

# Règles de l'ultimate à 5 contre 5

Fédération québécoise d'ultimate



## **Présentation**

Ce document est une annexe aux règlements de la [11<sup>e</sup> édition d'ultimate USA](#) créé pour le circuit québécois d'ultimate à 5 (CQU5)

L'Ultimate à 5 contre 5 devrait se jouer tout comme une partie de 7 contre 7. Les règlements utilisés sont ceux de la [11<sup>e</sup> édition d'ultimate USA](#), mais en suivant les modifications ici-bas.

Le document se lit comme ceci. Vous avez chaque section des règles de la 11<sup>e</sup> édition en gras. **Le texte en rouge est retiré** des règlements et est remplacé par **le texte en vert**. Certaines sections ne contiennent aucun changement.

Le présent document ne suffit pas pour comprendre les règles de l'ultimate, car seules les modifications à la 11<sup>e</sup> édition y sont mentionnées. Ainsi, une connaissance des règlements de la [11<sup>e</sup> édition d'ultimate USA](#) est fortement conseillée avant d'entreprendre la lecture de ce document.

## **I. Introduction**

### **Sous-section I.A.**

« **sept joueurs** » est désormais « **cinq joueurs** »

## **II. Définitions**

Forfait : Une équipe ne se présentant pas aux matchs, ou étant plus de 20 minutes en retard, ou étant sous le nombre minimal de joueurs, perdra la partie par forfait au compte de 7-0.

## **III. Terrain de jeu**

### **Sous-section III.A.**

Section enlevée et remplacée par

Un terrain extérieur de 5 contre 5 a une superficie rectangulaire ayant un ratio longueur/largeur d'environ 2/1. Les dimensions des terrains peuvent varier, mais doivent permettre de respecter les règles de sécurité en vigueur. Les dimensions acceptées sont les suivantes :

1. Entre 25 à 30 mètres de largeur.
2. Entre 50 à 70 mètres de longueur.
3. Deux zones de but de 10 à 12 mètres de profondeur.
4. Un point de brique de 8 à 10 mètres devant chacune des lignes d'entrées des zones de but.
5. Un point de brique inverse au centre des zones de but.

Voir l'Annexe 1

## IV. Équipement

aucun changement

## V. Durée du jeu

Section V, cette section entière est enlevée et remplacée par :

### Divisions Adultes et Juniors

#### A. Fin du match

Les parties d'ultimative à 5 contre 5 ont une durée de 45 à 60 minutes ou de 13 points. La première des deux éventualités qui survient met fin au match. Si le pointage est égal lorsque survient la fin chronométrée de la partie, le point en cours doit être terminé pour qu'il y ait une équipe gagnante.

Les organisateurs doivent spécifier qu'elle est la durée des parties. Si aucun système d'avertissement sonore est en place ils doivent aussi s'assurer que les capitaines d'équipes s'entendent à chaque partie sur un temps officiel impartial.

#### B. Mi-temps

La mi-temps est de 5 minutes et peut survenir de deux façons.

##### a. Mi-temps aux temps

La mi-temps aux temps doit être prise au milieu de la partie suite à un point. Elle peut être signalée par un signal sonore (préférentiellement différent du début et de la fin de la partie) ou, en l'absence d'un chronométreur officiel, par les capitaines. Les capitaines doivent s'entendre avant le point pour signifier l'arrivée de la demie.

##### b. Mi-temps à une limite de point

La mi-temps au point survient lorsque l'une des deux équipes atteint 7 points.

#### C. Marqueur de temps

a. Limite de temps souple « soft cap » survient lorsqu'il reste cinq minutes à la partie. Dans cette période de temps, les temps morts ne sont plus permis.

b. Limite de temps ferme « hard cap » représenté par un avertissement sonore est la fin de la partie. Dès que l'avertissement sonore de la limite de temps ferme retentit, le jeu arrête. Le résultat d'une passe en cours au moment de l'avertissement sonore est donc annulé.

i. **Exception** : Si l'organisation prohibe les matchs se terminant par un pointage égal. Dans ce cas le jeu doit être fait ainsi :

Dans le cas où le match serait égal et que l'avertissement sonore de la limite de temps ferme retentit, le jeu doit se continuer jusqu'à ce qu'un point survienne. Le jeu devient en situation de point universel. Les deux équipes doivent s'être parlé avant le point pour être certaines que tous les joueurs soient au fait que le point en cours pourrait être un point universel et que le jeu continuera malgré l'avertissement sonore.

## VI. Les temps morts

### Sous-section VI.B.

« Deux temps morts par demie » est désormais « un temps mort par demie »

### Sous-section VI.B.1.

Section enlevée

### Sous-section VI.B.2.

« 70 secondes » est désormais « 60 secondes »

### Sous-section VI.B.7 est ajoutée:

“Peu importe le nombre de temps mort restant, aucune équipe n’est autorisée à appeler un temps mort durant les 5 dernières minutes de la partie. Le chronométrateur doit avertir les équipes quand il reste 5 minutes à la partie. Si le disque est ‘en suspend’ ou ‘en jeu’ et qu’un joueur en offensive tente d’appeler un temps mort après le signal annonçant les 5 dernières minutes, il y a revirement.

Lorsqu’il n’y a pas de chronométrateur officiel pour la partie, ou qu’il n’y a pas de signal sonore annonçant qu’il ne reste que 5 minutes au match, la responsabilité incombe aux capitaines de s’entendre sur le temps officiel et d’annoncer aux joueurs quand survient le moment au cours de la partie ou les temps mort ne sont plus acceptés.

## VII. Remplacement

Aucun changement

## VIII. Amorcer ou reprendre le jeu

### Sous-section VIII.A.4.

« d’un point pour chaque 5 minutes de retard » est désormais « d’un point pour chaque 3 minutes de retard »

### Sous-section VIII.B.3.

« Sept joueurs » est désormais « cinq joueurs »

## IX. Sur le terrain et hors limite

Aucun changement

Aucun changement

## XI. Marquer des points

## X. Possession dans la zone de but

Aucun changement

## **XII. Revirements**

Aucun changement

Aucun changement

## **XV. Le receveur**

## **XIII. Le lanceur**

Aucun changement

Aucun changement

## **XIV. Le marqueur**

## **XVI. Les infractions et les fautes**

### **La règle de contact est ajoutée en XVI.H.3.e**

Appel de « Contact » - En cas de contact entre le lanceur et le marqueur qui constituerait une faute en vertu XVI.H.3.a, mais où le lanceur ne libère pas le disque, "contact" peut être appelé. Le jeu ne s'arrête pas et le marqueur reprend le compte à « un ». Si un second appel de contact a lieu, le second « contact » est traité comme toute autre violation de marquage. Le marqueur peut contester l'appel « contact » en appelant « violation » ce qui arrête le jeu. Si le lanceur appelle « contact » après le début de son mouvement de lancer puis libère le disque dans le même mouvement, l'appel est traité comme si le lanceur avait appelé « faute »

## **XVII. Positionnement**

Aucun changement

## **XVIII. Observateurs**

Aucun changement

## **XIX. Étiquette**

Aucun changement

Annexe 1.

