

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIGUE INTÉRIEURE DE ULTIMATE FRISBEE GRANBY

Mise en vigueur à partir du 1 janvier 2018

1 – L'esprit du jeu

Chaque joueur :

- Est responsable de respecter l'Esprit du jeu.
- Est responsable de respecter le niveau de jeu de chaque joueur.
- Doit éviter les contacts pendant le jeu et les jeux dangereux.
- Doit connaître et respecter les règlements du Ultimate Frisbee.
- Doit respecter les lieux et équipements.
- Doit utiliser de l'équipement sécuritaire (crampons en métal interdits).

2 – Retard¹

Afin d'éviter tout retard, les joueurs doivent se présenter à l'avance sur les lieux. Les matchs commencent à 19h45. Soyez sur le terrain à 19h30 et prêt à jouer!

La partie se termine à 20h55 et nous devons libérer les terrains pour 21h00.

3 – Absences et remplacements

- Si vous ne pouvez pas vous présenter à une partie, il est de votre devoir d'avertir en avance votre capitaine et/ou responsable d'équipe afin qu'il ait suffisamment le temps de vous trouver un remplaçant.
- Un capitaine a le devoir de remplacer un joueur régulier par un joueur de calibre équivalent. Il doit en aviser le capitaine de l'équipe adverse afin d'obtenir son approbation.
- Lors des séries de fin de saison, un capitaine pourrait refuser un remplaçant de l'équipe adverse si ce dernier n'a pas joué au moins 3 parties en saison régulière.
- En cas d'absence du capitaine, un joueur est désigné pour le représenter au début du match.
- Un joueur qui remplace doit venir remplacer un joueur ayant payé sous peine de se voir refuser l'accès au droit de jeu.
- Une équipe ne peut avoir plus de joueurs que le nombre total de joueurs ayant payés pour la saison complète.

4 – Déroulement d'un match

- Les parties sont d'une durée de 1h15 minutes. Elles débutent à 19h45 et se terminent à 20h55
- Le sifflet sonnera 5 minutes avant le début de la partie, 5 minutes avant la fin de la partie et à la fin de la partie.
- La demie est d'une durée de 3 minutes et a lieu lorsqu'une équipe aura atteint 12 points.
- Lors de la sonnerie de fin de match, le jeu en cours est immédiatement arrêté, si le frisbee est

¹ Plage d'heures propice à changement

déjà lancé, son attrapé doit être considéré comme dans le match en cours. En cas d'égalité, la prochaine équipe à faire le point avant 21h00 gagne la partie.

- Chaque équipe a droit à 1 temps mort de 2 minutes par demie, sauf durant les 5 dernières minutes de la partie.
- Si 2 minutes après la sonnerie du début d'un match une équipe n'a pas 4 joueurs prêts à commencer la partie dans leur zone de but, le capitaine de l'équipe adverse peut demander qu'un point bonus soit accordé à son équipe. Pour ce faire, il doit le mentionner au capitaine adverse avec preuve du temps à l'appui. Il en va de même pour chaque tranche de 2 minutes additionnelle.
- Il doit toujours y avoir un minimum de 1 ou 2 filles sur le terrain à la fois. L'équipe à l'attaque à l'avantage de choisir le nombre de filles sur le terrain pour le jeu à venir. Si une équipe décide de mettre plus de 2 filles sur le terrain, chaque fille supplémentaire pourrait être marquée par un homme. (Ce règlement s'applique seulement s'il y a un minimum de 2 filles inscrites dans l'équipe). Advenant le cas où une équipe n'a pas de fille présente, 5 points sera accordé à l'autre équipe. Si on se retrouve dans une situation où il n'y a qu'une seule fille, une entente entre les responsables d'équipe doit avoir lieu surtout si l'autre équipe compte 2 filles.
- Le différentiel d'écart maximum lors d'un match est de 12 points. L'équipe qui aura cumulé 12 points d'écart doit permettre à l'autre équipe de faire un point avant d'en faire un autre. Ceci va dans le même objectif que de s'adapter au niveau de jeu de l'autre équipe dans une situation de disparité importante dans le niveau d'expérience.

5 – Défaite par défaut

Une équipe peut perdre un match par défaut si elle n'est pas en mesure d'avoir un nombre de joueurs minimum. Soit 4 joueurs par équipe dont 2 filles. Si une équipe ne peut pas rencontrer cette condition, elle perd le match par défaut. Un match amical pourra quand même avoir lieu entre les 2 équipes en présence. (Ce règlement s'applique seulement s'il y a un minimum de 2 filles inscrites dans l'équipe)

6 – Les fautes

Lorsque qu'un appel est appelée par un joueur, seul l'autre joueur concerné sur le jeu peut contester ou accepter la faute. Les autres joueurs n'ont pas à s'en mêler. Seuls les capitaines pourront intervenir au besoin, et toujours dans le but de régler la situation rapidement. Si des joueurs veulent des explications supplémentaires concernant un ou plusieurs règlements en particulier, les capitaines leurs expliqueront sur le côté du terrain afin de ne pas arrêter le jeu inutilement. Il est important de faire preuve d'honnêteté lorsqu'une faute est appelée. Noter que l'Ultimate favorise l'esprit sportif bien avant le pointage final.

7 – Actes répréhensibles

Aucun acte de violence (physique ou verbal) ne sera toléré. Le conseil d'administration d'Ultimate Granby peut, après avoir donné au membre en question l'occasion de s'exprimer, suspendre ce dernier des activités d'Ultimate Granby pour une période déterminée ou exclure définitivement tout membre qui ne respecte pas les règlements d'Ultimate Granby ou agit contrairement aux intérêts de celle-ci.

8 – Le classement général

La formule du classement général varie d'une saison à l'autre selon le nombre d'équipes inscrites pour

la saison et le calibre des équipes. Le différentiel appliqué lors du calcul des points ne peut dépasser 12 points (même si un score plus élevé a été noté) à cause de la règle limitant l'écart de points entre les équipes à « 12 ».

En cas de **double égalité**, la formule suivante s'applique :

- Nombre de victoires entre les deux équipes impliquées
- Meilleur différentiel des matchs impliqués dans la ronde
- Meilleur esprit sportif (si applicable)
- Tirage au sort

En cas de **triple égalité**, la formule suivante s'applique :

- Nombre de victoires entre les 3 équipes impliquées
- Différentiel entre les matchs des 3 équipes impliquées
- Meilleur esprit sportif (si applicable)
- Tirage au sort

9 – Inscriptions

Les personnes ont jusqu'à la 4^e semaine d'activité afin de s'acquitter des frais de jeu (et frais connexes lorsqu'applicables, i.e. : frais d'adhésion) sous peine de se voir refuser l'accès au terrain. Il en revient à l'équipe de s'assurer que tous les joueurs ont payé afin d'éviter tout problème relié au manque de joueurs.

À moins d'avis contraire par la ligue UFG, une personne s'inscrivant après le début des activités devra tout de même acquitter les frais complets de la saison, comme tous les autres membres.

10 – Remboursement

Chaque demande de remboursement sera traitée individuellement.

La ligue se réserve le droit de ne pas effectuer de remboursement si elle juge que le changement a un impact sur la ligue.

Un remboursement peut être partiel ou complet. La modalité de remboursement est, par défaut, selon le mode de paiement à moins d'une entente.

La ligue se réserve le droit de ne pas rembourser un joueur qui s'est blessé durant un match de la ligue UFG.

11 – Formation des équipes

Par noyau

Si une équipe n'est pas complète, elle se fera assigner des joueurs individuels. La ligue se réserve le droit de forcer une équipe à accueillir un joueur ou changer les alignements si elle le juge nécessaire pour le bienfait de tous et ce, quel qu'en soit les raisons (force inégales, joueur solitaire, manque de filles/gars, etc.)