



## Ligue civile Ultimate Rimouski

### Règlements saison Automne 2011

#### **Horaire pour la saison :**

Les matchs se joueront tous les jeudis soir de 21h00 à 23h00. La plage horaire se divise comme suit :

21h00 à 21h05	Échauffement des 4 équipes
21h05 à 22h00	2 Matchs (55 minutes ou 21 points, demie à 11)
22h00 à 22h05	Échauffement des 4 équipes
22h05 à 23h00	2 Matchs (55 minutes ou 21 points, demie à 11)

On débute le 29 septembre et on termine avec les séries le 15 décembre. Il y a **congé** lors de la semaine de lecture, par contre, le gymnase sera disponible pour ceux et celles qui désireront s'amuser !!!

#### **Application de la "Variante Québec" (baptisée ainsi par la ligue d'Ottawa) a pour objet d'accroître la rapidité du déroulement d'une partie. Elle consiste en ceci :**

- Il y a 2 lancers d'engagement ("pull") à chaque partie; 1 au début de chaque demie.
- Après un point, le jeu reprend d'où le point a été compté sans qu'il y ait de lancer d'engagement. L'équipe qui vient de se faire marquer un point reprend le disque à l'endroit où le but a été compté. Elle ne reprend pas à la ligne.
- Pour la reprise du jeu, l'offensive doit s'installer à l'intérieur de 30 secondes et doit permettre à la défensive de prendre position. Le jeu reprend obligatoirement après une validation. Une fois placé, les joueurs de l'offensive ne peuvent plus se déplacer jusqu'à la reprise du jeu
- Les joueurs peuvent changer uniquement après un point, sauf dans le cas d'une blessure. Dans ce cas, l'équipe adverse a le droit de changer un joueur également.

- Aucun arrêt de jeu ne peut être appelé pour le matériel (ex : attacher ses souliers). Sinon cela compte comme un temps mort.
- En tout temps, les équipes doivent avoir 1 fille sur le jeu. Le nombre minimum de joueurs dans l'équipe doit être de 3 gars et 2 filles, sinon l'équipe devra trouver un remplaçant.

Minimum 3 gars 2 filles au début du match (10 minutes pour avoir ces 5 joueurs). Sinon l'équipe adverse gagne 1 point par minute de retard.

- Une équipe a le droit d'avoir seulement des remplaçants(es) qui ne joue pas dans une équipe adverse. Lors des séries, seulement des remplaçants(es) ayant joués 3 parties ou plus dans une équipe pourront rejoindre celle-ci.
- Chaque équipe possède 1 temps mort par demie plus un flottant. Si un temps mort est pris dans les cinq dernières minutes du jeu, on reprend le jeu avec un compte+2.
- Aucun jeu dangereux entraînant un contact entre deux joueurs ne sera toléré. Un premier avertissement devra être émis par son capitaine, après deux avertissements le joueur sera rencontré par le responsable de la ligue. Le responsable a le droit d'expulser un joueur dont le comportement met en risque la santé des autres utilisateurs.

### **Calcul des points et statistiques**

1 victoire = 2 points

1 défaites de 15 points et plus = 1 points

1 défaite de 14 points et moins = 0 points

Au son du chronomètre, le jeu s'arrête sauf s'il y a égalité entre les deux équipes, le point en cours est alors terminé pour déterminer l'équipe gagnante.

### **L'esprit du jeu (spirit):**

L'esprit du jeu est essentiel au Ultimate et chacun des joueurs est responsable de respecter et promouvoir l'esprit du jeu. Les capitaines d'équipes ont d'autant plus de responsabilité face à l'esprit qu'ils doivent en faire la promotion et veiller à ce que les joueurs de leur équipe comprennent cette notion et respectent l'esprit.

L'esprit du jeu sera évalué à chaque partie et les capitaines devront entrer les résultats d'esprit du jeu au même moment qu'ils inscrivent les résultats des parties. L'évaluation se fera sur 10 points. Une note de 10/10 est souhaitable à tout coup, mais un 10/10 devrait être réservé pour une partie **mémorable**. Pour plus de détails sur le fondement des points spirits voir les responsables de la ligue.