

Règlements du jeu de l'ultimate 4 contre 4

de la
Fédération québécoise d'ultimate



Adoptés le
26 octobre 2008
en assemblée générale

INTRODUCTION :

Les règlements du jeu de l'ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur ceux de la 11^e édition des règlements de l'*Ultimate Player Association*. Par contre, des modifications sont apportées et elles sont listées ici.

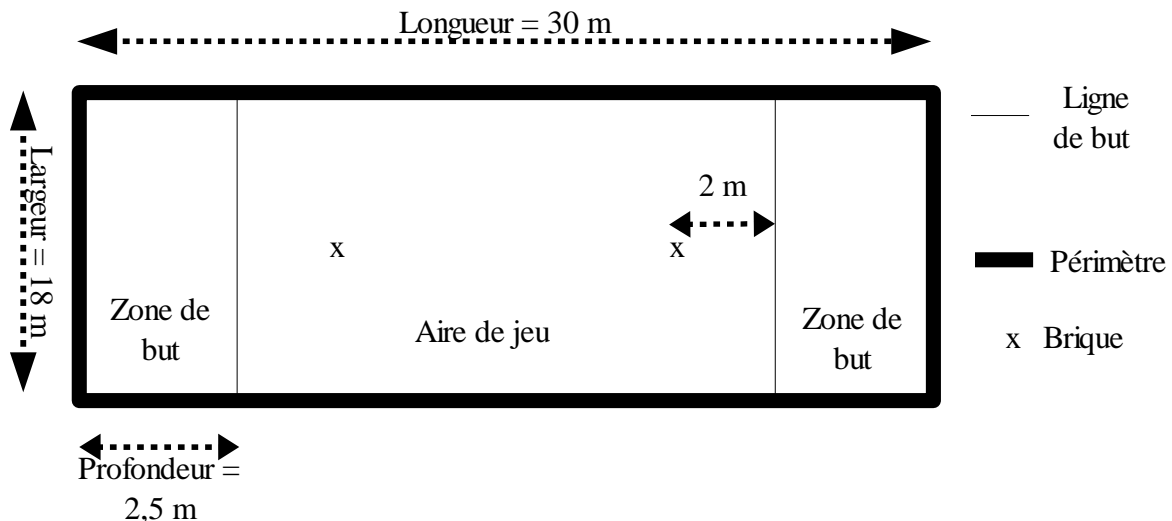
Attention : Le document que vous lisez ne suffit pas pour comprendre les règles de l'ultimate, car seuls les articles modifiés de la 11^e édition sont mentionnés. Ainsi, une connaissance des règlements de la UPA est fortement conseillée avant d'entreprendre la lecture : http://www.montrealultimate.ca/files/regles_11_edition_2007.pdf

Chaque paragraphe commence par un numéro entre crochets qui réfère aux chapitres de la version française des règlements de l'UPA. Un astérisque (*) accompagne le numéro lorsque l'énoncé correspondant est modifié. L'absence d'astérisque signifie que l'énoncé est simplement rappelé.

Esprit du jeu : La 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.

[III] TERRAIN DE JEU

[III.A*] Une partie se joue sur un *terrain de jeu* rectangulaire de 18m de largeur par 30m de longueur qui inclut deux *zones de buts* de 2,5 m de profondeur.



[III.B] L'*aire de jeu* est le terrain de jeu à l'exception des zones de but.

[III.C] Les lignes de but séparent l'aire de jeu des zones de but et elles font partie de l'aire de jeu.

[V] DURÉE DU JEU

[V.A] Match au temps

[V.A.1.a*] Il n'y a pas de « limite de points » à un match.

[V.A.1.c*] Une « limite de temps fixe » détermine la fin d'un match quel que soit l'état du disque (voir la section [II.D] de la de la UPA 11^e édition). Cependant, si le pointage est à égalité, les équipes terminent la tentative de marquer courante. La limite de temps fixe suggérée est de 50 minutes.

[V.B*] Mi-temps

La mi-temps survient lorsqu'une équipe atteint 9 points et dure 2 minutes.

[VI] TEMPS MORT

[VI.B*] Dans un match standard, chaque équipe a droit à un temps mort par demie AVANT les cinq dernières minutes de jeu.

[VI.B.2*] Un temps mort d'équipe dure 60 secondes.

[VI.B.6*] Si le disque est en jeu ou en suspend et que le lanceur tente d'appeler un temps mort alors que l'équipe en possession n'a plus de temps mort restant OU qu'il reste moins de cinq minutes au match, il y a revirement et le jeu est arrêté.

Les deux capitaines doivent souligner aux joueurs le début des cinq dernières minutes de jeu à moins que les organisateurs du match le signale par exemple par un son distinctif.

[VIII] AMORCER OU REPREDRE LE JEU

[VIII.A] Début d'un match :

[VIII.A.4] Si une seule des équipes omet de signaler qu'elle est prête à amorcer le match au moment prévu, l'autre équipe peut se voir attribuer des points par les organisateurs au rythme d'un point pour chaque 5 minutes de retard sur l'heure prévue pour le début du match.

[VIII.B] Lancer d'engagement :

[VIII.B.1*] Le jeu commence au début de chaque demie par un lancer d'engagement. Il n'y a pas de lancer d'engagement après un point.

[VIII.B.2*] « *Montréal alias Sherbrooke alias Québec city rule.* » 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 mis en jeu à cet endroit par l'équipe qui s'est fait marquer au moyen d'une validation. L'équipe ayant marqué le point est maintenant en défensive.

[VIII.B.3*] Chaque équipe doit avoir un minimum de 2 et un maximum de 4 joueurs pour pouvoir signaler qu'elle est prête à jouer.

[VIII.B.6*] Après le lancer d'engagement, si le disque touche le sol ou une zone hors limite, il est mis en jeu comme suit :

[VIII.B.6a*] Si le disque touche le sol et demeure sur le terrain, il est mis en jeu à l'endroit du premier point de contact au sol à l'intérieur des limites du terrain (ce qui inclut les zones de but).

[VIII.B.6b*] Si le disque touche d'abord le terrain de jeu et quitte ensuite le terrain de jeu sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit, le disque est mis en jeu au premier point de contact au sol à l'intérieur des limites du terrain.

[VIII.B.6c*] Si le disque touche d'abord le terrain de jeu, touche un joueur de l'équipe qui reçoit et ensuite quitte le terrain de jeu, le disque est mis en jeu au premier point de contact au sol à l'intérieur des limites du terrain.

[VIII.B.6d] Si le disque touche initialement une zone hors limite, l'équipe qui reçoit peut choisir de remettre le disque en jeu à la médiane ou à la brique comme prévu selon les règles de l'UPA (Voir [VIII.B.6d] de la UPA 11^e édition pour les détails).

[VIII.C.] Temps entre les tentatives de marquer

[VIII.C.1*] L'équipe à l'offensive doit signaler qu'elle est prête à jouer au plus 20 secondes après que le point précédent ait été marqué. Tous les joueurs offensifs doivent avoir établi une position stationnaire n'importe où sur le terrain de jeu avant la fin des 20 secondes. Un déplacement après ce moment et avant que le disque ne soit validé en jeu est une infraction.

[VIII.C.2*] L'équipe défensive doit valider la mise en jeu avant la plus tardive des deux occurrences suivantes :

- a. 30 secondes après que le point précédent ait été marqué.
- b. 10 secondes après que tous les joueurs offensifs aient établi leur position.

[XIV.A.1] Le compte est fait par le marqueur en annonçant « COMPTE À » et en comptant de 1 à 10 assez fort pour le que lanceur l'entende.

FORMAT DU JEU EN DIVISION MIXTE

1. En division mixte, le ratio hommes/femmes est défini comme 2/2-3/1.
2. Au début de chaque point, l'équipe qui commence à l'offensive décide si le point se jouera avec une composition de 2 hommes et 2 femmes OU 3 hommes et 1 femme.
3. L'équipe qui commence en défensive doit avoir le même ratio hommes/femmes que l'équipe qui commence à l'offensive.
4. Si l'équipe qui commence en défensive a moins de quatre joueurs sur le terrain, le nombre d'hommes (respectivement de femmes) ne peut dépasser le nombre d'hommes (respectivement de femmes) du ratio déterminé par l'offensive.
5. Comme c'est la tradition au Québec, l'équipe qui commence à la défensive peut décider de jouer avec le ratio 2/2 même si l'équipe qui commence à l'offensive a choisi le ratio 3/1. L'inverse n'est pas permis.

BLOCAGE AVEC LES PIEDS « FOOT BLOCK »

Il est permis d'utiliser les pieds pour bloquer le disque mais à condition que le geste soit fait de façon sécuritaire. Les capitaines peuvent s'entendre avant le match pour les interdire.

BRIS D'ÉGALITÉ

Si une égalité persiste au classement, les règles suivantes seront utilisées.

1. Une règle de bris d'égalité s'applique à toutes les équipes qui sont égales.

- 1.a. Si, après l'application d'une règle numérotée X, toutes les équipes sont encore égales, la règle X+1 est appliquée.
- 1.b. Si, après l'application d'une règle, certaines équipes sont encore égales mais pas toutes les équipes, on sépare les équipes en groupes et on revient à la règle 2 avec chacun des groupes individuellement.
2. Fiche de Victoires-Défaites en considérant les matchs entre les équipes concernées.
3. Différentiel points pour - points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
4. Points pour, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
5. Points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
6. Différentiel points pour - points contre, en considérant toutes les parties.
7. Points pour, en considérant toutes les parties.
8. Points contre, en considérant toutes les parties.
9. Tirage au sort.