

GUIDE POUR LA PARTICIPATION AU CIRCUIT QUÉBÉCOIS D'ULTIMATE 5 CONTRE 5 - U18

1.0 Alignement

1.1 Les joueurs et joueuses doivent être membres d'une ARA de la FQU pour participer aux tournois du réseau.

1.1.1 Si ce n'est pas le cas, il est possible d'adhérer au circuit en remplissant [le formulaire en ligne](#). La cotisation est valide pour 12 mois.

1.2 Une équipe intéressée à participer au circuit doit être chapeautée par son association régionale. Les entraîneurs et l'association doivent remplir [le formulaire d'engagement](#) avant leur premier tournoi pour être admissible.

1.3 Une équipe intéressée à participer au circuit doit fournir son alignement à la FQU via [le formulaire d'alignement](#) 3 jours avant sa participation à son premier tournoi;

1.3.1 Elle doit aussi valider les changements auprès de la FQU avant la tenue de chaque tournoi;

1.3.1.1 La date limite pour mentionner les changements est le vendredi précédent le tournoi avant midi;

1.3.1.2 Aucune modification ne sera acceptée la journée même;

1.3.1.3 Un joueur qui n'est pas sur l'alignement ne peut pas jouer lors d'un tournoi.

1.4 L'alignement doit contenir un minimum de 8 joueurs et un maximum de 12 joueurs dont un minimum de 3 filles pour un tournoi d'une journée

1.5 L'alignement doit contenir un minimum de 10 joueurs et un maximum de 15 joueurs dont un minimum de 4 filles pour un tournoi de 2 journées.

2.0 Restrictions pour l'âge

2.1 Les joueurs de la catégorie Junior doivent avoir 18 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours.

2.2 Les joueurs juniors qui ont 19 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours peuvent soumettre une demande à la coordonnatrice du circuit afin d'obtenir une dérogation s'ils étaient en 1^{ère} année de Cégep à temps plein durant l'année.

2.2.1 Les exceptions seront accordées sur présentation d'une preuve de fréquentation scolaire.

3.0 Ratio des genres

3.1 Le ratio des genres sera défini comme étant 2 femmes et 3 hommes.

3.1.1 Dans le cas où une équipe place 3 femmes et 2 hommes, l'équipe adverse a le choix de respecter ce ratio ou de ne pas le respecter.

3.1.2 Dans le cas où une équipe place moins de 5 joueurs sur le terrain, cette équipe ne devra pas aligner plus de joueurs masculins sur le terrain que l'équipe adverse.

3.1.2.1 Exemple: *Équipe A met 1 femme et 3 hommes (4 joueurs). L'équipe B peut jouer avec 2 femmes et 3 hommes mais pas avec 1 femme et 4 hommes.*

4.0 Parties, temps et points

4.1 Toutes les parties sont jouées jusqu'à un pointage de 13. La durée prévue des parties est de 60 minutes avec une limite de temps fixe (hard time cap) à partir de la 55^e minute du début de la partie.

4.1.1 Lorsque la limite de temps fixe est dépassée, le jeu est immédiatement arrêté.

4.1.2 Si le pointage entre les 2 équipes est égal, le point en cours doit être terminé pour déterminer un gagnant.

4.2 Toutes les parties doivent respecter les règlements sur le temps qui suivent;

4.2.1 Le temps entre les points est de 90 secondes.

4.2.2 Les temps morts sont de 60 secondes.

4.2.2.1 Chaque équipe a droit à 1 temps mort par demi.

4.2.2.2 Aucun temps mort ne peut être appelé 5 minutes avant la limite de temps fixe (hard time cap).

4.2.3 La mi-temps est d'une durée maximale de 5 minutes.

4.2.3.1 Elle survient lorsqu'un des 2 équipes atteint 7 points.

4.2.3.2 Elle peut aussi être appelée par les 2 capitaines si plus de la moitié de la partie est écoulée.

5.0 Terrains

5.1 Un terrain de jeu standard est une zone rectangulaire ayant un ratio longueur/largeur d'environ 2 : 1. Les dimensions des terrains doivent permettre de respecter les règles de sécurité en vigueur. Les dimensions sont les suivantes :

5.1.1 Entre 25 mètres et 30 mètres de largeur;

5.1.2 Entre 50 mètres et 70 mètres de longueur et comprenant deux zones de but de 10 à 12 mètres de profondeur;

5.1.3 Le point de brique de 8 à 10 mètres devant chaque zone de but.

5.1.4 Un point de brique inverse au centre des zones de but.

6.0 Directive pour l'uniforme

- 6.1 Tous les joueurs participant dans la même équipe au CQU5- U18 doivent porter des chandails de couleur identiques ou semblables.
- 6.2 Les équipes doivent avoir deux chandails de couleurs clairement différentes.

7.0 Format du tournoi

- 7.1 Si le comité organisateur préfère s'occuper de la création de l'horaire, le directeur de la compétition devra élaborer un horaire en suivant ces directives:
- 7.1.1 Les équipes ne doivent pas jouer plus de quatre parties au courant d'une même journée.
 - 7.1.2 Toutes les équipes doivent jouer au minimum trois parties lors d'un tournoi d'une journée ou au minimum cinq parties lors d'un tournoi de deux journées.
 - 7.1.3 Les horaires sont sujets à approbation par la FQU.

8.0 Bris d'égalité

- 8.1 Dans l'éventualité d'une fiche égale entre deux équipes, le résultat du match entre les deux équipes déterminera l'équipe obtenant le rang plus élevé.
- 8.2 Dans l'éventualité d'une fiche égale entre trois équipes, la fiche des parties jouées entre ces équipes sera considérée. Ces critères seront utilisés dans l'ordre pour déterminer le classement :
- 8.2.1 L'écart des points des parties entre ces trois équipes;
 - 8.2.2 Le nombre de points marqués par chacune des équipes;
 - 8.2.3 Le différentiel total de points dans tous les parties du tournoi;
 - 8.2.4 Les points marqués à l'intérieur du tournoi;
 - 8.2.5 Un tirage au sort sera utilisé pour déterminer le classement.

9.0 Forfait

- 9.1 Une équipe déclarée coupable d'avoir un alignement illégal une fois la partie commencée devra déclarer forfait pour toutes les parties jouées précédemment à un résultat de 7-0.
- 9.2 Si une équipe n'est pas prête à commencer une partie au temps prédéterminé, des points seront accordés au rythme d'un point toutes les 3 minutes jusqu'au moment où l'équipe fautive se déclare prête à jouer. Si le pointage atteint 7-0 avant que l'équipe fautive se déclare prête à jouer, cette équipe doit déclarer forfait au pointage de 7-0.

10.0 Règlements

10.1 Toutes les parties doivent utiliser la même version des règlements du Ultimate tel que présentement endossé par USA Ultimate, assujettie aux spécifications mentionnées ci-dessus. Les règlements officiels présentement en vigueur sont les règlements de la 11^e édition.

10.1.1 La règle de contact est ajoutée à la réglementation en vigueur.

En cas de contact entre le lanceur et le marqueur qui constituerait une faute en vertu XVI.H.3.a, mais où le lanceur ne libère pas le disque, "contact" peut être appelé. Le jeu ne s'arrête pas et le marqueur reprend le compte à «un». Si un second appel de contact a lieu, le second « contact » est traité comme toute autre violation de marquage. Le marqueur peut contester l'appel « contact » en appelant «violation» ce qui arrête le jeu. Si le lanceur appelle « contact » après le début de son mouvement de lancer puis libère le disque, l'appel est traité comme si le lanceur avait appelé « faute ».