

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

OUTAOUAIS

**RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
MINI-ULTIMATE
2023-2024**

NOUVEAU

Modifié le 10 juillet 2023

Table des matières

Article 1	Catégories d'âges	3
Article 2	Composition d'une équipe	3
Article 3	Inscriptions des élèves athlètes	3
Article 4	Ajouts	4
Article 5	Esprit du jeu	4
Article 6	Règle de base	5
Article 7	Le compte	6
Article 8	Fautes	6
Article 9	Marcher	7
Article 10	Espace du disque	7
Article 11	Sortie du jeu	8
Article 12	Obstruction	8
Article 13	Déplacement du disque	8
Article 14	Tournoi	8
Article 15	Équipement	8
Article 16	Terrain	9
Article 17	Durée des parties	9
Article 18	Temps mort	9
Article 19	Défensive	9
Article 20	Appel des fautes	10
Article 21	Éthique sportive	10
Article 22	Classement des équipes	10
Article 23	Costumes	10
Article 24	Règlements	10

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE: RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2023-2024

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

- Minime 1^{er} octobre 2015 au 30 septembre 2017
- Colibri : 1^{er} octobre 2013 au 30 septembre 2015
- Moustique : 1^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013

1.1.1 Cependant, au niveau minime et colibri ne seront pas intégrés cette année dépendamment du nombre d'inscription nous verront une transitions pour les autres catégories.

1.1.2 Les étudiants-athlètes qui sont nés entre le 1^{er} octobre 2010 et le 30 septembre 2011 seront admis à titre de P7 et pourront être mis sur S1 par le responsable de l'école..

1.1.3 S'il y a des élèves athlètes plus vieux que 12 mois. L'élève athlète devra avoir l'approbation du RSEQ-Outaouais et sera entrée sur S1 par le coordonnateur des sports.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Il faut un minimum de 6 élèves athlètes et d'un maximum de 8 pour inscrire une équipe sur S1. Toutefois, le minimum pour débiter la partie est 4 joueurs. En début de match, si l'équipe n'a pas quatre (4) élèves athlètes sur place, la partie sera perdue par forfait.

2.2 Le mini-ultimate se jouera à 3 vs 3 pour la catégorie minime et de 4 vs 4 pour les catégories colibris et les moustiques avec un minimum 1 fille sur le terrain en tout temps, et ceci, pour toutes les catégories.

2.3 Le format de l'équipe oblige d'avoir un minimum de de 1 fille et un garçons sur le jeu. Toutefois, une équipe peut incorporer plus d'une fille sur le jeu sans que l'équipe adverse n'ait à égaliser le compte. Si une équipe ne compte aucune fille ou aucun garçon celle-ci perdra par forfait. Mais pourra jouer ensuite une partie amicale avec le reste du temps alloué.

2.4 Les élèves athlètes proviennent tous de la même école primaire.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES ÉLÈVES ATHLÈTES

3.1 Référez-vous à l'article 16 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

3.2 Le surclassement est permis selon l'article 7 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais.

ARTICLE 4. AJOUTS

4.1 Activités découvertes Date limite : Équipes : 4 octobre 2023

Elèves - athlètes : 11 octobre 2023

4.2 Tournoi : Date limite : Équipes : 15 mai 2024

Elèves - athlètes : 22 mai 2024

ARTICLE 5. ESPRIT DU JEU

L'esprit du jeu est l'élément central et fondamental du mini-ultimate. Il est inhérent au sport et se caractérise par un état d'esprit collectif, partagé par l'ensemble des élèves athlètes, qui ont pour unique objectif de préserver le simple plaisir de jouer ensemble.

5.1 Il repose sur cinq principes fondamentaux :

Connaitre les règlements, Aimer jouer,

Éviter les contacts, Faire preuve de jugement

Et communiquer respectueusement

5.2 L'esprit du jeu commence par la confiance mutuelle

La Fédération Québécoise d'Ultimate (FQU), « encourage le jeu compétitif, mais jamais au détriment du respect mutuel entre les joueuses et les joueurs·euses, du respect des règles, ou du simple plaisir de jouer » (World Flying Disc Federation).

Elle rappelle : L'importance de garder un comportement positif et adéquat face à une situation conflictuelle.

Et l'importance de faire confiance à l'adversaire et en sa capacité à aussi rester intègre.

5.3 Afin de faire preuve d'un bon esprit du jeu en tout temps, la FQU encourage les enseignants.es et les élèves athlètes à utiliser la stratégie RESPECT (BE CALM) instaurée par la WFDF :

Respire Explique Saisis. Pose des questions. Écoute Confirme Tranche.

Pour ne pas réagir trop vite. Ce que tu crois qu'il s'est passé.

Ce que l'autre croit qu'il s'est passé.

Aux autres élèves athlètes (perspective/règles) si nécessaire Ce que tous ont à dire.

Ton appel clairement. Si tu confirmes ton appel ou si on rejoue le point.

5.4 Dans le cadre des activités d'initiation de l'Académie québécoise d'ultimate, la FQU encourage la tenue du cercle de l'esprit du jeu avant et après chaque séance.

ARTICLE 6. RÈGLES DE BASE

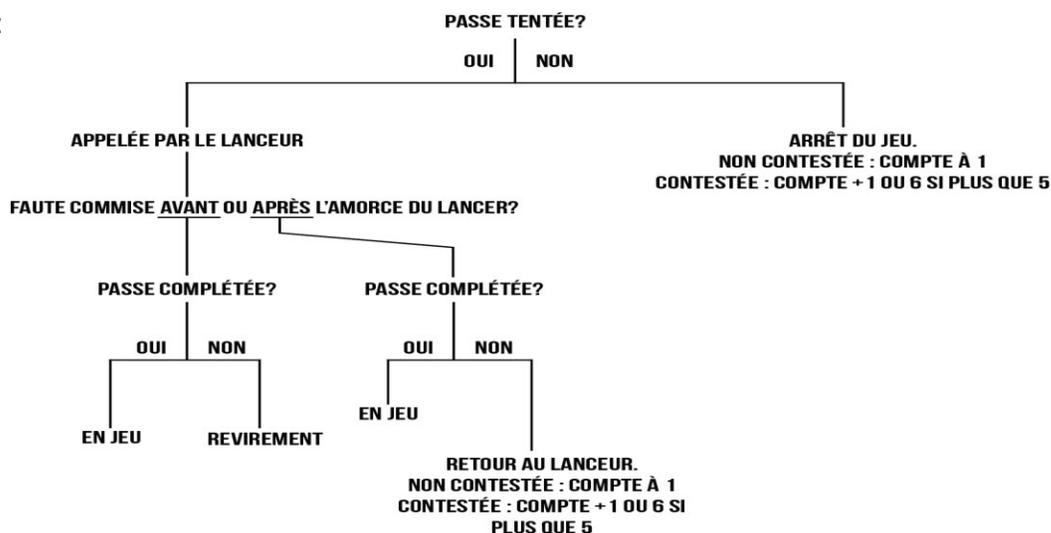
- 6.1 **La mise au jeu** : Les deux équipes sont alignées face à face sur la ligne de but intérieure. L'équipe défensive (D) lance le disque à l'équipe offensive (O)..
- 6.2 **Le pointage** : L'équipe offensive marque un point à chaque fois qu'elle attrape le disque dans la zone de but de l'équipe défensive. Les équipes changent de côté après chaque point. L'équipe qui vient de marquer fait la nouvelle mise au jeu.
- 6.3 **Le déplacement du disque** : Le disque est déplacé en faisant des passes entre coéquipiers. Le disque peut être lancé dans n'importe quelle direction. La personne qui attrape le disque devient « le lanceur·euse » et a un maximum de 10 secondes pour faire une passe. La personne de l'équipe défensive qui surveille le lanceur·euse est « le marqueur·euse ». Le marqueur·euse compte à voix haute le délai de 10 secondes dès qu'il est à l'intérieur d'une zone de 3 m autour du lanceur.
- 6.4 **Le changement de possession** : Lorsqu'une passe n'est pas complétée (échappée, bloquée, interceptée, hors-jeu), l'équipe défensive prend immédiatement possession du disque là où le disque s'est immobilisé ou est sorti du terrain et devient l'équipe offensive.
- 6.5 **Les substitutions** : Les joueurs·euses peuvent être remplacés seulement lorsqu'un point a été marqué ou lorsqu'il y a un temps d'arrêt demandé pour une blessure.
- 6.6 **L'absence de contact** : Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs. Une faute survient lorsqu'un contact a lieu entre deux joueurs·euses lors du lancer ou de l'attraper du disque.
- 6.7 **Les fautes et les hors-jeu** : Si le joueur·euse perd ou ne peut pas prendre possession du disque à cause d'un contact, il y a faute et le disque revient au joueur·euse qui a subi la faute. Si il y a désaccord entre les deux personnes en cause, on recommence le jeu. Il est également interdit de se servir des autres joueurs·euses comme écran (« pick ») pour empêcher un défenseur·euse de suivre un attaquant. Il y a hors-jeu lorsqu'un joueur·euse attrape le disque à l'extérieur des limites du terrain (les lignes ne font pas partie du terrain).
- 6.8 **L'auto-arbitrage** : Les joueurs·euses sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeu. Les joueurs·euses résolvent leur propre dispute. Si il y a mésentente, le jeu est recommencé.
- 6.9 **L'esprit du jeu** : L'Ultimate 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.

ARTICLE 7. LE COMPTE

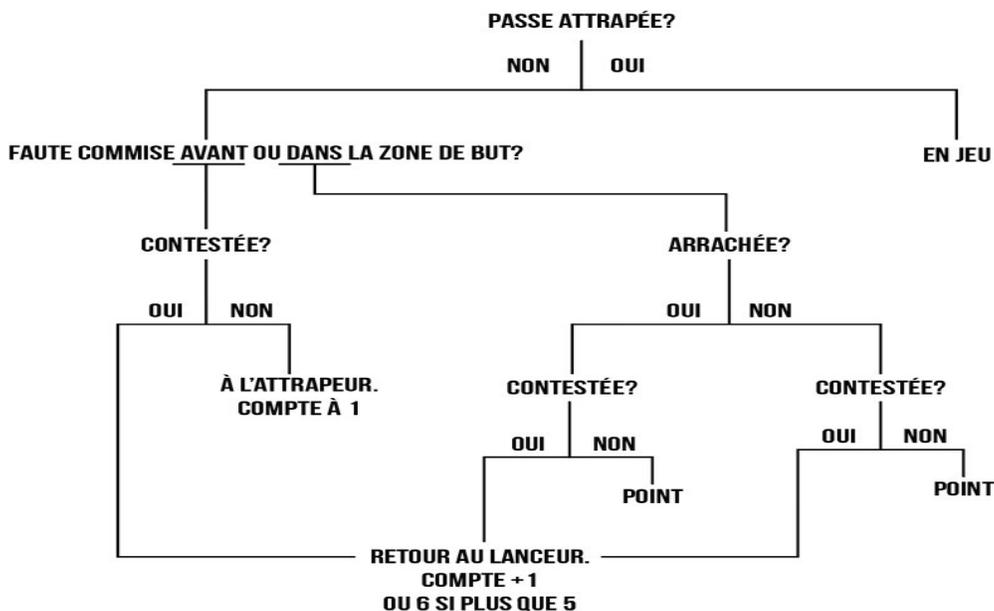
- 7.1 Le compte est fait par le marqueur·euse en annonçant “COMPTE À” assez fort pour que le lanceur·euse entende.
- 7.2 Maximum de 10 secondes
- 7.3 Pour faire le compte, le marqueur·euse doit être à moins de 3 mètres du lanceur
- 7.4 Si le marqueur·euse se rend à 10 et que le lanceur·euse conteste, le marqueur·euse reprend à 8.

ARTICLE 8. FAUTES

8.1 Faute au lancer :



8.2 Faute à l'attrapé :



ARTICLE 9. MARCHER

9.1 Receveur

9.1.1 Un joueur·euse peut cafouiller en tentant de contrôler le disque, mais le fait de jongler volontairement avec le disque pour lui-même afin de le faire avancer dans quelque direction que ce soit au-delà du point de premier contact est considéré comme un DÉPLACEMENT

9.1.2 Après la réception d'une passe, un joueur·euse doit s'immobiliser aussi vite que possible et établir un pied de pivot.

9.2 Lanceur

9.2.1 Le lanceur·euse doit établir un pivot au point approprié sur le terrain et maintenir entièrement ou en partie son pivot en contact avec ce point jusqu'à ce que le disque soit libéré. Ne pas le faire est un "DÉPLACEMENT" qui résulte en un arrêt du jeu et une validation.

9.2.2 Chacune des situations suivantes est un déplacement :

Un élève athlète attrape le disque, accélère, change de direction ou ne s'immobilise pas aussi vite que possible pour établir un pivot.

Un élève athlète reçoit une passe en sautant ou en courant et libère le disque après son troisième contact avec le sol et avant d'établir un pivot.

Jongler volontairement avec le disque.

9.3 Application de la règle

9.3.1 L'infraction peut être appelée par n'importe quel élève athlète de l'équipe lésée.

9.3.2 Passe complétée = Le disque revient au lanceur·euse au moment de l'infraction et le comptereprend à plus un (si le compte était entre 6 et 9, le compte reprend à 6).

9.3.3 Passe incomplète = revirement à l'endroit où le revirement a eu lieu.

ARTICLE 10. ESPACE DU DISQUE

10.1 Si une ligne tirée entre n'importe quels deux points du marqueur·euse touche le lanceur·euse ou est à moins d'une fois le diamètre d'un disque du torse ou du pivot du lanceur, c'est une infraction de l'ESPACE DU DISQUE.

10.2 Cependant, si cette situation est seulement causée par un mouvement du lanceur, ce n'est pas une infraction.

10.3 L'infraction est appelée par le lanceur·euse seulement

10.4 Le jeu ne s'arrête pas et le marqueur·euse baisse son compte de un (1) lorsque l'infraction est appelée.

ARTICLE 11. SORTIE DE JEU

11.1 Un disque devient « hors limites » dès qu'il entre en contact avec une zone « hors limites », touche un élève athlète offensif « hors limites » ou est attrapé par un élève athlète défensif « hors limites »

11.2 Après avoir établi un pivot au point de jeu approprié, le lanceur·euse doit toucher le sol avec le disque avant de le remettre en jeu.

ARTICLE 12. OBSTRUCTION

12.1 Une obstruction survient lorsqu'un élève athlète offensif se déplace de façon à ce qu'un élève athlète défensif gardant un élève athlète offensif soit obstrué par un autre joueur.

12.2 L'obstruction peut venir d'un contact avec l'élève athlète obstructif ou du besoin de l'éviter.

12.3 Une obstruction ne peut être appelée que par l'élève athlète obstrué et elle doit être annoncée clairement en appelant « OBSTRUCTION » immédiatement lorsqu'elle se produit.

ARTICLE 13. DÉPLACEMENT DU DISQUE

13.1 Le disque peut avancer dans toutes les directions par une passe à un coéquipier

13.2 Les élèves athlètes ne peuvent pas courir ou marcher avec le disque.

ARTICLE 14. TOURNOI

- 4 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 5 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 6 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 7 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 8 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 9 équipes : 1 match contre chaque équipe
- 10 équipes : 2 pools de 5 équipes
- 11 équipes : 1 pool de 5 et 1 pool de 6 équipes
- 12 équipes : 2 pools de 6 équipes
-

ARTICLE 15. ÉQUIPEMENT

15.1 Disque blanc ou en mousse avec un poids de 145g

15.2 Aucun soulier à crampons n'est toléré.

ARTICLE 16. TERRAIN

- 16.1** Les parties seront jouées sur des terrains de 10m de large par 18 m de long avec une zone de but de 3 m de profond pour la catégorie minime.
- 16.2** Les parties seront jouées sur des terrains de 18m de large par 30 m de long avec une zone de but de 3 m de profond pour la catégorie colibri et moustique.

ARTICLE 17. DURÉE DES PARTIES

- 17.1** La durée des rencontres est de 20 minutes (2X10 minutes) avec une mi-temps de 2 minutes de repos.
- 17.2** Lorsqu'une équipe atteint 4 points, ou lorsque le chronomètre est rendu à 5 minutes ou près de 5 minutes, les entraîneurs siffleront un arrêt de 1 minute lorsque le point qui est en train de se jouer sera terminé.
- 17.3** Les 20 minutes de temps réglementaire seront complétées à la 2^e demie selon le temps écoulé pour la 1^e demie. (Ex : Si 12 minutes se sont écoulées à la 1^e demie, alors la 2^e demie sera seulement de 8 minutes).
- 17.4** La partie se termine lorsqu'une équipe atteint 15 points ou lorsque les 20 minutes sont écoulées.
- 17.5** Lorsqu'on entend le sifflet la partie est terminée et on ne continue pas le point.
- 17.6** Les changements d'élèves athlètes s'effectueront lorsqu'il y a un point ou lors d'un temps d'arrêt ou de blessure
- 17.7** Dans les éliminatoires uniquement, advenant une égalité dans le pointage à la fin du match, un point ultime devra être joué afin de déterminer le gagnant.

ARTICLE 18. TEMPS MORT

- 18.1** Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par demi. Aucun temps mort ne peut être pris à moins de cinq minutes de la fin de la partie.

ARTICLE 19. DÉFENSIVE

- 20.1** La défensive de zone est interdite.
- 20.2** La défensive avec l'aide des pieds (footblock) est interdite

ARTICLE 20. APPEL DES FAUTES

20.1 Bien que les joueurs appellent les fautes, les entraîneurs peuvent aider à la résolution du problème dans le cas d'une impasse entre les deux équipes.

20.2 Cependant, les entraîneurs ne peuvent se donner le rôle d'arbitre. Ils ne peuvent pas arrêter le jeu ou s'introduire dans la discussion de faute entre les athlètes. Cependant, si un joueur demande l'aide ou l'avis de l'entraîneur lors de la résolution de conflits, l'entraîneur peut parler et faire profiter les joueurs de son expertise et de sa connaissance de la réglementation

ARTICLE 21. ÉTHIQUE SPORTIVE

Après chaque tournoi, les équipes doivent remettre au RSEQ Outaouais leur feuille de pointage de l'esprit sportif, sans quoi ils se verront attribuer 0 point, tandis que tous les adversaires de la journée recevront **3 points**.

21.1 Les points accordés seront de 3 au maximum et de 0 au minimum. Chaque équipe décide du nombre de points d'éthique sportive qu'elle veut attribuer à l'équipe adverse; pour ce faire, les capitaines et/ou entraîneurs se rencontrent après la partie et doivent montrer en même temps (à GO!), le nombre de points qu'ils veulent attribuer à l'autre avec 1, 2 ou 3 doigts. Ces points doivent être inscrits sur la feuille de match et aucun changement ou rature ne sera accepté. Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 22. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

22.1 Partie gagnée = 5 points
Partie nulle = 3 points
Partie perdue = 0 points
Partie forfait = 0 point et l'équipe perd 0 à 6

ARTICLE 23. UNIFORME

23.1 Les joueurs devront porter un uniforme approprié et uniforme conformément à la politique des couleurs des institutions.

23.2 Dans le cas où les deux équipes avaient des couleurs similaires, l'équipe hôte devra fournir des dossards à l'équipe visiteuse.

ARTICLE 24. RÈGLEMENTS

24.1 Les règlements officiels sont ceux de la 11^e édition de la UPA (Ultimate Players Association).

24.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

24.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.

