

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ[®]
MONTRÉAL

MINI ULTIMATE
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2019-2020



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 mixte	5 ^e et 6 ^e 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. La durée des matchs est de 30 minutes, soit deux demies de 15 minutes.

4.2. La mi-temps est d'une durée de 2 minutes.

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

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

4.5. 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.

5. L'AUTOARBITRAGE ET L'APPEL DES FAUTES

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

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

- 5.3.** La Fédération québécoise d'Ultimate (FQU) et Ultimate grande 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 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 receveur (2^e 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 maintenant en défensive.

8. FORFAIT

- 8.1.** Dans le cas d'un match forfait, le pointage sera de 9-0.