

**ULTIMATE – RÈGLEMENTATION SIMPLIFIÉE (Minis 6-12 ans)**  
**VERSION PRÉLIMINAIRE**  
**Envolée 2017**

---

Les règlements officiels du jeu de l'Ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur ceux de la 11<sup>ème</sup> édition des règlements de l'*Ultimate Player Association*. Par contre, des modifications sont apportées et elles sont listées ici :

<http://www.montrealultimate.ca/files/Ultimate%2011th%20Edition%20-%20French.pdf>  
[http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2012-2013/Reglements\\_specifiques4c4-adopte20121002.pdf](http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2012-2013/Reglements_specifiques4c4-adopte20121002.pdf)

Toutefois, les règlements simplifiés ci-dessous vise à faciliter l'autoarbitrage avec une clientèle enfant.

**L'esprit de jeu :**

La Fédération Québécoise d'Ultimate (FQU) et l'Association d'Ultimate de Montréal (AUM) encouragent 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.

Définition de la Fédération mondiale :

« Tous les joueurs sont responsables de l'administration et du respect des règlements et de l'esprit du jeu. Aucun joueur ne doit volontairement enfreindre les règles. C'est pourquoi il n'y a pas de sanction sévère en cas d'infraction, mais il existe plutôt une méthode pour reprendre le jeu d'une manière qui simule ce qui aurait probablement eu lieu s'il n'y avait pas eu de violation. Le jeu hautement compétitif est encouragé, mais ne doit jamais sacrifier le respect mutuel entre les joueurs, le respect des règles ou tout simplement le plaisir de jouer. »

Voici les éléments nécessaires à l'esprit sportif:

- Connaissance des règlements
- Éviter les fautes et les contacts intentionnels
- Être honnête et respectueux
- Avoir une attitude positive
- Démontrer un bon contrôle de ces émotions

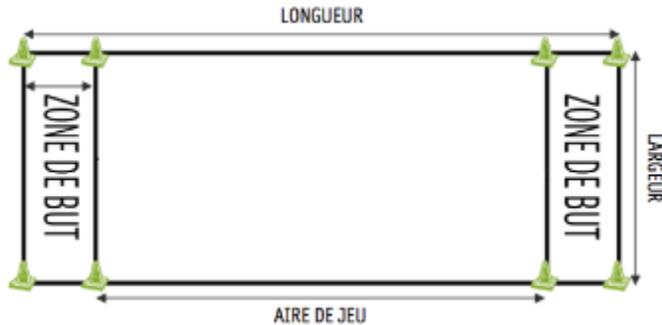
Pour terminer une partie avec le sourire peu importe le résultat, voici quelques propositions pour renforcer l'esprit du jeu :

- Trois "cheers" pour l'équipe adverse en fin de partie
- Proposer un petit jeu "esprit du jeu" à l'équipe adverse
- Faire un cercle d'esprit du jeu en fin de partie. Dans sa forme la plus simple, un joueur par équipe dit ce que l'autre équipe pourrait améliorer pour la prochaine fois (ex : meilleure utilisation des filles, faire attention aux appels douteux, faire plus de « dump and swing ») et dire ce qu'ils ont fait très bien (ex : ouverture à la discussion dans les appels litigieux, la bonne humeur sur le terrain).
- Nommer le joueur masculin et la joueuse féminine les plus utiles de l'équipe adverse et/ou le joueur/joueuse ayant fait preuve du meilleur esprit jeu.

### **Terrain de jeu:**

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 **4m** de profondeur.

Le terrain est rarement ligné et donc est délimité à l'aide de 8 cônes.



La ligne extérieure du terrain (grand rectangle) est considérée à l'extérieur du terrain.

Les lignes intérieures des zones de but sont considérées à l'extérieur des zones de but.

Il y a hors-jeu lorsqu'un joueur attrape le disque à l'extérieur des limites du terrain.

Les joueurs crient « Hors-jeu » et le disque est repris par l'équipe adverse où il est sorti.

### **Disques :**

Disque officiel de Discraft J-Star 145gr

### **Durée du jeu :**

Un match de 30 minutes avec une mi-temps de 2 minutes.

Chaque équipe conserve un temps mort par demie avant les trois dernières minutes du jeu, et dure chacun 60 secondes.

### **Mise au jeu ; lancer d'engagement**

Le jeu commence au début de chaque demie par un lancer d'engagement. C'est-à-dire que les deux équipes sont alignées face à face sur la ligne de but intérieure. L'équipe défensive lance le disque à l'équipe offensive.

Il n'y a pas de lancer d'engagement après chaque point. 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.

### **Le pointage**

L'équipe offensive marque un point chaque fois qu'elle attrape le disque dans la zone de but de l'équipe défensive.

La partie se termine au temps et non à l'atteinte d'un nombre de point déterminé.

### **Le déplacement du disque**

Le disque est déplacé en faisant des passes entre coéquipiers. Le disque peut être placé dans n'importe quelle direction. La personne qui attrape le disque devient le « lanceur » et a un maximum de 10 secondes pour faire une passe.

La personne de l'équipe défensive qui surveille le lanceur est le « marqueur ». Il compte à voix haute le délai de 10 secondes dès qu'il est à l'intérieur d'une zone de 3m autour du lanceur. Le marqueur doit compter sur un rythme soutenu (ni trop lent, ni trop rapide) jusqu'à dix en commençant par « COMPTE À 1, COMPTE À 2, ... ». À 10, le disque change de possession.

### **Le changement de possession**

Lorsqu'une passe n'est pas complétée (échappée, bloquée, interceptée, hors-jeu), l'équipe défensive prend immédiatement possession du disque, là où le disque s'est immobilisé ou est sorti du terrain et devient l'équipe offensive.

Si le disque sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

### **Format du jeu:**

Les enfants d'âge primaire entre 6 et 12 ans jouent en format 4 contre 4 mixte

La constitution d'une équipe est donc d'au minimum 6 joueurs (incluant un minimum de 2 filles).

### **Les substitutions \***

Les joueurs peuvent être remplacés seulement lorsqu'un point a été marqué ou lorsqu'il y a un temps d'arrêt demandé pour une blessure.

Au début de chaque point, l'équipe offensive choisit sa formation (soit 2 gars/2 filles ou 3 gars/1 fille), l'équipe défensive doit avoir le même nombre de gars et de fille que l'équipe offensive.

**Important : Le sport étant en développement, les entraîneurs doivent se parler en début de partie s'il manque de joueur de l'un ou l'autre des genres. Le but n'est pas de décourager des jeunes.**

### **« Contact »**

Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs. Une faute survient lorsqu'un contact a lieu entre deux joueurs lors du lancer ou de l'attraper du disque. Si le joueur perd ou ne peut pas prendre possession du disque à cause d'un contact, il y a faute. Il est interdit de frapper le disque quand il est dans les mains d'un joueur.

De plus, afin de s'assurer de la sécurité, il est recommandé d'arrêter le jeu lorsqu'un joueur chute.

### **Déplacement et faute « Marché »**

Il est interdit de courir avec le disque dans les mains. Lorsqu'un joueur reçoit le disque, il doit s'immobiliser. Ensuite, il doit garder un contact avec le sol avec son pied pivot jusqu'à ce qu'il lance le disque à un coéquipier.

### **Défensive**

Spécificités avec ce groupe d'âge :

Plusieurs stratégies défensives sont possibles au ultimate. Toutefois avec ce groupe d'âge nous jouerons avec une défensive 1 contre 1. La défensive de zone est proscrite.

De plus, pour assurer la sécurité du groupe, le blocage avec les pieds est également proscrit.

Bien que le marqueur puisse se placer à une distance de disque de son joueur selon les règles officielles, avec les enfants nous allons respecter une distance de bras.

Un joueur ne peut bloquer volontairement la vision du lanceur, c'est une infraction d'obstruction de la vue.

Si un joueur défensif autre que le marqueur se trouve à moins de trois mètres du pivot du lanceur sans garder un autre joueur offensif et sans courir pour traverser l'espace, il y a faute de double marque.

### **L'autoarbitrage et appel de fautes**

Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeux. Nous considérons que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire, car aucun joueur ne violera intentionnellement les règlements.

Si un joueur s'estime victime d'une faute ou juge en avoir commis une, il doit simplement dire à voix haute « Faute ».

Si le joueur, à qui l'on attribue une faute, n'est pas d'accord avec l'appel, il n'a qu'à simplement dire « Je conteste ».

Lorsqu'il y a appel de faute, on invite tous les jeunes à rester immobiles en attendant le consensus des joueurs en discussion. Si les jeunes ont besoin d'aide pour régler un différend, ils peuvent lever la main et demander du soutien.

Évidemment à cet âge, les entraîneurs doivent éduquer les joueurs sur la façon d'appeler les fautes et les amener à le faire par eux-mêmes. C'est pourquoi nous nous concentrerons sur un nombre minimal de fautes à appeler soit : contact, marché, double marque, espace bras, obstruction de la vue

### **Éducation : Observateur pédagogique et entraîneur**

Avec le nombre grandissant de nouveaux joueurs qui participent à des activités d'ultimate, force est de constater que l'esprit du jeu est un concept inhabituel et à enseigner. L'ajout d'un observateur pédagogique dans ces compétitions vise à faciliter le déroulement du jeu et aussi permettre un apprentissage des règles et particularités du ultimate.

Lors des pratiques ou de l'absence d'observateur, l'entraîneur doit prendre ce rôle d'éducateur.

### **Formule de la compétition :**

Selon le nombre d'équipe, l'horaire sera en fonction de Pool ou de Round Robin

### **Classement:**

En cas d'égalité lors du classement des divisions :

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, toutes les équipes sont encore égales, la règle suivante 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.

### **Pointage esprit sportif**

Suite à une partie, les entraîneurs doivent rapidement aller à la table du responsable du tournoi pour donner les informations suivantes résultats et pointage esprit du jeu sur 20.

Calcul du pointage esprit du jeu (maximum de 20) :

- Ponctualité (1 à 4)
- Connaissance et respect des règles (1 à 4)
- Respect des bénévoles et du personnel (1 à 4)
- Respect des jeunes / coéquipiers (1 à 4)
- Respect des adversaires (1 à 4)

Échelle 1 = Insatisfaisant / 2 = Satisfaisant / 3 = Supérieur / 4 = Exceptionnel