SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MAURICIE

ULTIMATE FRISBEE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2025

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 18 mars 2025

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Cadet : du 1er octobre 2008 au 30 septembre 2010
Juvénile : du 1er juillet 2006 au 30 septembre 2008

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 11e édition, sauf les modifications incluses dans cette règlementation spécifique ainsi que dans la règlementation 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 débuter 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 débuter et terminer en même temps. C'est le chronomètre de l'appariteur qui est officiel.

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

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 :

6 pts	= victoire
3 pt	= nulle
0 pt	= défaite
0 pt	= forfait ou défaut

7.2 Éthique sportive :

4 pts = 20-25 points attribués par l'équipe adverse lors du cercle d'esprit sportif
3 pts = 15-20 points attribués par l'équipe adverse lors du cercle d'esprit sportif
2 pts = 10-55 points attribués par l'équipe adverse lors du cercle d'esprit sportif
1 pt = 5-10 points attribués par l'équipe adverse lors du cercle d'esprit sportif

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

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 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 qui n'est pas résolu suite au cercle d'éthique sportive doit être rapporté par les équipes sur la feuille de match.

10.2 Officiel mineur

Ce sont les capitaines d'éthique sportive et les entraîneurs ensembles qui doivent signer la feuille de match et la feuille d'éthique sportive immédiatement après leur match (délais de 5 minutes). Si une équipe ne se présente pas, elle aura aucun point d'éthique.

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.

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

ARTICLE 12 CAPITAINE D'ESPRIT SPORTIF

12.1 Nomination du capitaine d'esprit sportif.

Chaque équipe doit nommer, avant le début de la saison, un capitaine d'esprit sportif. Cette personne doit être clairement identifiée aux équipes adverses.

12.2 Rôle du capitaine d'esprit sportif

1. Promouvoir l'esprit sportif
    - Le capitaine démontre un comportement exemplaire en termes de fair-play, de respect et de comportement.
    - Il/elle encourage son équipe à traiter les adversaires, arbitres et autres joueurs avec équité et respect.
2. Éduquer et encourager l'esprit sportif
    - Le capitaine sensibilise son équipe sur l'importance de l'intégrité, de l'autogestion et du respect mutuel.
    - Il/elle promeut les valeurs de l'ultimate frisbee et incite les joueurs à les adopter lors des matchs.
3. Faciliter la communication
    - Le capitaine agit comme un point de liaison entre son équipe et les adversaires, facilitant un dialogue ouvert pour résoudre tout conflit ou préoccupation survenant pendant les matchs.
4. Plaider pour les scores d'esprit
    - Le capitaine veille à ce que son équipe comprenne les critères d'évaluation de l'esprit sportif et encourage une notation juste.
    - Il/elle peut discuter des scores d'esprit avec d'autres capitaines d'équipe pour résoudre les divergences.
5. Résoudre les conflits
    - En cas de conflits ou disputes pendant un match, le capitaine d'esprit sportif organise des discussions constructives afin de résoudre les problèmes en conformité avec l'esprit du jeu.

ARTICLE 13 : CERCLE D'ESPRIT SPORTIF

13.1 Description

Le cercle d'esprit sportif est organisé immédiatement après le match. Les joueurs se regroupent en cercle dans une zone désignée près du terrain.

13.2 Objectifs

- Partager des réflexions et expériences liées au match.
- Promouvoir les valeurs de respect, fair-play et camaraderie.
- Discuter des désaccords ou incidents survenus pendant le match de manière constructive.

13.3 Structure

- Les joueurs expriment leurs observations sur le match, reconnaissent les actions remarquables et échangent sur les points d'amélioration.
- Le cercle se termine par un cri ou des applaudissements collectifs symbolisant l'unité et le respect mutuel.

ARTICLE 14 : POINTS D'ESPRIT SPORTIF

14.1 Processus de notation Les équipes s'attribuent mutuellement une note d'esprit sportif sur une échelle de 1 à 5 pour chaque catégorie suivante:

1. Connaissance et application des règles
    - Respect des règles et évitement des fautes intentionnelles.
2. Fautes et contacts physiques
    - Éviter les contacts inutiles et reconnaître les fautes.
3. Esprit de fair-play
    - Maintenir l'équité et respecter les décisions.
4. Attitude positive et maîtrise de soi
    - Respecter les autres et garder son sang-froid.
5. Communication
    - Dialoguer de manière claire et respectueuse.

14.2 Note finale

La note finale, comprise entre 5 et 25, est discutée lors du cercle d'esprit sportif.

ARTICLE 15 : TEMPS MORT POUR CERCLE D'ESPRIT

15.1 Objectif

Un « temps mort pour cercle d'esprit » peut être pris pour résoudre un conflit ou un désaccord concernant l'esprit du jeu. Chaque équipe peut demander un tel temps mort une fois par match.

15.2 Déroulement

- Les joueurs se regroupent sous la direction des capitaines d'esprit sportif, qui facilitent la discussion.
- L'objectif est de clarifier les malentendus, résoudre les conflits et reprendre le match dans un esprit de collaboration.
- Une fois le conflit résolu, le match reprend selon la résolution convenue.

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MAURICIE