

Coupe Québec

Politiques et procédures pour la régie de la ligue étudiante
2011-2013



Fédération québécoise d'ultimate

Version adoptée par le conseil d'administration
4 septembre 2011



LIGUE D'ULTIMATE ÉTUDIANTE : COUPE QUÉBEC

1) RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉ

- L'alignement minimal est de 10 joueurs;
- Les joueurs doivent être étudiant dans un établissement scolaire post-secondaire pour être en mesure de participer à la ligue ;
- Les équipes doivent respecter les principes établis dans le plan de développement de la ligue en annexe.

	2011	2012	2013
Nombre de joueurs minimum	10	10	11
% à temps plein	75 %	80 %	85 %
Éligibilité des joueurs d'autres établissements	Max. 3 établissements	Max. 2 établissements	Max. 2 établissements
Statut de l'entraîneur	Peut jouer	Peut jouer mais doit être formé ¹	Peut jouer mais doit être formé
Éligibilité des équipes collégiales	Oui	Oui	Dernière année
Éligibilité des joueurs des équipes collégiales	Oui	Oui	Dernière année
Saison de jeu	Automne	Automne	Hiver et automne
Obligation de l'adhésion à une association régionale (ou FQU)	Non, mais cela est encouragé	Oui	Oui
Établissement scolaire reconnu par le MELS	Non nécessaire	Oui	Oui

Nous visons l'intégration à la ligue du RQSE en 2014.

2) CALENDRIER

Saison automnale seulement :

- 2 tournois de sélection
- 1 finale provinciale

¹ Les formations demandées seront précisées l'an prochain lorsque nous connaîtrons l'évolution du dossier à Ultimate Canada.



Saison automne et hiver :

- 2-3 tournois de sélection à l'automne et une finale
- 1 tournoi de sélection et une finale au printemps

3) DESCRIPTION D'UNE JOURNÉE TYPIQUE DE LIGUE

- Tournoi sur une journée
- Tenu le samedi ou le dimanche au choix du comité organisateur
- Horaire permettant aux équipes de faire le voyage la journée même
- Un minimum de 3 parties d'une heure trente chacune
- Tournois sur gazon synthétique ou sur surface naturelle
- Organisés en partenariat entre la FQU et les ARA

4) HONNEURS INDIVIDUELS ET PAR ÉQUIPE

- Trophée pour les gagnants de chacune des catégories
- Une mention sera faite pour les équipes qui maintiendront le meilleur esprit sportif tout au long de la saison

5) AFFILIATION ET RÉGLEMENTATION

- Utilisation de la réglementation de la 11^e édition des règlements de USA ultimate

6) RESPONSABILITÉS DES COMITÉS ORGANISATEURS

- S'assurer de réserver les terrains
- S'assurer de fournir de l'eau et un minimum de nourriture dans la journée
- S'assurer qu'un responsable soit présent tout au long de la journée pour assurer le bon fonctionnement
- S'assurer d'avoir une personne responsable de faire respecter la sécurité des joueurs et des spectateurs
- Respecter le document de sécurité de la FQU et s'assurer de remplir la sanction à cet effet
- À la fin des événements :
 - Transmettre les résultats à la FQU
 - Transmettre les factures des achats effectués afin de recevoir le remboursement

7) RESPONSABILITÉS DE LA FQU



- Création des règlements de la ligue
- Gestion des inscriptions et des alignements
- Création des horaires
- Communication des règlements de jeu aux capitaines
- Soutien au comité organisateur en cas de besoin
- Affichage des résultats sur le site internet de la FQU
- Tout autre tâche nécessaire pour le bon fonctionnement de la ligue

8) SANCTION D'ÉVÈNEMENT

- Tous les tournois doivent être sanctionnés par la FQU. Les comités organisateurs doivent s'en assurer en remplissant le formulaire à cet effet et en acquittant les frais de sanction qui y sont associés (s'il y a lieu);

9) RÉSULTATS

- Les associations régionales qui organisent un évènement de ligue à la responsabilité de transmettre les résultats à la FQU au dg@fqu.ca dans la semaine suivant la tenue du tournoi;
- La FQU a la responsabilité de les afficher sur son site internet le plus rapidement possible après leur réception.

ANNEXES : RÈGLEMENTS



REGLEMENTS DE JEU POUR LA COUPE QUEBEC

1) REGLEMENTS

Les règlements de USA Ultimate auront cours, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

2) NOMBRE DE JOUEURS

A) Maximum de joueurs par équipe pour un tournoi : 25

B) Minimum de joueurs par équipe pour un tournoi : 10

C) Nombre de joueurs sur le terrain : 7

3) DISQUES OFFICIELS

Disque blanc reconnu par l'USA Ultimate de marque Discraft ou Dare Devil Disc de 175 g.

4) TERRAIN DE JEU

Les matchs sont joués sur un terrain de 64 m X 37 m d'aire de jeu, et une zone de but de 23 m à chaque extrémité. **Cette surface pourra être légèrement ajustée si cela est nécessaire pour la sécurité des joueurs et joueuses².**

5) COSTUME

Chaque équipe identifie deux couleurs de chandail pour son équipe. Idéalement, une couleur foncée et une couleur pâle. Les joueurs doivent tous porter la même couleur de chandail. Aucun uniforme n'est nécessaire.

6) ÉQUIPEMENT

Les joueurs ont le choix de porter des espadrilles ou des souliers à crampons. Nous recommandons les seconds si les crampons choisis sont sécuritaires. Ce qui signifie des crampons non pointus, non tranchants, non métalliques ou autres. Tous crampons considérés dangereux devront être retirés.

² À titre d'exemple, il est recommandé de réduire la largeur du terrain pour permettre un plus grand espace entre les terrains ou entre le terrain et les spectateurs.



7) BRIS D'ÉGALITE

La prolongation se jouera jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point.

8) CONDITIONS DE JEU DEFAVORABLES

Application du règlement de sécurité de la FQU (voir le chapitre 1, section 1)

9) CLASSEMENT

Le classement sera fait selon le nombre de victoires et de défaites.

En cas d'égalité, voici dans l'ordre les éléments que nous considérerons :

- Victoires et défaites entre les équipes impliquées dans la situation d'égalité
- Différentiel point pour/point contre entre les équipes concernées
- Points pour entre les équipes concernées
- Points contre entre les équipes concernées
- Différentiel point pour/point contre en considérant toutes les parties
- Points pour en considérant toutes les parties
- Points contre en considérant toutes les parties
- Tirage au sort

ESPRIT SPORTIF* :

Les points sont accordés par l'équipe adverse à la fin de la partie selon les côtes suivantes :

- 5 = Cette mention ne s'applique qu'aux cas de comportement exceptionnels, d'ambiance, de franc-jeu, d'éthique et de politesse.
- 4 = Cette notation s'applique lorsque les joueurs et l'entraîneur adoptent une attitude sportive courtoise (franc-jeu) supérieure à la moyenne. Les règles sont respectées et les joueurs montrent de la bonne volonté pour régler les conflits.
- 3 = Cette notation est accordée lors d'un match qui se déroule sans accroc. Cela correspond au match standard.
- 2 = Cette notation est applicable lorsqu'il y a des accrocs mineurs (1 ou plusieurs) lors que la rencontre. Cela signifie que le jeu est retardé lors de remise en jeu, que des décisions sont légèrement contestées, qu'il y a des abus de langage mineurs, etc.
- 1 = Cette notation est applicable lorsque l'équipe doit tolérer des écarts de comportement de façon régulière, si les décisions sont contestées de façon systématique et si l'équipe ne serre pas la main à la fin de la rencontre.
- 0 = Cette notation est applicable si le comportement de l'équipe adverse est



tout à fait inacceptable et qu'il y a une perte de contrôle.

À noter que chaque équipe débute la journée avec une note de 3 et que si une équipe se démarque lors du tournoi par son éthique sportive exceptionnelle, l'adversaire pourra augmenter la note. Par contre, si une équipe attribue une note inférieure à 3, l'adversaire devra justifier par écrit sa note.

*** Inspiré du document des Règlements spécifiques de la ligue scolaire d'ultimate de l'Association régionale du sport étudiant de Québec et de Chaudière-Appalaches.**

10) FORFAIT

Une équipe possède un maximum de 15 minutes, suivant l'heure prévue de la partie, pour présenter le nombre minimum de joueurs sans quoi elle devra déclarer forfait. Le pointage d'une victoire par forfait est de 9 - 0.

11) FINALE

Lors de la finale, seuls les joueurs ayant participé à au moins un tournoi pourront participer.

12) PLAINTES

Toute plainte concernant l'attitude d'une équipe, d'un joueur ou d'un entraîneur doit être adressée par écrit à la FQU dans un délai de 2 semaines suivant l'incident.