

# Règlements des ligues intra-muros du PEPS

## ULTIMATE

COORDONNATRICES: Mélanie Bariault (418) 656-2131 poste 406023  
Christine Dubé (418) 656-2131 poste 408531  
COLLABORATRICE: Isabelle Grenier (418) 656-2131 poste 406032

[melanie.bariault@sas.ulaval.ca](mailto:melanie.bariault@sas.ulaval.ca)  
[christine.dube@sas.ulaval.ca](mailto:christine.dube@sas.ulaval.ca)  
[isabelle.grenier@sas.ulaval.ca](mailto:isabelle.grenier@sas.ulaval.ca)



# TABLE DES MATIÈRES

## Règlements généraux

1. ADMISSIBILITÉ .....	2
2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE .....	2
3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE .....	2
4. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS.....	2
5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE .....	3
6. JOUEURS SUBSTITUTS .....	3
7. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ .....	4
8. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU.....	4
9. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES .....	4
10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL .....	4
11. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE .....	5
12. TOLÉRANCE POUR RETARD .....	5
13. FORFAIT.....	5
14. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT.....	6
15. PROTÉT .....	7
16. OFFICIELS .....	7
17. JOUEUR BLESSÉ .....	7
18. PERTE DE FRANCHISE.....	7
19. INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	8
20. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES .....	9
21. POINTS AU CLASSEMENT .....	9
22. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT .....	9
23. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF .....	9
24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S).....	10

## Règlements spécifiques

1. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT POUR LA LIGUE DU MERCREDI .....	1
2. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE .....	1
3. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE .....	1
4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE.....	1
5. DESCRIPTION DU JEU .....	2
6. L'ÉQUIPEMENT .....	2
7. LE COMPORTEMENT AU JEU .....	2
8. LE RESPONSABLE DE LIGUE .....	3
9. LE LANCEUR .....	3
10. LE MARQUEUR .....	3
11. LE RECEVEUR .....	4
12. LES SUBSTITUTIONS.....	4
13. LES TEMPS MORTS .....	4
14. DÉBUTER ET RECOMMENCER UN JEU .....	4
15. HORS LIMITE.....	5
16. INTERCEPTION DANS LA ZONE DE BUT.....	5
17. MARQUER UN BUT.....	5
18. REVIREMENT .....	5
20. PRÉCISIONS SUR L'ESPRIT SPORTIF .....	7
21. FIN DE LA PARTIE .....	7

<u>Règlements des séries</u> .....	1
------------------------------------	---

## CONSIDÉRATION GÉNÉRALE

Une lecture attentive de ces règlements pour la première rencontre du calendrier régulier est considérée comme ayant été faite par tous les capitaines des équipes. Merci de transmettre les informations à vos coéquipiers/coéquipières.

### 1. ADMISSIBILITÉ

Les ligues intra-muros sont réservées aux étudiants de l'Université Laval, aux membres du PEPS ainsi qu'aux personnes du public âgées de 18 ans et plus. Les responsables des ligues se réservent le droit d'exclure tout joueur apparaissant d'âge mineur et qui ne peut prouver qu'il a l'âge requis.

Chaque joueur est responsable de faire valider sa carte d'abonnement au PEPS ou de payer le surplus non-membre. Dans le cas contraire, après un délai raisonnable, les contrevenants écoperont d'une suspension automatique d'une rencontre suivie d'une suspension indéfinie tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé. Si le joueur continue à jouer malgré l'avis de son responsable de ligue, la ligue peut suspendre le joueur et le capitaine tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé.

De plus, pour aucune considération il n'y aura d'entente spéciale sur la durée de l'abonnement au Peps pour les joueurs et les capitaines des équipes des ligues intra-muros. Seuls les joueurs munis d'un billet médical pourront bénéficier d'une réduction de la durée de l'abonnement au Peps nécessaire pour leur sport.

### 2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

Le minimum de joueurs requis qui doivent apparaître sur la liste officielle est fixé comme suit:

<b>Été</b>		<b>Automne – Hiver</b>	
Soccer:	14 (dont 5 F)	Basketball:	8
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey:	14 (13 dans le A)
Ultimate :	11 (dont 5 F) (toutes catégories)	Hockey-cosom:	9 (3 F dans le mixte)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer intérieur:	11 (dont 4 F)
Volleyball :	4 (dont 2 F)	Soccer extérieur :	14 (dont 5 F)
Basketball:	8	Volleyball:	6 (dont 2 F)
Spikeball:	2		

### 3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE

#### Automne et hiver:

Contrairement aux autres sports, au hockey glace et au soccer intérieur, un joueur ne peut être inscrit officiellement dans deux équipes. Exception au hockey un joueur peut jouer dans 2 équipes si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine (samedi ou dimanche). Par contre, il est toujours possible de jouer dans deux sports différents, ex.: soccer et hockey. Le soccer intérieur et extérieur sont considérés comme deux sports différents.

#### Été:

Les joueurs peuvent jouer dans 2 équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent.

### 4. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS

Toutes les équipes d'une catégorie doivent aligner des joueurs de calibre assez homogène.

Les responsables des ligues et/ou les officiels en devoir se réservent le droit d'exclure de la partie et/ou de la saison tout joueur dont le calibre de jeu est trop fort pour la ligue.

Les joueurs des équipes Rouge et Or et les joueurs des équipes d'élite régionales, notamment : Dynamos au soccer, Royal de Montréal au Ultimate, Titans de Limoilou au hockey féminin, LHJMQ, LNAH (semi-pro) et Senior AAA au hockey, ne peuvent pas jouer dans les ligues intra quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette activité lors de la même année. À noter que les joueurs de niveau AAA au soccer peuvent seulement jouer dans nos catégories les plus fortes, soit le A.

Grille d'admissibilité des joueurs provenant d'une autre équipe:

Un joueur peut remplacer dans une catégorie équivalente ou supérieure.  
Ex : Un joueur de B peut remplacer dans le A ou le B, mais pas dans le C.

**5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE**

L'équipe peut faire sans frais différents types de modification à sa liste officielle:

(<https://rel.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps>)

- a) inscription d'un nouveau joueur
- b) remplacement permanent d'un joueur
- c) Transfert d'un joueur d'une équipe à une autre
- d) abandon d'un joueur

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués et que l'alignement des joueurs pour une partie soit conforme à la liste officielle.

De son côté, le responsable de ligue doit vérifier le statut de joueur régulier ou substitué, suite à une communication avec le capitaine, de tout joueur qui a joué 5 rencontres (calendrier de 20 rencontres) et 2 rencontres (calendrier à 7 semaines).

Cette règle ne modifie en rien les exigences minimales de participation pour pouvoir participer aux séries finales.

Les équipes ne peuvent inscrire un nouveau joueur, transférer un joueur ou effectuer un remplacement permanent après la date de la 19<sup>e</sup> rencontre du calendrier régulier (9<sup>e</sup> pour le calendrier de 10 rencontres et 6<sup>e</sup> pour le calendrier à 7 rencontres et 7<sup>e</sup> pour le calendrier à 8 rencontres).

**6. JOUEURS SUBSTITUÉS**

Le joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle et qui participe à une rencontre est considéré comme substitué.

**A) Joueur substitué provenant d'une équipe de la ligue****Hockey glace et soccer intérieur :**

Un joueur inscrit officiellement dans une équipe à l'automne-hiver et qui joue de façon régulière (40% et + des parties) peut dépanner comme substitué pour un **maximum de 5 rencontres** pendant la saison pour la même équipe (séries incluses). Exception : au hockey si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine.

**B) Joueur substitué ne provenant pas d'une équipe de la ligue**

b-1) Le joueur substitué qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis et payer le surplus non-membre, s'il n'est pas membre.

b-2) Un joueur peut être substitué dans plus d'une équipe mais au moment de la 5<sup>e</sup> présence dans une même équipe, la règle précédente sera appliquée.

**C) Utilisation des joueurs substitués**

Un joueur substitué ne peut pas jouer sur une base régulière si l'équipe n'a pas le minimum de joueurs requis.

Les statistiques de comportement du joueur substitué sont compilées, ajoutées à celles de l'équipe et assujetties à la règle des limites des sanctions personnelles.

**D) Alignement des joueurs substitués**

1. Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.
2. Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.
3. Deux équipes ne peuvent pas décider que la partie est légale, si elle ne respecte pas les règlements de la ligue.
4. Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitut pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.
5. Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre est illimité.

**E) Stationnement**

Les joueurs substitués ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

**7. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ**

Les officiels en devoir peuvent procéder à une vérification systématique de l'identité des joueurs au moyen d'une fiche de contrôle requérant leur signature personnelle ou en demandant une pièce d'identité.

Un officiel qui a un doute raisonnable sur l'identité réelle d'un joueur peut, de son propre chef, procéder à une vérification à n'importe quel moment.

Les participants qui sont reconnus coupables de fraude en jouant sous une fausse identité sont suspendus pour un minimum de trois (3) rencontres ainsi que le capitaine de l'équipe fautive (2 rencontres à l'été).

Dans de tels cas, les équipes fautives perdent en plus la partie par défaut.

**8. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU**

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre catégorie, avec la complicité des équipes préférablement, les équipes qui sont trop fortes ou trop faibles pour le calibre de jeu pratiqué par les autres équipes qui évoluent dans leur division.

**9. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES**

Il est strictement interdit de consommer des boissons alcoolisées ou autres substances illicites près des bancs des joueurs et ce, avant, pendant et après la rencontre. Il est également interdit de fumer sur les plateaux et terrains sportifs.

Il est strictement interdit à un joueur qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété ou sous l'influence de substances illicites de prendre part à une rencontre.

Il est interdit d'apporter et de consommer votre propre boisson alcoolisée au PEPS, incluant les terrains extérieurs, les vestiaires, les chambres de joueurs à l'aréna et au soccer, les gymnases, bref, tous les locaux du PEPS, du Stade TELUS et de l'aréna, sous peine d'expulsion de l'établissement et même de la ligue. Par ailleurs, si lors d'une visite d'un agent du ministère, une équipe nous fait perdre ou suspendre notre permis d'alcool, celle-ci sera automatiquement poursuivie pour les préjudices encourus.

**10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL**

Toute désobéissance ou manque de respect à l'égard d'un employé de l'Université Laval est sanctionné sévèrement.

## 11. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE

Le capitaine doit remettre au marqueur une copie de son alignement idéalement 10 minutes avant le début de la partie pour faciliter le travail du marqueur.

Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire dans toutes les ligues sauf au volleyball et au spikeball.

Les noms et prénoms de chaque joueur doivent être inscrits lisiblement. Les détails qui suivent doivent apparaître aussi sur l'alignement:

- l'identité du capitaine (C) et de l'assistant-capitaine (AC) pour la rencontre;
- l'identité du gardien de but (GB) et du lanceur (L) s'il y a lieu;

Il faut aussi identifier les joueurs substitués sur la feuille d'alignement en ajoutant la mention (S) à la fin du nom.

## 12. TOLÉRANCE POUR RETARD

Le marqueur actionne le chronomètre à l'heure fixée pour la rencontre. Après 10 minutes de tolérance, toute équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs requis perdra la partie par forfait.

Le joueur régulier qui arrive en retard peut jouer même si son nom n'apparaît pas sur la feuille de pointage au début de la rencontre en autant que son nom apparaisse sur la liste officielle de l'équipe. À son arrivée, il doit donner son nom au marqueur qui le signalera à l'arbitre.

Au basketball, au ultimate et au soccer, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitué sur la feuille de match dès que la 2<sup>e</sup> demie est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

Au hockey sur glace et au hockey-cosom, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitué sur la feuille de match dès que la 3<sup>e</sup> période est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

## 13. FORFAIT

Il y a forfait quand l'équipe ne peut présenter le minimum de joueurs requis avant l'échéance de la limite de tolérance (10 minutes):

ÉTÉ	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Soccer	8 (2 F) ou 11 (3 F)
Softball	8 + fantôme ou 9
Ultimate frisbee	7 (3 F) ou 6 (2F)
Volleyball 2 vs 2	2
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *
Basketball	5
Spikeball	2

AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Basketball	5
Hockey	9 avec GB
Hockey-cosom	6 (2 F dans le mixte) avec GB
Soccer int.	7 (2 F) ou 6 (1F)
Soccer ext.	10 (2 F) ou 11 (3 F)
Volleyball	6 (2 F) *

\*Pour exception, voir le règlement 34

Les officiels font débiter la rencontre à l'heure convenue **si l'équipe qui manque de joueurs a un joueur de moins que le minimum de joueurs requis** sauf au basketball où il est obligatoire d'aligner le minimum requis de 5 joueurs.

Au volleyball, le premier set est perdu par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, il y a 5 minutes additionnelles et ils perdent le 2<sup>e</sup> set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3<sup>e</sup> set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1<sup>ère</sup> partie.

Au spikeball, les deux premiers sets sont perdus par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 2<sup>e</sup> partie (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> set), il y aura forfait pour ces 2 sets. Finalement, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 3<sup>e</sup> partie (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> set), il y aura forfait pour ces 2 sets.

Il y a trois (3) cas de forfaits et de sanctions:

Cas	Sanction
1. Équipe qui prévient 4 jours et plus à l'avance	Pas d'amende, pas de reprise, mais forfait pour l'équipe
2. Équipe qui prévient entre 1 et 3 jours à l'avance	Pas de reprise et amende de 10 \$
3. Équipe qui prévient la journée même ou qui ne prévient pas et se retrouve avec un nombre insuffisant de joueurs	Amende de 20 \$ et partie amicale si possible

Pour les équipes de volleyball jouant 4 sets par soir:

- l'amende pour l'équipe qui perd le premier set par forfait est fixée à 5 \$;
- l'amende pour celle qui perd les deux premiers sets par forfait est fixée à 10 \$ et à 15 \$ pour celle qui perd les trois premiers sets;
- finalement, l'amende pour celle qui perd les 4 sets par forfait est fixée à 20 \$.

Pour les équipes de spikeball :

- l'amende pour l'équipe qui perd 2 sets par forfait est fixée à 5 \$ (maximum 15\$ par soirée)

Le montant de l'amende sera débité du dépôt de garantie et crédité à l'équipe lésée.

Les officiels doivent demeurer sur place et arbitrer la partie non officielle pour veiller à la sécurité des participants. Le marqueur (ou l'arbitre-marqueur) note correctement l'identité des joueurs présents.

En aucun cas, l'adversaire ne peut accepter qu'il n'y ait pas de forfait lorsque le minimum de joueurs n'est pas respecté.

Lorsque des parties amicales ont lieu dans les cas de rencontres perdues par forfait (cas 3), toutes les infractions sont portées à la fiche des équipes et des joueurs fautifs de la même manière que lors des rencontres régulières.

Le pointage final au classement pour l'équipe gagnante dans le cas d'un forfait est de 20-0 au basketball, 25-0 au volleyball, 21-0 au spikeball, 9-0 au ultimate frisbee, 7-0 au softball et de 3-0 dans les autres ligues.

L'équipe qui perd par forfait obtient zéro point d'esprit sportif. De plus, l'équipe qui perd par forfait n'a aucune présence de joueurs qui sera comptabilisé dans les statistiques de l'équipe, contrairement à l'équipe victime du forfait.

## 14. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

L'équipe perd la rencontre par défaut si :

- le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif selon le jugement de l'arbitre;
- expulsion de deux joueurs différents pour fautes graves (ex.: 5+E ou 10 MP);
- 1 expulsion pour faute grave (ex.: 5+E ou 10 MP) et 1 expulsion pour trop de MP (HO et HC);
- 3 expulsions pour trop de MP (HO et HC);
- l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer intérieur (1 carton rouge = 2 cartons jaunes);
- l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer extérieur;
- l'équivalent de 3 fautes graves (2 dans ligues féminines) au basketball (faute technique de comportement "T2", faute antisportive "A" ou faute disqualifiante "D");
- trop de minutes de punitions (HO = 30 MP, 20 MP dans "F") (HC = 20 MP, 18 MP dans mixte)
- expulsion d'un joueur quand l'équipe joue avec le minimum de joueurs et n'a pas de joueur pour remplacer le joueur fautif;
- Si le gardien de but est expulsé, blessé ou quitte délibérément la partie et que l'équipe ne veut pas le remplacer, l'équipe perd cette partie par défaut.
- joueur avec fausse identité;
- joueur qui joue malgré sa suspension;
- joueur substitut non-admissible.
- joueur qui démontre des signes d'ébriété et que celui-ci ne veut pas quitter la partie.

Une partie perdue par défaut se termine sur-le-champ (si la raison est surlignée en gris dans la liste précédente) et l'équipe fautive doit quitter les lieux.

Le pointage final d'une partie gagnée par défaut est comme celui d'une partie gagnée par forfait.

L'équipe qui perd par défaut n'obtient aucun point d'esprit sportif mais n'a pas à payer d'amende dans un tel cas. Cependant, les minutes de punition accumulées lors de cette partie sont ajoutées à la fiche des joueurs et de l'équipe.

## 15. PROTÊT

Aucun protêt concernant un jugement d'arbitre n'est permis. Les protêts concernant l'infraction aux règlements par un joueur ou une équipe sont jugés par le comité de la ligue.

Le protêt doit être rédigé par courriel et envoyé au responsable de ligue ou au coordonnateur dans les 24 heures suivant le match.

Une décision sera rendue dans les jours qui suivent à la suite d'une consultation du comité de ligue et des arbitres de la partie contestée.

## 16. OFFICIELS

Les officiels désignés pour une rencontre représentent la seule autorité qui voit à l'Application des règlements et à leur interprétation.

Tout manque de respect à leur égard est passible de sanctions sévères.

De plus, les officiels ont la responsabilité de rapporter tout incident qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu et qui peut entraîner des suspensions.

## 17. JOUEUR BLESSÉ

Le remplacement avec ou sans frais du joueur blessé devient une affaire de régie interne de l'équipe puisque toutes les équipes adhèrent à la ligue avec le mode du forfait d'équipe.

Le joueur blessé n'a pas droit à un remboursement automatique.

Le joueur blessé ne perd pas de présences pour pouvoir participer aux séries finales à la condition de remettre un billet médical à son responsable de ligue.

Le joueur blessé sérieusement qui a obligé l'arbitre à arrêter le jeu doit être remplacé par un coéquipier, si l'équipe le peut, avant que le jeu reprenne.

Si l'équipe commence la partie avec le nombre minimum de joueurs requis, qu'un joueur se blesse pendant cette partie et qu'il doit quitter, la partie n'est pas perdue par forfait ni par défaut et se poursuit normalement même si le nombre de joueurs présents devient inférieur au nombre minimum requis. Dans les sports ayant un gardien de but, si celui-ci se blesse, il doit être remplacé dans les délais prévus sinon la partie est perdue par défaut.

Précision : À l'été, au volleyball de plage 2 vs 2 et au spikeball, puisque la partie ne peut pas se continuer si un joueur se blesse. Un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera faite pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts      20 pts - 25 pts)

Précision : À l'été, au volleyball de plage 2 vs 2 et au spikeball, puisque le set ne peut pas se continuer si un joueur se blesse, un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera faite pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts      20 pts - 25 pts) Pour les sets restants dans la soirée, à moins que le joueur blessé soit remplacé, l'équipe devra de déclarer forfait sans pénalité d'argent et sans déduction de point d'esprit sportif.

## 18. PERTE DE FRANCHISE

L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise (voir limites au dossier des infractions personnelles et collectives) même si elle n'atteint pas la limite inscrite. En effet, à la fin de la saison, le comité de ligue se réunit pour étudier le dossier des équipes dont le comportement laisse à désirer ou qui se situent près de la limite pour évaluer s'il y a perte de franchise.



Aussi, une équipe faisant preuve d'un flagrant manque d'esprit sportif (multiples suspensions, fautes graves, etc.) peut perdre sa franchise en cours de saison si le responsable de ligue ou le coordonnateur du programme juge que leur maintien dans la ligue risque de nuire au bon déroulement des activités.

Une troisième défaite par forfait (2<sup>e</sup> à l'été et au soccer extérieur de l'automne) entraîne la perte du droit de participer aux séries finales ainsi que le non-renouvellement de la franchise l'année suivante. Si le 2<sup>e</sup> (été) ou 3<sup>e</sup> (A-H) forfait survient pendant les séries, l'équipe perd automatiquement son droit de jouer pour le reste des séries.

Au volleyball, un 3<sup>e</sup> soir (12 sets) = perte de franchise

Au spikeball, un 2<sup>e</sup> soir (12 sets) = perte de franchise

Une équipe qui se fait prendre une 2<sup>e</sup> fois à aligner un joueur sous une fausse identité PERD IMMÉDIATEMENT sa franchise.

Une équipe qui ne fait pas les séries par manque de points d'esprit sportif ne pourra renouveler sa franchise l'année suivante.

Une équipe qui quitte le terrain ou la patinoire ou qui ne se présente pas à la partie par crainte de dépasser la limite maximale de minutes de punition ou de cartons (pendant le calendrier régulier ou durant les séries) PERD automatiquement sa franchise.

Une équipe qui n'acquiesce pas son paiement d'équipe dans les délais proposés peut compromettre sa participation future dans la ligue.

L'équipe qui perd sa franchise n'est pas remboursée.

## 19. INFRACTIONS ET SANCTIONS

La nature des sanctions pour les infractions qui entraînent l'expulsion du joueur (inadmissibilité, agression, propos abusif, injure, menace, provocation au désordre, critique véhémement ou répétitive, etc.) varie selon la gravité de l'incident et est déterminée par le coordonnateur, le responsable de ligue et l'arbitre-chef après analyse du rapport de la partie et enquête.

Les suspensions s'établissent comme suit dans la plupart des activités:

CAS	SANCTION
Expulsion d'une partie	Selon la gravité... avec ou sans partie de suspension
Deuxième expulsion ou suspension durant l'année	Selon la gravité... plus trois (3) parties additionnelles de suspension
Troisième expulsion ou suspension durant l'année	Exclusion des cadres de la ligue pour le reste de la saison, séries et tournoi inclus, et perte du droit de jouer l'année suivante

Pour des raisons évidentes, il va de soi que, même si les officiels n'ont pas vu l'incident, le coordonnateur ou le responsable de ligue peuvent sanctionner un geste répréhensible qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu. Ils peuvent punir plus sévèrement un geste pénalisé par un arbitre suite aux explications fournies par les officiels.

**Le joueur expulsé de la partie doit quitter immédiatement le terrain de jeu et le banc des joueurs pour ne pas recevoir une extrême inconduite de plus à son dossier.**

Un joueur qui oublie ou bien refuse de purger une suspension sera suspendu indéfiniment.

Le joueur suspendu qui revient confronter un joueur d'une autre équipe ou un officiel durant sa suspension sera exclu des cadres de nos ligues indéfiniment.

Aucun joueur suspendu ne peut être remboursé pour les parties perdues.

**Le joueur substitut qui est expulsé d'une rencontre dans une de ses premières parties d'essai peut être suspendu pour toute la durée de la saison.**

Tous les avis de suspension des joueurs sont communiqués directement à leur capitaine.

Les joueurs suspendus ne peuvent pas prendre place près du banc des joueurs pour encourager leurs coéquipiers durant toute la durée de leur suspension.

Durant l'été et à l'automne pour le soccer extérieur, la partie de suspension est reportée à la date de la partie suivante quand celle-ci est annulée à cause de la mauvaise température ou de l'état des terrains.

## 20. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES

La philosophie de jeu de la ligue doit être respectée en tout temps.

- dans toutes les ligues durant l'été et à l'automne-hiver, le joueur qui joue dans deux équipes dans un même sport et qui commet un geste entraînant une expulsion du match et une suspension perdra aussi le droit de jouer pour son autre équipe durant la période de sa suspension.
- Si un joueur suspendu est régulier dans un autre sport, il peut continuer à jouer dans l'autre sport même si sa suspension n'est pas encore purgée.

Le capitaine (ou l'assistant-capitaine si le capitaine est lui-même le joueur impliqué) d'un joueur suspendu peut contacter le coordonnateur s'il croit que des éléments n'ont pas été considérés lors de la décision.

Tout autre protêt concernant le jugement des officiels est rejeté automatiquement.

## 21. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

Partie gagnée:	3 points
Partie nulle:	2 points
Partie perdue:	1 point
Partie perdue par défaut ou par forfait:	aucun point

Le responsable de ligue compile les statistiques collectives, certaines statistiques ayant rapport au comportement mais ne compile pas les statistiques individuelles de performance.

## 22. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

L'égalité au classement final des équipes est rompue selon les critères suivants:

1. Total des points d'esprit sportif.
2. Nombre total de victoires.
3. Différentiel le plus élevé (points pour moins points contre).
4. Résultat des rencontres impliquant les équipes qui se retrouvent sur un pied d'égalité au classement final (victoires).
5. Points pour et points contre totalisés dans les rencontres de ces équipes dans le cas où chacune des équipes aurait remporté un nombre égal de victoires.
6. Total des points pour pris globalement.

## 23. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom) – Déduction pour chaussures extérieures

Pour chaque rencontre, 1 point d'esprit sportif sera retranché à votre équipe si un membre de votre équipe (joueur régulier ou substitut) amène ses chaussures extérieures (ex. bottes d'hiver) à l'intérieur des gymnases du PEPS. Nous vous rappelons que, non seulement en période hivernale, mais en tout temps, des vestiaires sont à votre disposition pour y laisser vos effets personnels pendant la durée de votre activité aux ligues. Tout officiel (marqueur ou arbitre) ainsi qu'un responsable de ligue pourra déduire des points d'esprit sportif aux équipes fautives qui auront apporté leurs chaussures d'extérieur dans les gymnases, sans préavis. Il est de votre devoir de vous assurer que votre équipe aura le minimum de points d'esprit sportif requis avant la fin de la saison pour faire les séries.

## **24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S)**

Les responsables de ligues procéderont à la prise de photos de l'équipe gagnante de chaque catégorie accompagnée de la bannière des ligues lors de la finale. L'autorisation de prendre une photo de l'équipe championne sera demandée aux membres de l'équipe présents lors de la finale ainsi que l'autorisation de publier cette photo à des fins de promotions (Page Facebook, site Internet, etc). De plus, afin de mettre à jour notre banque de photos/ visuels, il peut arriver qu'un technicien en arts visuels soit engagé pour filmer ou prendre des photos durant votre partie. Les visuels serviront à des fins de promotion (page Facebook, site Internet, etc). Dans le cas où vous ne voulez pas être photographié ou filmé, merci de nous avisé avant la production des visuels.

## **25. ANNULATION DES PARTIES EN RAISON D'ÉVÈNEMENTS INCONTRÔLABLES**

Les parties annulées en raison d'évènements incontrôlables ne seront ni repris, ni remboursés. À ne pas confondre avec les annulations météo des ligues estivales. Un événement incontrôlable implique la fermeture du PEPS.

Dans le cas des ligues estivales, les parties sont reprises si la température ne nous permet pas de jouer.

# Règlements spécifiques

## Été

Voici un résumé des principaux règlements, mais la version intégrale se retrouve dans le guide. Par conséquent, S.V.P. vous référer au guide UPA 11<sup>e</sup> édition (Ultimate Player Association) que nous avons remis à chaque capitaine.

### **1. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT POUR LA LIGUE DU MERCREDI (16 ÉQUIPES)**

#### **Les ligues à 16 équipes**

Chaque ligue de 16 équipes est divisée en 4 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 3 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B, C et D (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A, B et C (pour les 2 premiers reclassements) des 3 dernières semaines changent de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section. Pour la 10<sup>e</sup> semaine, il y aura un échange entre les divisions.

#### **Classement FINAL - 10e rencontre**

Le classement final sera déterminé comme suit : pour chaque affrontement cédulé lors de la 10<sup>e</sup> partie, l'équipe gagnante prend la meilleure position des deux équipes qui s'affrontent.

Ex : 1<sup>ère</sup> position vs 5<sup>e</sup> position

Si la 5<sup>e</sup> position gagne, elle se dresse en 1<sup>ère</sup> position et la 1<sup>ère</sup> position prend la 5<sup>e</sup> position.

Pour les séries, la ligue à 16 équipes se divise en 2 catégories (8 équipes chaque).

### **2. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Avant de commencer la partie, un tirage au sort est effectué afin de déterminer l'équipe qui effectuera le lancer d'envoi. La 1<sup>ère</sup> demie dure 35 minutes de temps continu. La mi-temps est décidée par le chronomètre et non par le pointage et elle peut être d'une durée maximale de 2 minutes. La 2<sup>e</sup> demie est d'une durée de 35 minutes en temps continu.

Lors du signal sonore (pouet) qui indique la demie, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait point. À la fin de la partie, le 1<sup>er</sup> pouet signifie qu'il reste 5 minutes à la rencontre (soft cap). À la fin du 5 minutes, il y a un double pouet pour signifier la fin du match (hard cap). Donc, toutes les parties sont d'une durée de 70 minutes. Si c'est nul, exemple 11 à 11, et le dernier pouet se fait entendre, on finit le point pour faire 12 à 11 avec un maximum de 3 minutes qu'on donne sinon cela reste nul.

Le chronomètre, qui est géré par le responsable de la ligue, est en temps continu, indépendamment des "événements" (blessure, temps mort, fautes, etc.) pouvant se dérouler sur les différents terrains.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points après le temps réglementaire de la deuxième demie. Le pointage maximum pour une partie est de 18 même si le temps de la partie n'est pas complètement terminé. De plus, il faut seulement 1 point de différence (pas de 2 points d'écart), donc cela peut finir 18 à 17.

### **3. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE**

Les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de 11 joueurs réguliers inscrits dont un minimum de 5 joueurs féminins dans toutes les catégories.

### **4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE**

Le nombre maximum de joueurs qui est permis sur le terrain lorsque le jeu est en cours est de sept (7) joueurs par équipe. Il doit y avoir en tout temps un minimum de 3 filles sur le terrain dans toutes les catégories.

Une équipe peut jouer avec seulement 2 filles. Toutefois, cette équipe doit jouer la partie à 6 joueurs jusqu'à ce qu'une 3<sup>e</sup> fille se présente au match tandis que l'autre équipe joue à 7 joueurs.

Pour la saison d'été (séries incluses) vous avez un forfait « en banque », c'est-à-dire que pour un match dans la saison, vous avez le droit de jouer un match avec 1 joueur en moins sans avoir un « forfait ». Cependant, vous devez jouer à 6 tout le match même si votre joueur arrive pendant le match (après les 10 minutes de tolérance). Bien sûr, s'il arrive pendant le 10 min de tolérance ce n'est plus un « forfait ».

## 5. DESCRIPTION DU JEU

L'ultimate est un sport sans contact impliquant deux équipes de 7 joueurs.

- L'objectif de la partie est de marquer des points.
- Le disque peut seulement être déplacé par des passes.
- Chaque fois qu'une passe est incomplète, interceptée, abattue au sol, il se produit un retournement; changement immédiat de la possession du disque. Aucun contact avec le frisbee n'est accepté et ce, même si le frisbee revient en jeu (ex.: contact avec un arbre ou un joueur posté sur les lignes de côté).
- Un point est marqué chaque fois que le disque est attrapé dans la zone adverse, c'est-à-dire lorsqu'un coéquipier nous fait une passe dans la zone adverse ou qu'un joueur intercepte le disque dans la zone adverse.

C'est l'auto-arbitrage qui est en vigueur car il est assumé qu'aucun joueur violera intentionnellement les règles de jeu établies. Une modalité est prévue pour reprendre le jeu suite à une faute commise par inadvertance. Lors d'une faute, seuls les deux joueurs impliqués peuvent discuter (les capitaines peuvent y participer au besoin). Advenant l'impossibilité d'une entente, le responsable de ligue va trancher.

## 6. L'ÉQUIPEMENT

Chaque joueur doit porter un vêtement qui le distingue de l'autre équipe (gilet d'équipe ou dossard). Les chandails doivent être empruntés et retournés par le capitaine au comptoir de prêt (0610) de l'aréna du PEPS avant et après chaque partie.

## 7. LE COMPORTEMENT AU JEU

Le joueur doit, d'une manière responsable, éviter de commettre des fautes techniques et de violence verbale ou physique.

### 7.1 ESPRIT SPORTIF

Pour la ligue d'ultimate (Tournesol) le pointage de l'esprit sportif est calculé sur un pointage de 10. Après chaque rencontre, le capitaine va devoir donner le pointage d'esprit sportif au responsable de la ligue. Le pointage est basé sur cette échelle :

10	Exceptionnel, votre meilleure partie à vie
9	Super bonne partie, l'équipe adverse était très aimable et connaissait les règlements.
8	Bonne partie, peut-être quelques accrochages, mais tout s'est fait dans l'harmonie. Les joueurs adverses connaissaient les règlements ou étaient enclins à les apprendre.
7	Un joueur de l'équipe adverse était désagréable et/ou certains joueurs ne connaissaient pas les règlements ou ne voulaient pas les apprendre
6	Plus d'un joueur de l'équipe adverse était désagréable et/ou ils ne

	connaissaient pas les règlements ou ne voulaient pas les apprendre.
1-5	Partie cauchemardesque. L'autre équipe était désagréable, ils ne connaissaient pas les règlements et appelaient des fautes douteuses et/ou s'obstinaient lors des appels de faute. Il y a eu beaucoup d'animosité dans l'air.

L'équipe qui ne vient pas donner la note d'esprit sportif de l'autre équipe au responsable de ligue se verra attribuer la note de 7 pour son équipe.

Lorsqu'une équipe donne 6 ou moins de spirit, les 2 capitaines doivent se rencontrer à la fin de la partie pour échanger sur ce qui s'est passé durant la partie et s'assurer que cela ne se reproduira plus. Il est conseillé de se rencontrer à la demie avant que le tout ne s'envenime trop!

Lorsqu'une équipe est forfait, une note de 0 pour l'esprit sportif est attribuée à leur équipe. L'autre équipe qui est victime du forfait reçoit 9 points d'esprit sportif.

Pour le classement, le résultat est multiplié par 2, donc c'est un total sur 20 points. Exemple : une équipe a reçu 8 points sur 10 pour la partie, dans le classement, elle va avoir 16 points.

## 8. LE RESPONSABLE DE LIGUE

Il observe attentivement le déroulement de la partie mais n'appelle pas les fautes (réf.: violations, "picks", ligne, etc.) puisque les joueurs doivent appeler eux-mêmes leurs fautes. **Il intervient sur demande d'un capitaine lors d'un désaccord ou d'une tricherie évidente.**

## 9. LE LANCEUR

Il est un joueur offensif en possession du disque ou qui vient de le lâcher.

Si le disque est au sol, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur, n'importe quel joueur offensif peut en prendre possession. La personne allant chercher le disque à l'extérieur du jeu ou touchant le disque immobile au sol devient **obligatoirement** le joueur devant remettre celui-ci en jeu.

Le lanceur doit établir un pivot à l'endroit où est situé le disque. Si le disque est sorti des limites du terrain, le pied pivot doit être à l'intérieur des lignes à l'endroit où le disque est sorti. Si le disque s'immobilise sur l'aire de jeu, le joueur à l'offensive a 10 secondes pour prendre le disque. Après le décompte de 10 secondes (10 à 1), un joueur en défensive, à moins de 3 mètres, peut annoncer "en jeu" et initier le compte (1 à 10) seulement si un joueur en défensive a donné les avertissements audibles 10 et 5 secondes lors du décompte.

## 10. LE MARQUEUR

Il peut bloquer avec le pied mais seulement de côté et jamais plus haut que la hanche.

Un seul joueur défensif peut garder le lanceur, les autres défenseurs doivent être à plus de trois mètres sinon il y a faute "double team".

Le marqueur doit respecter le "disc-space".

Le compte est fait par le marqueur en annonçant "compte à" et en comptant de 1 à 10 assez fort pour que le lanceur entende. L'intervalle entre le début de l'énoncé de chacun des chiffres du compte doit être d'au moins une seconde. Si le lanceur n'a pas libéré le disque au premier son du mot "10", il y a revirement.

Règlements spécifiques concernant le compte:

- a) s'il y a faute ou infraction défensive qui n'est pas contestée: le compte repart à 1
- b) s'il y a faute ou infraction offensive qui n'est pas contestée: on reprend au compte atteint + 1 pour un maximum de 9
- c) s'il y a faute ou infraction qui est contestée: on reprend au compte atteint + 1 pour un maximum de 6

S'il y a contestation du compte et que la passe est complétée, le disque revient au lanceur et le marqueur commence le compte à 8. Si la passe n'est pas complétée, il y a revirement.

## 11. LE RECEVEUR

Le receveur gagne la possession du disque en démontrant un **contact soutenu** avec le disque.

Après un attrapé, il doit s'immobiliser aussi vite que possible puis établir un pivot.

Si le disque est attrapé simultanément par un joueur offensif et défensif, celui à l'offensive a la priorité.

Le premier contact avec le sol détermine la possession (in ou out) (premier pas ou premier contact avec le sol). Lors d'un attrapé, en aucun temps le pied ne doit toucher la ligne de terrain sinon il y a revirement. De plus, lors d'un attrapé, un pied qui touche la ligne de but n'est pas 1 point.

## 12. LES SUBSTITUTIONS

Les substitutions peuvent être faites seulement:

- après un but et avant l'acceptation du lancer d'envoi;
- pour remplacer un joueur blessé;

## 13. LES TEMPS MORTS

Chaque équipe a droit à 2 temps morts par partie (1 à chaque demie), mais aucun temps mort ne sera accepté dans les 5 dernières minutes de jeu, sinon il y aura revirement.

Chaque temps mort est de 1 minute "chronométrée" par les 2 capitaines des équipes concernées.

**Seulement le porteur du disque peut appeler un temps mort pendant le jeu;** le capitaine peut le faire après un point (pour ou contre son équipe). Si le disque était en jeu au moment de la demande du temps mort, le compte reprend au même temps qu'il a été arrêté (ex.: 4 bateaux).

Le jeu reprend à l'endroit où le temps mort a été appelé.

Il y a revirement si un joueur demande un temps mort et que l'équipe n'en a plus en banque.

Il faut préciser que le temps normalement alloué (pour se replacer ou faire des changements) entre chaque point est de 1 minute 30 secondes. Au jugement du responsable de ligue ou à la demande du capitaine, celui-ci peut intervenir s'il juge qu'une équipe prend trop de temps pour repartir le jeu.

Le terme "équipement" ne peut être utilisé pendant le jeu. Il peut être utilisé seulement s'il y a revirement ou un point.

## 14. DÉBUTER ET RECOMMENCER UN JEU

Les joueurs qui reçoivent le disque doivent donc se positionner sur la ligne de but et dès qu'ils sont prêts à recevoir le lancer d'envoi, ils doivent lever la main.

### Le lancer d'envoi:

- Il est effectué après chaque point et au début des demies.
- Pour effectuer le lancer d'envoi, le joueur qui lance le disque lève le bras afin de signifier à l'autre équipe qu'il est prêt et attend un signe de l'équipe adverse avant de lancer.
- Tous les joueurs ne doivent pas dépasser la ligne de but avant que le disque ait quitté les mains du lanceur.
- L'équipe à l'offensive récupère le disque à l'endroit où le disque est tombé et/ou a roulé et le jeu débute. Si le joueur offensif attrape le frisbee avant qu'il ne touche à terre, le jeu commence à cet endroit et **si le disque est échappé, il en résulte un revirement** à l'endroit échappé.

- Si le disque tombe à l'extérieur sans toucher au sol ou à un joueur en défensive, l'équipe offensive peut effectuer la mise au jeu au centre du terrain en invoquant la règle du milieu. **Il suffit de lever les mains au-dessus de la tête et de crier "MIDDLE"**.
- Si le disque tombe à l'arrière ou sur les côtés de la zone de but sans toucher au sol, il est possible de faire la mise au jeu à **15 verges de la première ligne de but** en invoquant le **"BRICK" en levant les mains au-dessus de la tête**.
- Si le disque tombe et/ou roule dans la zone de but, il doit être lancé de l'endroit où il se trouve.

## 15. HORS LIMITE

Un joueur défensif peut aller hors limite pour effectuer une interception.

Lorsqu'un joueur attrape le disque, c'est le premier contact avec le sol qui détermine si l'attrapé est "in" ou "out".

Si une passe sort des limites de jeu et ne revient jamais, l'équipe adverse gagne possession du disque à l'endroit **où il a quitté l'aire de jeu**.

Si le pied pivot est à l'extérieur du jeu lors d'une passe, il y a revirement.

## 16. INTERCEPTION DANS LA ZONE DE BUT

Si un joueur gagne possession du disque (par interception) dans la zone de but qu'elle défend, il a le choix:

- soit qu'il recommence le jeu à l'endroit où le disque a été attrapé,
- soit qu'il décide de transporter le disque à la ligne de but et le compte débute à cet endroit.

Par contre, s'il fait une feinte de lancer, le joueur doit lancer d'où il a fait la feinte.

## 17. MARQUER UN BUT

Un but est compté (1 point par attrapé) lorsqu'un joueur offensif attrape une passe dans la zone de but et démontre un contact soutenu. Le disque ne doit jamais toucher le sol lors de l'attrapé.

Si un joueur marque un point mais ne le réalise pas et effectue une passe, le point est accordé quel que soit le résultat de la passe, sauf s'il n'était pas clair que le joueur ait marqué (ex.: pied sur la ligne), dans ce cas, le résultat de la passe est maintenu.

## 18. REVIREMENT

Il y a revirement lorsqu'une passe est incomplète, interceptée, rabattue au sol ou tombe hors limite.

Il y a d'autres actions qui amènent la perte de possession du disque: compte de 10 atteint, passer le disque main à main et si le lanceur attrape son propre lancer. **Mais dans le cas où le disque aurait touché un autre joueur, il est possible de rattraper un disque qu'on aurait lancé soi-même.**



## 19. FAUTES ET VIOLATIONS

**Le contact physique est interdit.** Les joueurs ont droit à leur verticale (i.e. espace qui est immédiatement en-dessous et au-dessus d'eux).

Pour appeler une faute, il suffit de l'annoncer en criant "**Faute!**". Le jeu arrête aussitôt et il y a explication. Seuls **les joueurs impliqués et les capitaines (au besoin)** peuvent intervenir. Aucun commentaire ne peut être émis par les joueurs sur les lignes de côté. UN JOUEUR À LE DROIT ET LE DEVOIR DE RETIRER UN APPEL DE FAUTE SI APRÈS DISCUSSION, IL SE REND COMPTE QU'IL N'Y AVAIT PAS DE FAUTE.

### Principales fautes:

#### a) Contact entre le lanceur et le marqueur au moment du lancer:

Si le lanceur subit une faute et que la passe n'est pas complétée: il y a reprise du jeu.

Si le lanceur subit une faute et que la passe est complétée: la faute est automatiquement déclinée et le jeu continue.

Si le marqueur subit une faute et que le jeu n'est pas complété: le jeu continue normalement.

Si le marqueur subit une faute et que le jeu est complété: il y a reprise du jeu.

#### b) Contact entre 2 joueurs à l'attrapé:

Si une faute est appelée et **n'est pas contestée**: le joueur qui a subi la faute gagne possession du disque à l'endroit où la faute a été commise.

Si la faute **non contestée** est dans la zone de but: il y a point.

Si la faute est **contestée**: le disque revient au lanceur.

Si la faute **contestée** est dans la zone de but: le lanceur s'avance et **reprend le jeu à la ligne de but**.

#### c) Marcher ou "travelling":

Le lanceur doit constamment garder une partie de son pied pivot en contact avec le sol. Si le lanceur perd contact avec ce point, il a marché. Il doit alors reculer d'un pas ou de deux pas s'il s'agissait d'une fin de course jugée trop longue.

#### d) Double équipe ou "double team":

Si une "double équipe" (2 joueurs dans la zone de 3 mètres du lanceur et si le 2<sup>e</sup> joueur ne surveille pas un joueur offensif) est appelée, le 2<sup>e</sup> marqueur doit sortir du 3 mètres. Ensuite, le marqueur doit recommencer son compte qui était atteint – 1.

#### e) Écran ou "pick":

Un écran ou "pick" se produit dès qu'un défenseur, dans sa poursuite de l'attaquant qu'il surveille, trouve un autre joueur (de son équipe ou de l'équipe adverse) dans sa ligne de course. À ce moment, le défenseur doit appeler "pick".

Le défenseur doit être en mouvement et à **3 mètres ou moins** de l'attaquant qu'il poursuit pour crier "pick".

Si un joueur crie "pick", le jeu est immédiatement arrêté et reprend dès qu'il rejoint le joueur qu'il surveille.

Il faut apporter la précision suivante: **seul le joueur en défensive qui appelle "pick" peut aller retrouver son joueur.**

**Les joueurs ont donc l'obligation d'appeler leurs fautes sans l'aide ou le jugement du responsable.** En cas de litige ou de manque d'esprit sportif d'un joueur, le responsable de ligue est l'unique garant des sanctions.

#### f) Espace du frisbee ("disc-space"):

Si une ligne, tirée entre n'importe quels deux points du marqueur, touche le lanceur ou est à moins d'une fois le diamètre d'un disque du torse ou du pivot du lanceur, il y a faute. Cependant, si c'est causé par un mouvement du lanceur, ce n'est pas une faute.

Lorsque le marqueur viole cette règle, le compte est arrêté, diminué de 1 et repris que lorsque la faute est corrigée.

## **20. PRÉCISIONS SUR L'ESPRIT SPORTIF**

Le responsable a le droit d'expulser un joueur s'il juge son comportement inapproprié.

Il peut également refuser la participation d'un joueur (régulier ou substitut) s'il le considère trop fort pour la ligue dans laquelle il joue. Nous invitons donc les capitaines à respecter les calibres de jeu et à bien choisir leurs joueurs substitués (tant les filles que les gars) et ce, même dans les séries.

## **21. FIN DE LA PARTIE**

Après chaque match, le capitaine est invité à rencontrer le responsable pour "évaluer" l'esprit sportif de l'équipe adverse.

Le capitaine est l'unique personne qui peut intervenir auprès du responsable pour discuter d'un manque d'esprit sportif ou d'une faute.

**\*\*Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées\*\***

## **Règlements des séries** **ÉTÉ**

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir deux conditions:
  - 1<sup>e</sup> Conserver un minimum de points d'esprit sportif, soit une moyenne de 7,5 points dans la saison.
  - 2<sup>e</sup> Avoir moins de 2 forfaits.
2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries peu importe le choix de son mode d'adhésion.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres durant le calendrier régulier de l'été.
4. Les équipes peuvent aligner un maximum de 3 joueurs substitués par rencontre durant les séries à la condition que ces joueurs aient joué au moins 1 rencontre pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le ou la responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitué dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.

Le ou la responsable de ligue établit la liste des joueurs substitués qui sont admissibles à jouer pour votre équipe avec votre complicité et parmi lesquels vous pouvez choisir.
5. Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.
6. Le joueur blessé, malade ou la joueuse enceinte pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue, être remplacé par un joueur de l'équipe ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe.
7. Si le joueur blessé ou malade qui était remplacé par un autre joueur peut revenir au jeu pendant les séries, il est en droit de le faire. Toutefois, le joueur qui le remplaçait ne peut plus jouer si celui-ci ne remplissait pas les conditions d'un substitué admissible (minimum 1 partie jouée en saison régulière).
8. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
9. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier.
10. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
11. La durée des parties est la même que durant le calendrier régulier (Voir règlements spécifiques au Ultimate).
12. S'il y a égalité au pointage durant les séries, il y aura prolongation et la première équipe à inscrire un point gagnera la partie.
13. Il y a 3 parties assurées pour toutes les équipes.
14. En cas d'annulation de partie, elles seront reprises intégralement si moins d'une demie a été complétée. Toutefois, si la première demie a été complétée, la partie est valide et le résultat compte.

**BONNE CHANCE !**