



CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2025-2026

ULTIMATE

Dernière mise à jour : 18 novembre 2025

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels	3
1.1 Règles de jeu.....	3
ARTICLE 2 Les Parties.....	3
2.1 Alignement	3
2.2 Ratio sur le terrain	3
2.3 Forfait	3
2.4 Retard.....	3
2.5 Feuille de match	4
2.6 Terrain de jeu	4
2.7 Responsabilité de l'école hôte qui reçoit un tournoi ou une partie	5
2.8 Durée des parties	5
2.9 Temps mort.....	5
2.10 Lancer d'engagement	6
2.11 Remplacements.....	6
2.12 Équipement	6
2.13 Les uniformes	6
2.14 Système défensif de zone.....	7
2.15 Appel de fautes.....	7
2.16 Protêt dans le cadre du calendrier régulier.....	7
2.17 Protêt dans le cadre des éliminatoires	8
ARTICLE 3 Récompenses.....	8
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	8
ARTICLE 4 Calendrier	8
ARTICLE 5 Format	9
ARTICLE 6 Classement.....	9
6.1 Équipe gagnante	9
6.2 Bris d'égalité dans le classement.....	9
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	10
ARTICLE 7 Format	10
7.1 Format.....	10
7.2 Prolongation aux éliminatoires	12
ÉTHIQUE SPORTIVE.....	13
ARTICLE 8 Point au classement	13
8.1 Pointage éthique sportive	13
8.2 Évaluation de l'éthique.....	13
ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense	14
9.1 Équipe gagnante	14
9.2 Procédure en cas d'égalité	14

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

1.1.1 Les règles du jeu sont celles approuvées par la fédération québécoise d'ultimate
«Règles de l'ultimate à 5 vs 5»

1.1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.

ARTICLE 2 Les Parties

2.1 Alignement

- Maximum de joueurs inscrits par équipe sur S1 : illimité.
- Minimum de joueurs habillés en début de match par partie : 5 joueurs, dont un minimum de deux (2) filles.
- Recommandation minimum par équipe : 6 gars et 4 filles

2.2 Ratio sur le terrain

Le ratio sur le terrain est de 3 garçons et 2 filles en tout temps.

2.3 Forfait

Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre (selon l'article 2.1) au moins quinze (15) minutes après l'heure fixée sera déclarée forfait. Toute équipe incomplète sur place sera tenue de jouer un match hors-concours si l'effectif le permet.

Un forfait donne un score de 9-0 à l'équipe adverse.

2.4 Retard

Une équipe retardataire donne 1 point d'avance à l'équipe adverse pour chaque tranche de 5 minutes de retard et ce, jusqu'à concurrence de 15 minutes (et donc 3 points). Après 16 minutes de retard, l'équipe est considérée comme absente et perd par forfait.

2.5 Feuille de match

L'équipe qui est désignée receveur dans le calendrier a le devoir de :

1. Fournir la feuille de match
2. **Avant le début du match** : Compléter la feuille de match avec l'entraîneur-chef de l'équipe adverse au moins 10 minutes avant le début de chaque partie : vérifier et y inscrire son alignement. Siffler le début et la fin de partie selon l'horaire établie au calendrier et gérer le temps de partie. Temps par partie : 55 minutes dont une pause de 2 minutes après 25 minutes de jeu (mi-temps).
3. Signaler lorsqu'il ne restera plus que 5 minutes de jeu en fin de partie. Aucun temps mort accordé durant ce laps de temps.
4. Faire signer l'entraîneur-chef de l'équipe adverse après chaque fin de partie. Les deux équipes devront avoir complétées au préalable la section point d'éthique.
5. **À la fin du match** :
 - a. Inscrire le résultat final sur la feuille de partie
 - b. Inscrire le pointage éthique sur la feuille de partie.
 - c. Chaque équipe signe pour approuver la feuille de partie.
6. Saisir les résultats du S1. Cette saisie doit se faire au plus tard à 21h00 le jour même d'une partie ou une heure après la partie pour toutes les parties qui se terminent après 20h01.
7. Scanner et déposer sur S1 la feuille de match.

2.6 Terrain de jeu

Les parties seront jouées sur des terrains de 28 m de large par 60m de long incluant une zone de but de 10 m de profond. Cette surface pourra être optimisée selon les possibilités de l'institution hôte pour offrir la surface de jeu réglementaire.

2.7 Responsabilité de l'école hôte qui reçoit un tournoi ou une partie

2.7.1 Tâches :

1. Fournir des aires de jeux convenables avec des équipements sécuritaires et adéquats (se référer au matériel nécessaire)
2. Voir au bon fonctionnement du tournoi, en collaboration avec l'entraîneur-répondant.

2.7.2 Matériel obligatoire par terrain:

- Tableaux de pointage (flip board)
- 8 Bornes pour délimiter le terrain de jeu selon l'article 2.6;
- Avoir des toilettes accessibles.

2.7.3 Matériel facultatif par terrain:

- Avoir un téléphone accessible en cas d'urgence
- Avoir de la glace facilement accessible.
- Avoir une trousse de premiers soins accessible (chaque équipe devrait en avoir une).

2.8 Durée des parties

2.8.1 La durée des parties est de 55 minutes. La demie débute à la 25e minute de jeu et après que le point en cours se soit terminé.

2.8.2 Une partie se termine lorsque les 55 minutes sont écoulées. Dès que le coup de sifflet qui annonce la fin de la partie est entendu, tous les points qui seront marqués par la suite ne seront pas valides.

2.9 Temps mort

Chaque équipe a droit à un temps mort par demi. Il n'est pas possible pour une équipe de prendre un temps mort dans les cinq (5) dernières minutes de la partie. La sanction à l'équipe fautive est une perte de possession.

2.10 Lancer d'engagement

Le lancer qu'une équipe fait à l'autre pour amorcer le jeu en début de demie ou après un point. Il ne s'agit pas d'un lancer légal pour marquer un point.

Le joueur qui est en possession du disque et signale l'imminence du lancer **est** le lanceur d'engagement.

2.11 Remplacements

Les remplacements de joueurs peuvent être faits seulement :

- 1. Après un point et avant que l'équipe qui effectue le remplacement n'ait signalé qu'elle est prête à amorcer le jeu; ou
- 2. Pour remplacer des joueurs blessés ou ayant un équipement illégal. Dans ce cas, l'autre équipe a le droit de remplacer le même nombre ou un nombre inférieur de joueurs.

2.12 Équipement

Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être ronds, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointus, tranchants ou en métal (les souliers de style « baseball » sont défendus).

2.13 Les uniformes

Chaque équipe doit identifier sa couleur de chandail au début de la saison. Tous les membres de l'équipe doivent porter la même couleur lors des parties ainsi que des numéros distincts les identifiants. Si deux équipes adverses possèdent le même ton de chandail (ex. : noir et bleu), un « flip » de disque peut être fait en début de partie par les capitaines afin de déterminer quelle équipe portera sa couleur. L'autre équipe devra porter une couleur contrastante (ex. : blanc) ou un dossard contrastant.

2.14 Système défensif de zone

Le système défensif de zone est permis en D3 seulement. Il est interdit de jouer du zone dans le niveau de jeu D4 et D4 niveau 1, ainsi que dans la catégorie Cadet mineur.

2.15 Appel de fautes

2.13.1 Peu importe la catégorie, les entraîneurs ne peuvent se donner le rôle d'arbitre. Ils ne peuvent pas arrêter le jeu ou s'introduire dans la discussion de faute entre les athlètes. Par contre, si un joueur demande l'aide ou l'avis de l'entraîneur lors de la résolution de conflits ou lorsque la barrière de la langue empêche les deux joueurs de communiquer adéquatement, l'entraîneur peut parler et faire profiter les joueurs de son expertise et de sa connaissance des règlements.

2.16 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

- 2.16.1 L'équipe adverse doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match par l'entraîneur qui le demande.
- 2.16.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.
- 2.16.3 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le représentant de l'autre école en cause et la troisième à conserver pour l'école demandant le protêt. S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.16.4 Le protêt doit être déposé par courriel au commissaire dans les 24 heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyée par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.

2.16.5 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.

2.17 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Le comité de protêt sera composé par le ou la commissaire de la ligue.

ARTICLE 3 Récompenses

- Se référer à la politique de récompenses
- Bannière Champion de saison régulière :

Pour les catégories à 2 sections, le champion de la saison régulière sera déterminé avec le ratio des points de la saison / ratio des points maximum possibles dans la saison.

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

La saison va se dérouler sous forme de mini tournoi. Avant chaque début de saison, les écoles devront faire parvenir leurs disponibilités de plateaux au RSEQ-CE en même temps que leur avis de participation. Les écoles devront être disponibles en tout temps en fonction de la journée prévue de leur catégorie soit le samedi en cadet, et le dimanche en juvénile. Une équipe serait autorisée à être non-disponible pour un seul tournoi, sauf pendant la fin de semaine des éliminatoires. Le calendrier sera préparé à l'avance par le commissaire et remis lors de la rencontre de planification. Les équipes auront 2 à 3 matchs par mini tournoi.

ARTICLE 5 Format

Dans toutes les catégories, le calendrier régulier de la ligue doit assurer à chaque équipe un minimum de **6 parties** et maximum de **12 parties**. Les sections seront faites comme suit selon le nombre d'équipes par catégorie :

4 à 5 équipes : 1 section avec 3 parties contre chaque équipe

6 équipes : 1 section sur le principe home and home

7 à 13 équipes : 1 section avec une partie contre chaque équipe

14 équipes : 2 sections sur le principe home and home dans la section

15 équipes et plus : 2 sections avec une partie contre chaque équipe de sa section uniquement

ARTICLE 6 Classement

6.1 Équipe gagnante

L'équipe marquant le plus de points est déclarée gagnante de la saison régulière. Pour les catégories à 2 sections, le champion de la saison régulière sera déterminé avec le ratio des points de la saison / ratio des points maximum possibles dans la saison.

Au classement des équipes, l'attribution de point est la suivante :

- 2 points pour l'équipe gagnante de la partie.
- 1 point pour chaque équipe en cas d'égalité.
- 0 point pour l'équipe perdante de la partie.

6.2 Bris d'égalité dans le classement

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

1. Nombre de victoire ;
2. Résultats des parties entre les équipes à égalités ;
3. Différence des points pour et contre des parties entre les équipes à égalités ;
4. Différence des points pour et contre des parties sur l'ensemble des parties ;
5. Tirage au sort.

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format

7.1 Format

Une section

Si huit (8) équipes et moins :

Nombre d'équipes	Canevas
4	Toutes les équipes de la saison régulière se rendent en série éliminatoire. <u>Demi-finales (DF) :</u> DF#1 : 4 vs 1 DF#2 : 3 vs 2 Les deux équipes perdantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille de bronze. Les deux équipes gagnantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille d'or.
5	Toutes les équipes de la saison régulière se rendent en série éliminatoire. Les 3 premières équipes de la saison régulière se rendent directement en demi-finale. <u>Quart de finale (QF) :</u> QF #1 : 5 vs 4 <u>Demi-finales (DF) :</u> DF #1 : Gagnant QF vs 1 DF #2 : 3 vs 2 Les deux équipes perdantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille de bronze. Les deux équipes gagnantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille d'or.
6	Toutes les équipes de la saison régulière se rendent en série éliminatoire. Les 2 premières équipes de la saison régulière se rendent directement en demi-finale. <u>Quart de finale (QF) :</u> QF #1 : 6 vs 3

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

ULTIMATE

	QF #2 : 5 vs 4 <u>Demi-finales (DF) :</u> DF#1 : Gagnant QF#2 vs 1 DF#2 : Gagnant QF#1 vs 2 Les deux équipes perdantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille de bronze. Les deux équipes gagnantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille d'or.
7	Les 6 meilleures équipes de la saison régulière se rendent en série éliminatoire. Les 2 premières équipes de la saison régulière se rendent directement en demi-finale. <u>Quart de finale (QF) :</u> QF #1 : 6 vs 3 QF #2 : 5 vs 4 <u>Demi-finales (DF):</u> DF#1 : Gagnant QF#2 vs 1 DF#2 : Gagnant QF#1 vs 2 Les deux équipes perdantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille de bronze. Les deux équipes gagnantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille d'or.
8	Les 6 meilleures équipes de la saison régulière se rendent en série éliminatoire. Les 2 premières équipes de la saison régulière se rendent directement en demi-finale. <u>Quart de finale (QF):</u> QF #1 : 6 vs 3 QF#2 : 5 vs 4 <u>Demi-finales (DF) :</u> DF#1 : Gagnant QF#2 vs 1 DF#2 : Gagnant QF#1 vs 2 Les deux équipes perdantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille de bronze. Les deux équipes gagnantes des demi-finales s'affrontent pour la médaille d'or.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

ULTIMATE

Si neuf (9) à treize (13) équipes :

Les deux premières équipes passent aux éliminatoires.

Les parties barrages se joueront entre les quatre (4) autres équipes ayant la meilleure fiche (6e vs 3e et 5e vs 4e).

Par la suite, le gagnant de 6e vs 3e affronte le 2e, le gagnant de 5e vs 4e affronte le 1er.

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

Deux sections

Si quatorze (14) équipes et plus :

Il y aura des matchs barrages :

Match no 1 : 4e position B vs 1e position A

Match no 2 : 3e position B vs 2e position A

Match no 3 : 4e position A vs 1e position B

Match no 4 : 3e position A vs 2e position B

Gagnant no 4 vs Gagnant no 1

Gagnant no 2 vs Gagnant no 3

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

7.2 Prolongation aux éliminatoires

Pour les éliminatoires seulement, advenant une égalité dans le pointage à la fin du temps réglementaire, un point ultime devra être joué afin de déterminer l'équipe gagnante. L'équipe à qui revient la possession du disque débutera la période de prolongation.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

8.1 Pointage éthique sportive

L'éthique sportive n'est pas cumulée au classement

8.2 Évaluation de l'éthique

L'évaluation de l'éthique sportive se fait sur la base de quatre critères soit :

1. Connaissance et application des règles.

Ils n'ont pas fait d'appels à la faute injustifiés. Ils n'ont pas mal interprété les règles volontairement. Ils ont respecté les délais. Ils avaient la volonté d'apprendre et/ou d'expliquer les règles.

2. Bon état d'esprit.

Ils se sont excusés pour leurs propres fautes. Ils ont prévenu leurs partenaires lorsqu'ils ont fait un mauvais appel à la faute ou un appel inutile. Ils étaient disposés à reconnaître que nous avons raison et ont annulé leur appel à la faute.

3. Fautes et contacts.

Ils ont évité les fautes, les contacts et les actions dangereuses.

4. Attitude positive et maîtrise de soi.

Ils se sont présentés, ils ont joué sans nous dénigrer, ni nous agresser.

Ils ont complimenté nos belles actions, ils nous ont laissé une bonne impression avant, pendant et après la partie.

Chaque critère est noté sur 3 points. La base de référence pour chaque catégorie est 2 points parce qu'il est attendu des équipes qu'elles fassent preuve d'un bon esprit général à tout moment. À chaque match, déterminez si vos adversaires ont fait preuve d'un bon esprit, comme prévu, ou si leur comportement a fait pencher la balance vers le meilleur ou vers le pire, et attribuez-leur une note en conséquence.

Si rien d'extraordinaire ne s'est produit lors d'un match, chaque catégorie devrait recevoir 2 points et la note totale pour l'esprit sportif devrait donc être de 8/12.

Réfléchissez à la question « Comment était notre esprit par rapport au leur » lorsque vous remplissez la feuille de pointage. Si vous estimez que vos adversaires vous ont surpassé dans une catégorie donnée, accordez-leur un point supplémentaire.

Pour toute note qui n'est pas 2, une justification écrite sur la feuille de match est exigée.

ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense

9.1 Équipe gagnante

Après chaque match, les équipes doivent attribuer des points d'éthique à l'équipe adverse. L'équipe qui obtient le plus de points d'éthique à la fin de la saison régulière remporte la bannière d'éthique.

9.2 Procédure en cas d'égalité

Advenant le cas d'une égalité dans le pointage, l'équipe ayant le moins de victoire remportera l'éthique sportive.