

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE MINI ULTIMATE | SAISON 2024-2025



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Sont appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal les règlements de la Fédération Québécoise de Ultimate (FQU).

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Moustique	du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2014

4. DIVISIONS

Moustique
Mixte participatif

5. CALENDRIER

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Nous garantissons un minimum de trois parties à l'horaire, par événement.

5.2 DURÉE DES PARTIES

5.2.1 Les parties sont composées de deux (2) demies de quinze (15) minutes avec une pause de deux (2) minutes à la demie.

5.2.2 Un temps mort de soixante (60) secondes par demie sera accordé à chacune des équipes.

5.2.3 BRIS D'ÉGALITÉ

Lors d'un match éliminatoire, si le pointage entre les deux équipes est égal, un dernier point se fait pour départager les équipes. Lors d'un festival, le pointage final demeure nul.

5.2.4 ÉCART

Lorsqu'il y a un écart de 13 points, l'arbitre demande à l'entraîneur dont l'équipe tire de l'arrière s'il veut arrêter le match. Celui-ci peut choisir de le continuer ou d'y mettre fin. Dans le cas où le match se poursuit, les points subséquents ne sont pas comptabilisés.

6. NOMBRE DE JOUEURS

6.1 Pour pouvoir jouer, une équipe doit être composée d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.

6.2 Les parties sont disputées à quatre (4) contre quatre (4).

7. ARBITRAGE

7.1 Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeux. Nous considérons que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire, car aucun joueur ne violera intentionnellement les règlements.

7.2 Au besoin, les entraîneurs sont invités à intervenir de façon rapide et pertinente lors des appels de fautes et des situations d'autoarbitrage.

- 7.3** La Fédération québécoise d'Ultimate (FQU) encourage fortement l'esprit sportif et le jeu loyal. Le jeu compétitif est encouragé, mais jamais aux dépens du respect entre les joueurs, des règles et du plaisir de jouer.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail et une culotte de couleur uniforme. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, l'équipe identifiée comme receveur (2^e sur l'horaire) doit changer de chandail ou porter des dossards.

8.1 DISQUE RECOMMANDÉ

Le disque officiel est le Discraft J-Star 145 gr.

9. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

- 9.1** Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.
- 9.2** Le changement de joueurs se fait au point ou lors d'un temps d'arrêt pour une blessure.
- 9.3** Les changements de côté se font une fois à la demie. Les 2 équipes interchangent leur zone de but respective.
- 9.4** Les mises en jeu ne se font pas avec un lancer d'engagement. Lorsqu'un point est marqué, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit où il a été attrapé. Le disque sera remis en jeu à partir de cet endroit par l'équipe qui s'est fait marquer. L'équipe ayant marqué le point sera maintenant en défensive.

10. FORFAIT

Un match forfait se traduit par un pointage de 13 à 0.