

**SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.**

**RSEQ**<sup>®</sup>  
**MONTRÉAL**

**MINI ULTIMATE  
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
SAISON 2018-2019**



## 1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de la FQU.

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

## 2. CATÉGORIE D'ÂGE

Catégorie	Année scolaire
Moustique	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

## 3. NOMBRE DE JOUEURS

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

3.2. Sur le terrain, les équipes se composeront de quatre (4) joueurs.

## 4. DURÉE DES MATCHS

4.1. Le match se termine lorsqu'une des équipes atteint un pointage de 13 points ou après 30 minutes de jeu.

4.2. La mi-temps survient après 14 minutes de jeu.

4.3. Un (1) temps mort de soixante (60) secondes par demie sera accordé à chacune des équipes.

4.4. Si le pointage entre les deux équipes est égal, la dernière équipe à avoir marqué sera considérée comme gagnante.

## 5. L'AUTOARBITRAGE ET L'APPEL DES FAUTES

5.1. Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeux. Nous considérons que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire, car le jeu s'appuie sur la conviction qu'aucun joueur ne violera intentionnellement les règlements.

5.2. La Fédération québécoise d'Ultimate (FQU) et Ultimate Grand Montréal (UGM) 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 de jeu et du plaisir de jouer.

## **6. ÉQUIPEMENT**

- 6.1.** Disque officiel de Discraft J-Star 145gr
- 6.2.** Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail ou un dossard de couleur uniforme. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, l'équipe identifiée comme receveuse (2<sup>e</sup> sur l'horaire) doit changer de chandail ou porter des dossards.

## **7. RÈGLES DE JEU**

- 7.1.** Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.
- 7.2.** Le changement de joueurs se fait au point ou lors d'un temps d'arrêt pour une blessure.
- 7.3.** Les changements de côté se font une fois à la demie. Les 2 équipes interchangent leur zone de but respective.
- 7.4.** 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 en défensive.