



## LIGUE D'ULTIMATE ÉTUDIANTE QUÉBÉCOISE

---

### 1) RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉ

- L'alignement minimal est de 10 joueurs;
- Au minimum 75 % des étudiants doivent être à temps plein;
- Les joueurs peuvent provenir d'une institution scolaire post-secondaire (collégial ou universitaire);
- Un maximum de 3 institutions scolaires différentes est accepté dans une même équipe;
- Le joueur-entraîneur n'a pas besoin d'être un étudiant et il n'est pas comptabilisé lors du calcul du seuil minimal de joueurs à temps plein.

### 2) CALENDRIER PRÉVISIONNEL

- 2 tournois de sélections : un au mois de septembre et un au mois d'octobre
- 1 finale provinciale à la fin octobre ou au début novembre

### 3) DESCRIPTION D'UNE JOURNÉE TYPIQUE DE COMPÉTITION (MINI-TOURNOI)

- Tournoi d'une journée
- Tenu le samedi ou le dimanche au choix du comité organisateur
- Horaire : 10 h à 17 h
- Un minimum de 3 parties d'une heure trente chacune
- Tournois sur gazon synthétique ou sur surface naturelle
- Organisés en partenariat entre la FQU et les ARA

### 4) HONNEURS INDIVIDUELS ET PAR ÉQUIPE

- Trophée pour chacune des catégories remis lors de la finale

### 5) AFFILIATION ET RÉGLEMENTATION

- Utilisation de la réglementation de la 11<sup>e</sup> édition des règlements de USA ultimate



## 6) RÉSULTATS

- À la suite de la tenue de l'événement, les associations régionales ont la responsabilité de transmettre les résultats à la FQU au [mhaudet@fqu.ca](mailto:mhaudet@fqu.ca) dans la semaine suivant la tenue du tournoi;
- La FQU a la responsabilité de les afficher sur son site internet le plus rapidement possible après leur réception.

## ANNEXES : RÈGLEMENTS



## ULTIMATE FRISBEE

### REGLEMENTS POUR LE LIGUE D'ULTIMATE ETUDIANTE QUEBECOISE

---

#### 1) REGLEMENTS

Les règlements de « USA ultimate » auront cours, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

#### 2) NOMBRE DE JOUEURS

- A) Maximum de joueurs par équipe pour un tournoi : 25
- B) Minimum de joueurs par équipe pour un tournoi : 10
- C) Nombre de joueurs sur le terrain : 7

#### 3) DISQUES OFFICIELS

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

#### 4) TERRAIN DE JEU

Les matchs sont joués sur un terrain de 64 m X 37 m d'aire de jeu, et une zone de but de 23 m à chaque extrémité. Cette surface pourra être légèrement ajustée si cela est nécessaire pour la sécurité des joueurs et joueuses.

#### 5) COSTUME

Chaque équipe identifie deux couleurs de chandail pour son équipe. Idéalement, une couleur foncée et une couleur pâle. Les joueurs doivent tous porter la même couleur de chandail. Aucun uniforme n'est nécessaire.

#### 6) ÉQUIPEMENT

Les joueurs ont le choix de porter des espadrilles ou des souliers à crampons. Nous recommandons les seconds, mais ils doivent être sécuritaires pour la pratique de tous. Cela signifie des crampons non pointus, non tranchants, non métalliques ou autres. Tous crampons considérés dangereux devront être retirés.

#### 7) BRIS D'EGALITE

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



## 8) CONDITIONS DE JEU DEFAVORABLES

Application du règlement de sécurité de la FQU (voir le chapitre 1, section 1)

## 9) POINTS AU CLASSEMENT

### **PERFORMANCE :**

Victoire : 2 pts

Défaite : 0 pt

### **ESPRIT SPORTIF\* :**

Les points sont accordés par l'équipe adverse à la fin de la partie selon les côtes suivantes :

- 5 = Cette mention ne s'applique qu'aux cas de comportement exceptionnels, d'ambiance, de franc-jeu, d'éthique et de politesse.
- 4 = Cette notation s'applique lorsque les joueurs et l'entraîneur adoptent une attitude sportive courtoise (franc-jeu) supérieure à la moyenne. Les règles sont respectées et les joueurs montrent de la bonne volonté pour régler les conflits.
- 3 = Cette notation est accordée lors d'un match qui se déroule sans accroc. Cela correspond au match standard.
- 2 = Cette notation est applicable lorsqu'il y a des accrocs mineurs (1 ou plusieurs) lors que la rencontre. Cela signifie que le jeu est retardé lors de remise en jeu, que des décisions sont légèrement contestées, qu'il y a des abus de langage mineurs, etc.
- 1 = Cette notation est applicable lorsque l'équipe doit tolérer des écarts de comportement de façon régulière, si les décisions sont contestées de façon systématique et si l'équipe ne serre pas la main à la fin de la rencontre.
- 0 = Cette notation est applicable si le comportement de l'équipe adverse est tout à fait inacceptable et qu'il y a une 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 exceptionnelle, l'adversaire pourra augmenter la note. Par contre, si une équipe attribue une note inférieure à 3, l'adversaire devra justifier par écrit sa note.

**\* Inspiré du document des Règlements spécifiques de la ligue scolaire d'ultimate de l'Association régionale du sport étudiant de Québec et de Chaudière-Appalaches.**



#### **10) FORFAIT**

Une équipe possède un maximum de 15 minutes, suivant l'heure prévue de la partie, pour présenter le nombre minimum de joueurs sans quoi elle devra déclarer forfait. Le pointage d'une victoire par forfait est de 9 - 0.

#### **11) FINALE**

Lors de la finale, seuls les joueurs ayant participé à au moins un tournoi pourront participer.

#### **12) BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT FINAL**

En cas d'égalité à la fin de la saison, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1– Le nombre de victoires
- 2– Résultats des parties entre les équipes à égalité.
- 3– Différence des points pour et points contre des parties entre les équipes à égalité.
- 4– Différence des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier.
- 5– Quotient des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier.
- 6– Les points d'esprit sportif amassés
- 7– Tirage au sort

#### **13) PLAINTES**

Toute plainte concernant l'attitude d'une équipe, d'un joueur ou d'un entraîneur doit être adressée par écrit à la FQU dans un délai de 2 semaines suivant l'incident.