Une équipe retardataire donne 1 point d'avance à l'équipe adverse pour chaque tranche de 5 minutes de retard, et ce, jusqu'à concurrence de 20 minutes (maximum possible de 4 points d'avance). Après ce délai, l'équipe fautive est considérée comme absente et perdra la partie par forfait (référence art. 3.1).

3.3 Prolongation - éliminatoires

Pour les éliminatoires seulement, advenant une égalité dans le pointage à la fin du temps réglementaire, un point ultime devra être joué afin de déterminer l'équipe gagnante.

3.4 Saison

Deux tournois seront établis pour la saison.

Article 4 Défensive à l'aide des pieds (Footblock)

- 4.1 L'utilisation des pieds pour bloquer le disque est interdite. Si le disque est bloqué ou si le mouvement du pied affecte le lanceur, le disque lui est retourné et le jeu est repris.

Article 5 Disque officiel

Disque de 175 g reconnu par *USA Ultimate* (modèle *Discraft* ou *Dare Devil Disc*). Pour la catégorie moustique, le disque privilégié sera le disque de 135 g.

Article 7 Appel de fautes (voir Annexe II)

- 7.1 Si les joueurs sont incapables de trouver une résolution à un conflit, les entraîneurs peuvent intervenir.
- 7.2 Les entraîneurs ne peuvent se donner le rôle d'arbitre. Ils ne peuvent arrêter le jeu ou s'introduire dans la discussion de faute entre les athlètes. Par contre, si un joueur demande l'aide ou l'avis de l'entraîneur lors de la résolution de conflits, l'entraîneur peut

faire profiter les joueurs de son expertise et de sa connaissance des règlements en mentionnant ce que le règlement stipule.

Article 8 Éthique sportive

8.1 Points accordés par l'équipe adverse :

Éthique sportive	Description
5 = Exceptionnel	Cette mention ne s'applique qu'aux cas de comportements exceptionnels, d'ambiance, de <i>fair-play</i> , d'éthique et de politesse.
4 = Très bon	Lorsque les joueurs et l'entraîneur adoptent une attitude sportive courtoise (<i>fair-play</i>) supérieure à la moyenne. Les règles sont respectées et les joueurs montrent de la bonne volonté pour régler les conflits.
3 = Bon	Note 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 remises en jeu, que des décisions sont légèrement contestées, qu'il y a des abus de langage mineurs, etc.
1 = Très faible	Écarts de comportements constants et persistants. Si les décisions sont contestées de façon systématique. Si l'équipe ne serre pas la main à la fin de la rencontre.
0 = Médiocre	Comportements inacceptables et perte de contrôle.

8.2 Chaque équipe débute la partie avec 3 points. Si une équipe se démarque par son éthique sportive exceptionnelle, l'équipe adverse pourra augmenter la note. Cependant, si une équipe se mérite une note inférieure à 3, l'équipe adverse devra justifier sa note par écrit sur la feuille de match.

8.3 Pour chaque partie, les équipes doivent inscrire le pointage d'éthique sportive sur la feuille de match à l'endroit prévu à cet effet. L'équipe qui omet d'inscrire le pointage de son adversaire se verra attribuer un pointage de 0.

Article 9 Costume

9.1 Chaque équipe doit identifier sa couleur de chandail au début de la saison. Tous les membres de l'équipe doivent porter la même couleur lors des parties. Si deux équipes adverses possèdent le même ton de chandail (ex. : noir et bleu marin), un tirage au sort entre les capitaines déterminera quelle équipe portera les dossards (ou tout autre vêtement d'une couleur contrastante).

9.2 Chaque équipe est responsable d'apporter ses dossards.

- 9.3 Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être ronds, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointus, tranchants ou autres (les souliers de style « baseball » sont défendus). Les crampons ne peuvent pas être en métal.

Article 10 Points de classement

- a) Victoire 3 points
- b) Partie nulle 1 point
- c) Défaite 0 point
- d) Forfait 1 point (pointage de 9-0)

Article 11 Bris d'égalité au classement

- a) Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- b) Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, partie nulle)
- c) Équipe ayant la meilleure défensive entre les équipes à égalité
- d) Équipe ayant la meilleure offensive entre les équipes à égalité
- e) Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général
- f) Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général
- g) Différentiel des buts pour et contre au classement général
- h) L'équipe ayant amassé le plus de points d'éthique sportive
- i) Tirage au sort

Article 12 Devoirs de l'école hôte

- 13.1 L'équipe hôte doit posséder et apporter le matériel suivant (pour chaque terrain) lorsqu'elle est l'hôte d'une partie ou d'un tournoi :

- Tableau de pointage
- Cônes (8 par terrain)
- Un (1) chronomètre
- Un (1) sifflet ou un (1) klaxon
- Une trousse de premier soin
- Glace à proximité

Article 13 Mini-jeux (cheers)

C'est le plaisir de jouer qui contribue à rendre l'ultimate si unique et les mini-jeux n'y sont pas étrangers. Il est fortement suggéré que chaque équipe connaisse le *cheer* à faire en fin de rencontre avec l'équipe adverse afin d'atténuer les conflits qui auraient pu avoir lieu durant la partie.

Article 14 **Règlements**

- 15.1 Les règlements officiels d'ultimate sont ceux de *USA Ultimate* (11^e édition).
- 15.2 Les règlements spécifiques du RSEQ AT ont préséances sur les règlements officiels.
- 15.3 Les règlements administratifs du RSEQ AT doivent être respectés.

Début d'une partie

Des représentants de chaque équipe déterminent de façon équitable quelle équipe choisira la première de l'une des options suivantes :

- a) Recevoir ou effectuer le lancer d'engagement initial, ou;
- b) Choisir la zone de but qu'elle défendra initialement.

L'autre équipe reçoit le choix restant.

La seconde demie débute avec un renversement automatique des choix initiaux.

Si une équipe omet de signaler qu'elle est prête à amorcer le match au moment prévu, l'autre équipe peut se voir attribuer des points par les organisateurs du match au rythme d'un point pour chaque 5 minutes de retard sur l'heure prévue pour le début du match.

Durée d'une partie

Deux périodes de 25 minutes avec une mi-temps de 2 minutes. La mi-temps est accordée après 25 minutes de jeu. Lorsque le temps réglementaire est écoulé et que le sifflet est donné, la partie prend fin et le jeu en cours est arrêté.

Après un point / Substitution

Après un point, l'équipe qui a marqué reste dans la zone où elle vient de marquer tandis que l'autre équipe se dirige dans la zone inverse. À noter que ceci est le moment de faire les substitutions. Une fois placée sur la ligne, l'équipe qui vient de marquer fait un lancer d'engagement.

Temps d'arrêt

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt d'environ une minute par demie. Il n'est toutefois pas possible pour une équipe de prendre un temps d'arrêt à moins de cinq minutes de la fin de la partie.

Compte

Le compte de 1 à 10 doit être fait par le marqueur en annonçant « COMPTE À » en utilisant un mot avant le chiffre. Le compte doit se faire assez fort pour que le lanceur l'entende.

Exemple : « compte à 1, compte à 2, ... » ou « bateau 1, bateau ... »

- a) L'intervalle entre le début de l'énoncé de chacun des chiffres du compte doit être d'au moins une seconde.
- b) Chaque compte, débuté, recommencé ou repris doit être débuté par « COMPTE À ».

- c) Si le compte reprend à 1 après un arrêt de jeu, on le considère comme un nouveau compte.

Seul le marqueur peut initier ou poursuivre le compte et il peut le faire dès que le lanceur a possession d'un disque « en suspens » ou « en jeu ». Cependant, immédiatement après un revirement ou en mettant un lancer d'engagement en jeu, le compte ne peut être initié avant qu'un pivot n'ait été établi à moins qu'un délai de jeu ou un précompte ne s'applique.

Si le lanceur n'a pas libéré le disque au premier son du mot « 10 », il y a revirement. Le marqueur appelle alors un « COMPTE » et le jeu est arrêté. Un « COMPTE » n'est pas une **infraction**.

- a) Le marqueur appelant le « COMPTE » prend possession du disque au point où le « COMPTE » est survenue et il peut :
 1. Placer le disque au sol et, après reconnaissance de la situation par la défensive, toucher le disque et annoncer clairement « EN JEU ».
 2. Garder le disque et demander à l'ancien lanceur de valider le disque.
- b) Le lanceur peut contester un « COMPTE » s'il croit que le disque avait été libéré avant le début du mot « 10 ». Si l'appel de « COMPTE » est contesté :
 1. Si la passe est complétée, le jeu est arrêté et le lanceur reprend possession du disque. Après une validation, le marqueur reprend le compte à 8.
 2. Si la passe est incomplète, il y a revirement : le jeu est arrêté et reprend avec une validation.

Si la défensive change le marqueur, le nouveau marqueur doit initier un nouveau compte. Un marqueur qui s'éloigne à plus de trois mètres et qui revient est considéré comme un nouveau marqueur.

Lorsque le compte du marqueur est interrompu par un appel, le lanceur et le marqueur ont la responsabilité de convenir du chiffre où le compte sera repris avant la validation. Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À » suivi par le chiffre déterminé par la liste suivante :

Règles générales :

- a) Faute ou infraction défensive non contestée : 1
- b) Faute ou infraction offensive non contestée : compte atteint + 1, ou 9 si supérieur à 8
- c) Faute ou infraction contestée : compte atteint + 1, ou 6 si supérieur à 5
- d) Appels de fautes opposées : compte atteint + 1, ou 6 si supérieur à 5
- e) Appels non résolus : compte atteint + 1, ou 6 si supérieur à 5

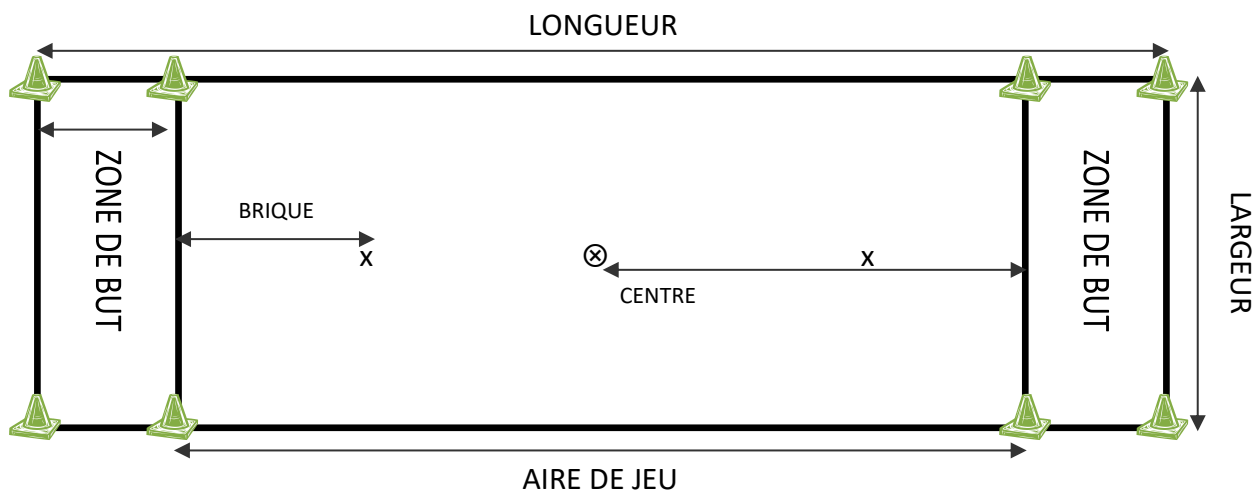
Règles spécifiques :

- a) Obstruction : compte atteint + 1, ou 6 si supérieur à 5
- b) Faute du marqueur (sans arrêt) : compte atteint - 1, pas de « compte à »
- c) Compte contester :

1. Premier appel : 8
 2. Second et subséquents appels de compte rapide : 6
- d) Temps mort technique défensif : compte atteint + 1, ou 6 si supérieur à 5
- e) Temps mort technique offensif : compte atteint + 1, ou 9 si supérieur à 8
- f) Obstruction à moins de 5 mètres du terrain : compte atteint + 1, ou 9 si supérieur à 8

ANNEXE 2

Dimensions du terrain



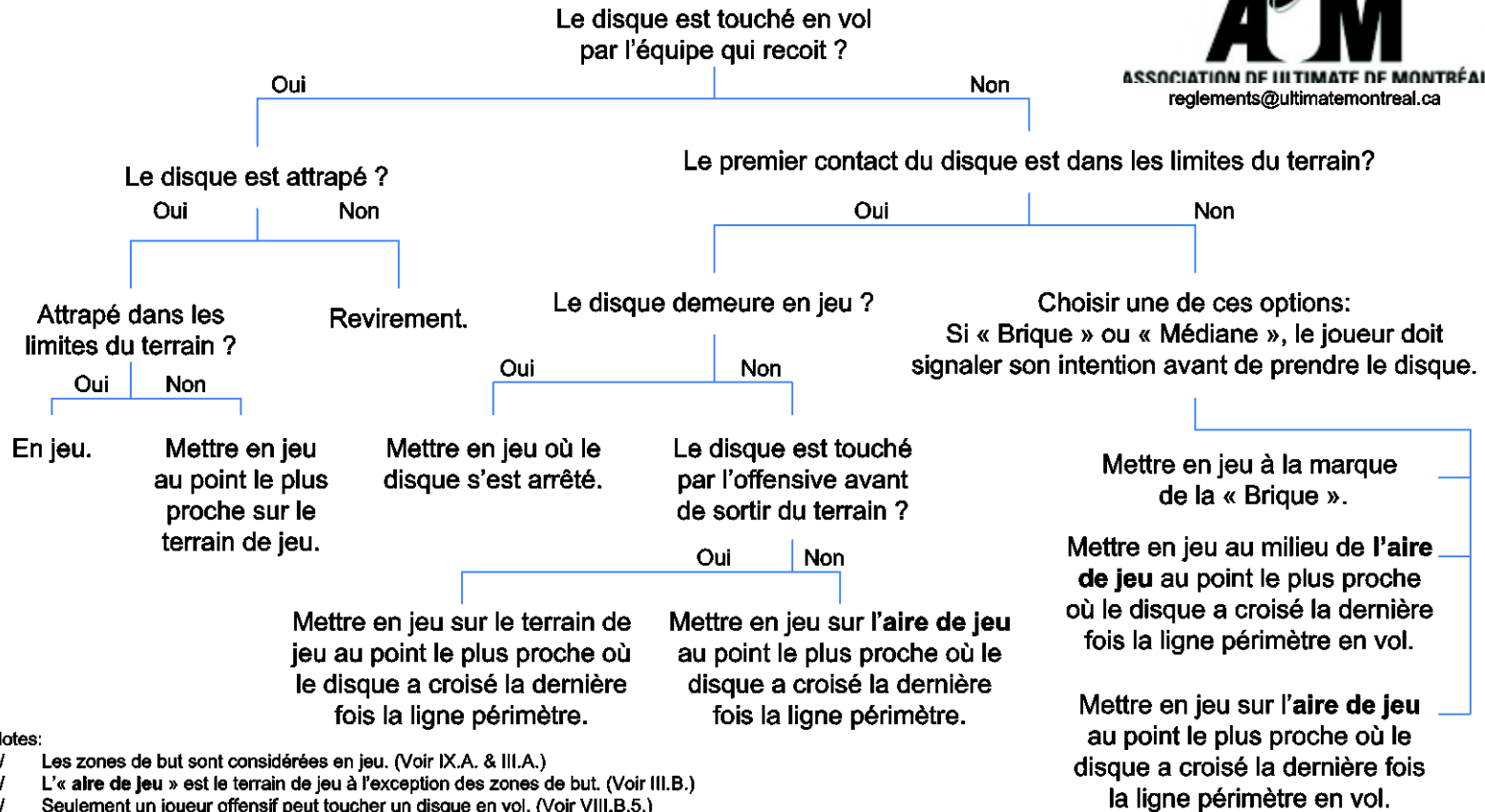
Description ▼	5 CONTRE 5		7 CONTRE 7	
	Mètre	Verge	Mètre	Verge
Dimensions* ►				
Longueur	59	65	110	120
Largeur	27.5	30	37	40
Aire de jeu	41	45	64	70
Centre du terrain	20.5	22.5	32	35
Zone de but	9	10	18	20
Brique	9	10	18	20

Cette surface peut être ajustée selon les possibilités de l'équipe hôte.

** Conversion approximative des mesures.*

** à l'intérieur (gymnase) 30m X16m*

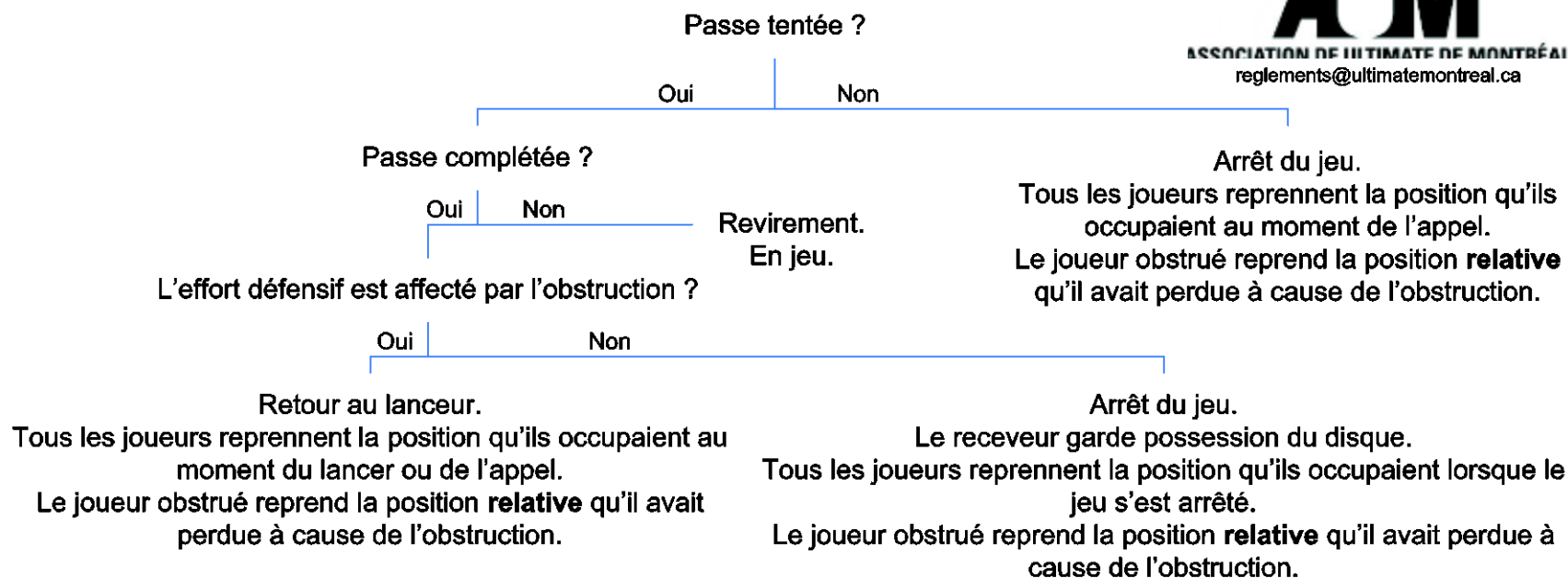
Lancer d'engagement



Notes:

- 1/ Les zones de but sont considérées en jeu. (Voir IX.A. & III.A.)
- 2/ L'« aire de jeu » est le terrain de jeu à l'exception des zones de but. (Voir III.B.)
- 3/ Seulement un joueur offensif peut toucher un disque en vol. (Voir VIII.B.5.)
- 4/ Tous les joueurs peuvent arrêter un disque qui roule/glisse après qu'il ait touché le sol. (Voir XVI.E.)
- 5/ La marque de la « brique » est à 18 mètres de la ligne de but et au milieu du terrain.
- 6/ Il n'y a pas d'arrêt de jeu lors de la mise en jeu après un lancer d'engagement. Si le disque est mis en jeu à un point différent d'où la possession a été établie, le lanceur signale le début du jeu en touchant le sol avec le disque après avoir établi un pivot au point de mise en jeu sur le terrain. (Voir VIII.B.10.)
- 7/ Si l'une ou l'autre des équipes omet de maintenir son positionnement avant le lancer d'engagement, l'autre équipe peut appeler clairement « HORS-JEU » et un nouveau lancer d'engagement doit être effectué. (Voir VIII.B.4.d.)

Obstruction

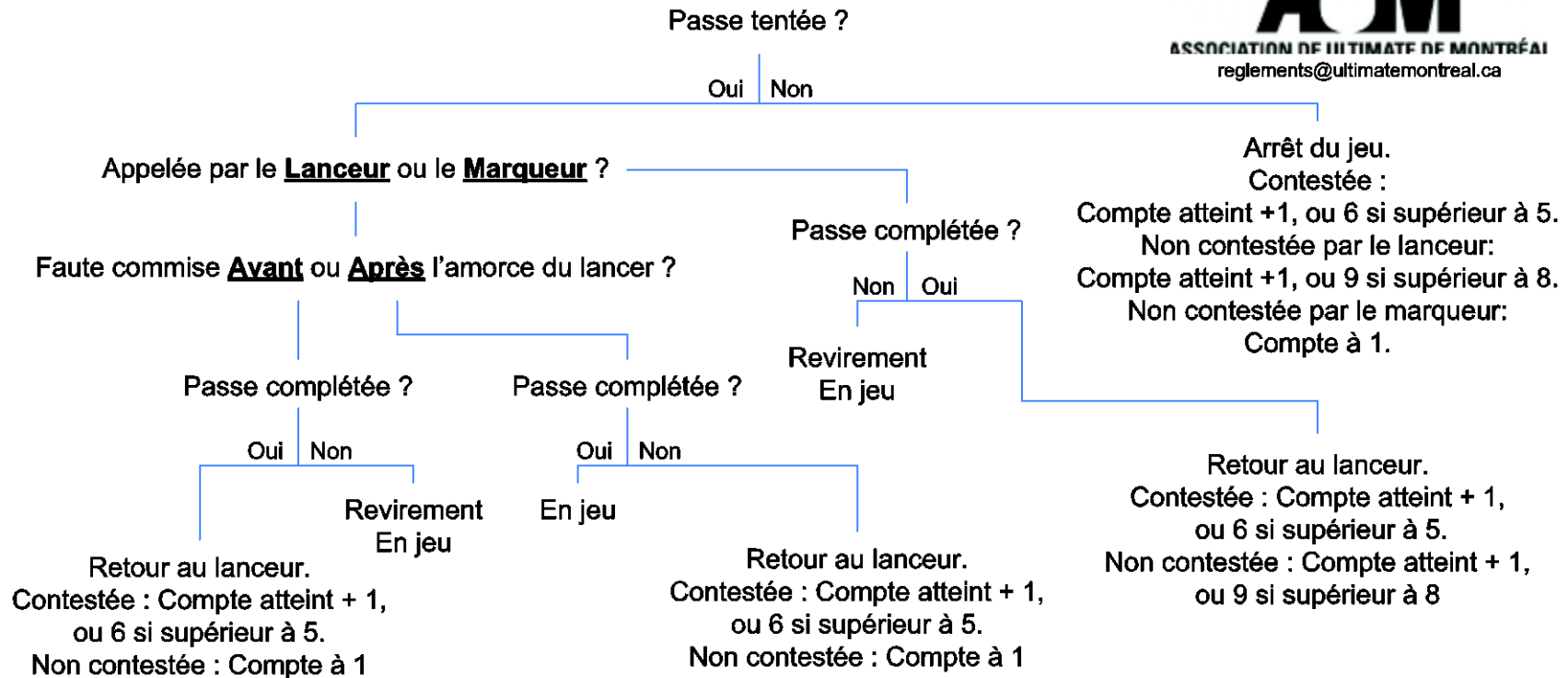


Sauf lors de mention contraire, le compte est toujours "compte atteint +1, ou 6 si supérieur à 5".

Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (Voir XVI.C.)
- 2/ Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il est conscient de l'appel. (Voir XIX.F.)
- 3/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. Si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 4/ "Effort défensif affecté par l'obstruction": Une infraction a affecté le jeu si un joueur lésé estime que le résultat du jeu spécifique (du moment de l'infraction jusqu'à l'arrêt du jeu) aurait pu être sensiblement différent en absence d'infraction. (Voir XVI.C.3.)
- 5/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 6/ Dans une situation « En jeu », les joueurs doivent dire « En jeu ».
- 7/ Avant de faire une validation, soyez certain que tous les joueurs sont conscients que vous allez remettre le disque « en jeu ».

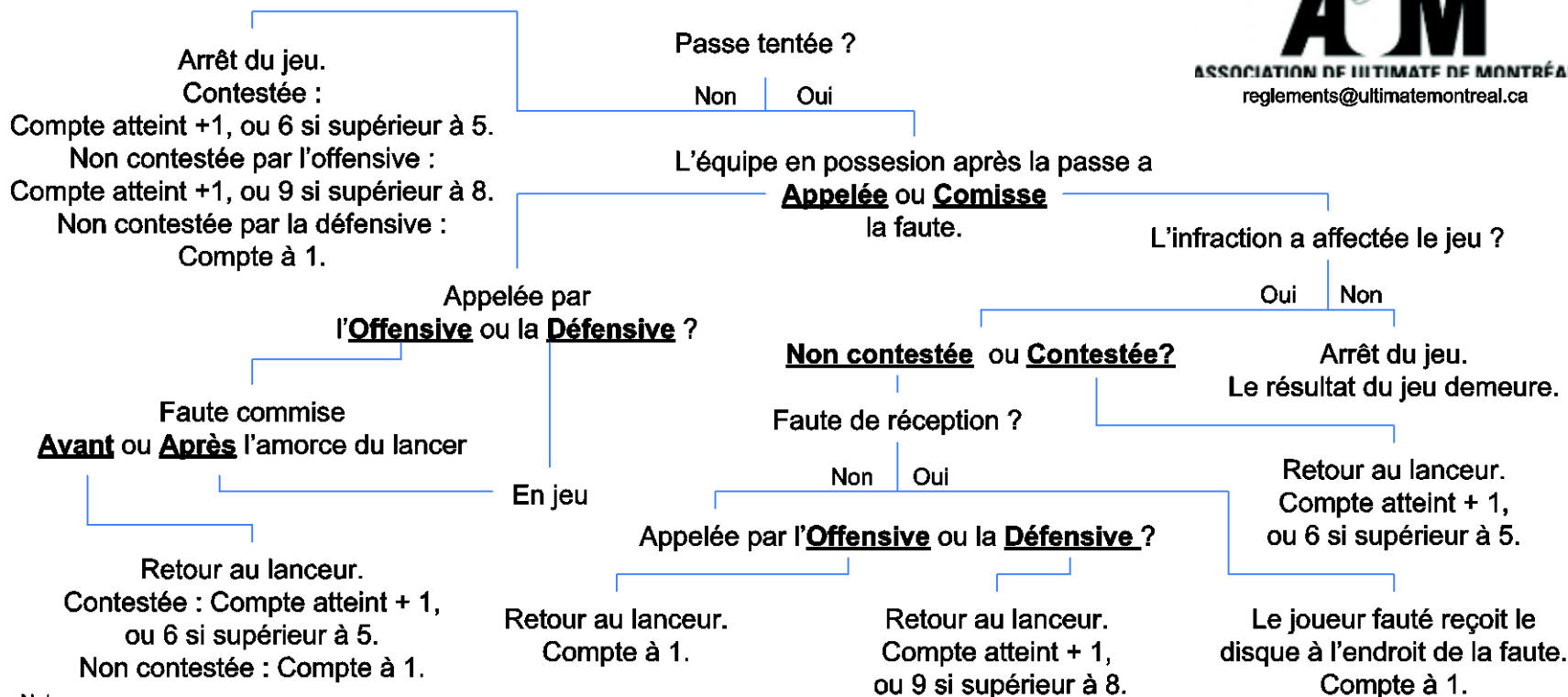
Faute de lancer



Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (Voir XVI.C.)
- 2/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. Si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 3/ Le lancer proprement dit est le mouvement effectué par le lanceur pour propulser le disque dans la direction du vol et aboutit en un lancer. Les rotations autour du pivot et les mouvements d'élan ne font pas partie du lancer lui-même. (Voir II.K.3.)
- 4/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 5/ Si des joueurs offensifs et défensifs appellent des infractions opposées sur un même jeu: Retour au lanceur, compte atteint plus 1 ou à 6 si supérieur à 5. (Voir XVI.G.)
- 6/ Dans une situation « En jeu », les joueurs doivent dire « En jeu ».

Faute autre que de lancer



Notes:

- 1/ Le jeu s'arrête lorsque le lanceur en possession du disque reconnaît qu'une infraction a été appelée. Si l'appel est fait quand le disque est en vol ou lorsque le lanceur lance le disque, ou si le lanceur ne reconnaît pas l'appel et tente une passe, le jeu continue jusqu'à ce que le résultat de la passe soit déterminé. (Voir XVI.C.)
- 2/ Quand un appel est fait, le lanceur doit arrêter le jeu en communiquant cet arrêt de façon visible et audible aussitôt qu'il est conscient de l'appel. (Voir XIX.F.)
- 3/ Avant de mettre le disque en jeu: Si aucune passe n'est faite, tous les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient au moment de l'appel. Si le résultat du jeu est maintenu, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient lorsque le jeu s'est arrêté. si le disque retourne au lanceur, les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient à la première des éventualités suivantes au moment du lancer ou au moment de l'appel. (Voir XVI.C.4.)
- 4/ Une infraction a affecté le jeu si un joueur lésé estime que le résultat du jeu spécifique aurait pu être sensiblement différent en absence d'infraction. (Voir XVI.C.3.)
- 5/ Faute de réception ? Voir XVI.H.3.b) et XVI.H.3.c)(1)
- 6/ L'amorce du lancer : L'instant même où le lanceur commence la motion du lancer proprement dit. (Voir II.K.3.)
- 7/ Le compte atteint est le dernier chiffre complètement prononcé par le marqueur avant l'appel. Le compte est repris en prononçant « COMPTE À ». (Voir XIV.A.5.)
- 8/ Si des joueurs offensifs et défensifs appellent des infractions opposées sur un même jeu: Retour au lanceur, compte atteint plus 1, ou à 6 si supérieur à 5. (Voir XVI.G.)
- 9/ Dans une situation « En jeu », les joueurs devraient dire « En jeu ».