

Règlement de la Ligue d'été

18 avril 2007

Section 1 : Emplacement, stationnement et toilettes

1. La ligue extérieure de l'Ajjuq à généralement lieu sur le Parc d'Ultimate de Québec (PUQ), situé à l'intersection de la rue du Périgord et du boulevard du Jardin, à Charlesbourg.
2. Les équipes doivent s'installer sur le côté extérieur du PUQ en non entre les deux terrains car l'espace y est restreint.
3. La ligue extérieure de l'Ajjuq à également lieu sur le terrain du Parc Chabot, situé sur la rue des Tours à Charlesbourg.
4. Les équipes ont la responsabilité de laisser les terrains en bon état et propres à la fin de chaque partie.
5. Les bouteilles de verre sont interdites sur les terrains.
6. Les équipes ont la responsabilité de s'assurer du respect du voisinage.
7. Le stationnement du PUQ est situé à l'ancien Canadian Tire à l'angle de la rue du Périgord et du boulevard du Jardin. Il est interdit de se stationner dans les rues avoisinantes au PUQ par respect pour les résidents de ce secteur.
8. Le stationnement du Parc Chabot est situé à côté du parc, via boul. Jean-Talon Est, puis rue de la Moselle, puis avenue de Colmar. Il est interdit de se stationner dans la rue des Tours par respect pour les résidents de ce secteur.
9. Les joueurs ont la possibilité d'utiliser les toilettes de la crèmerie située à proximité du PUQ.

Section 2 : Préparation des terrains et organisation de la ligue

10. Une boîte en plastique grise a été aménagée sur le côté de la crèmerie situées à proximité du PUQ afin d'y mettre des tableaux de pointage, des cônes ainsi qu'une trousse de premiers soins. Une boîte identique sera installé au abords du Parc Chabot.
11. Il est de la responsabilité du capitaine de l'équipe locale (voir l'horaire) à 18h00 de passer par cette boîte prendre les tableaux de pointage et les cônes pour son terrain et de les installer sur le PUQ. Il est de la responsabilité du capitaine de l'équipe locale (voir l'horaire) à 19h15 de passer par cette boîte, pour rapporter les tableaux de pointage et les cônes et de verrouiller la boîte. À cette fin, les capitaines ont la possibilité de se stationner à la crèmerie au lieu de se stationner au Canadian tire.
12. Le code du cadenas de la boîte est 2-0-0-7.

13. Il est de la responsabilité du capitaine de chaque équipe d'apporter 4 cônes sur le PUQ, et d'installer chacun de ces cônes au quatre coins de l'une des zones de but au début de chaque partie.

14. La ligue d'été offre 4 soirées :

1. Tous vos joueurs ont plusieurs années d'expérience et font régulièrement des tournois – le mardi
2. La majorité de vos joueurs ont plusieurs années d'expérience et font quelques tournois – le mercredi
3. La moitié de vos joueurs ont plusieurs années d'expérience et une minorité fait quelques tournois – le jeudi
4. Catégorie d'accueil pour les équipes comptant des joueurs débutants – le lundi

15. Le format de la ligue est de 4 gars/3 filles sur le jeu.

16. Si l'équipe en défensive ne peut aligner 3 filles sur le terrain pour un point, elle devra jouer le point avec un joueur en moins par fille manquante, ce joueur en moins ne pouvant lui-même être une fille. Cette règle peut être modifiée sur accord des capitaines des deux équipes.

17. La saison régulière compte habituellement 12 parties, et un minimum de 3 parties en séries éliminatoires. Le nombre définitif de parties peut varier en fonction du nombre d'équipes de chaque division.

18. Les séries éliminatoires ont lieu la fin de semaine des 25 et 26 août 2007 :

- Calibre A et B : dimanche 26 août
- Calibre C et D : samedi 25 août

19. Pour la saison Été 2007, la division A comptera 6 équipes, la division B, 10 équipes et les divisions C et D, 12 équipes chacune. Les divisions C et D seront chacune divisée en deux pools (C1, C2 et D1, D2)

20. Reclassement : dans le but d'offrir des matchs plus serrés, toutes les divisions auront des reclassements au cours de la saison.

- Division A : l'horaire des deux derniers matchs de la saison sera effectué en fonction des résultats des 10 premiers matchs. Ex. La première équipe au classement, jouera ses deux derniers matchs contre les positions 2 et 3.
- Division B : après avoir joué un match contre chaque équipe (9 matchs), les 4 équipes avec les meilleures fiches forment un nouveau pool (B1). Les six autres équipes se retrouvent dans le pool B2.
- Division C et D : À la mi-saison (après 6 matchs), les 3 équipes avec les meilleures fiches des pools C2 et D2 changent de pool avec les 3 équipes avec les moins bons résultats des pools C1 et D1.

Section 3 : Horaire, temps et temps morts

21. Les équipes jouent une partie de 15 points sur une plage horaire totale d'une heure dix minutes. Les équipes doivent avoir une différence de deux points entre elles sauf si la règle du hard cap s'applique. Le maximum pour un pointage est 17. Il n'y a pas de nulle.
22. Le hard cap survient après 1h10 de jeu (selon l'horaire officiel) et signifie qu'on arrête le match immédiatement, sauf en cas de pointage nul qui commande alors de terminer le point pour déterminer un gagnant. Les capitaines ont la responsabilité de s'avertir 5 minutes avant la fin de la partie.
23. Le début de partie est celui affiché sur l'horaire. Les équipes sont responsables de débiter à l'heure prévue et de s'accorder sur une horloge officielle.
24. La mi-temps a lieu lorsqu'une des deux équipes atteint un compte de 8 points. Elle est d'une durée maximale de cinq minutes.
25. Chaque équipe jouit d'un temps mort par demie et d'un autre flottant. Aucun temps mort ne peut être pris dans les cinq dernières minutes du jeu.

Section 4 : Réglementation générale du jeu

26. Les règles utilisées lors de la ligue d'été sont celles de la 10^e Édition des règles de l'UPA, sauf dérogation prévue au présent document ou usage au sein de la ligue.
27. Tous les joueurs sont considérés comme ayant lu et compris ces règlements.
28. La règle des capitaines ("Captain's Clause") stipule que d'un commun accord, les capitaines peuvent décider de changer les règles qu'ils souhaitent. Les règles de l'AJJUQ ne peuvent faire l'objet de changement, sauf dispositions contraires.

Section 5 : Précision sur la réglementation générale du jeu

Joueurs sur le Banc

29. Conformément à l'article II.E des Règlements de l'UPA, un joueur sur le banc ne peut donner son opinion sur une situation (ex. en jeu ou hors-jeu) que si elle lui est expressément demandée par une personne sur le jeu et qu'il peut être considéré comme le joueur ayant la meilleure perspective.

Foot-Block

30. Le foot-block est permis, mais il doit être utilisé avec jugement. Tout contact entre le pied d'un marqueur et la main ou le bras du lanceur effectuant sont tir constitue une faute.

Remise en jeu d'un disque hors-jeu

31. Conformément aux dispositions des Règlement de l'UPA, la remise en jeu d'un disque hors-jeu ne nécessite pas validation de la part d'un joueur défensif. Le joueur qui récupère le disque doit transporter le disque au point approprié sur le terrain, toucher le sol avec le disque et le mettre en jeu à ce point.

Section 6 : esprit de jeu

Un point important pour les nouveaux et un rappel pour les autres. Après avoir consulter leurs coéquipiers, les capitaines devront entrer les résultats d'esprit du jeu au même moment qu'ils inscrivent les résultats des parties au gestionnaire de ligue sur www.ultimatequebec.ca. L'évaluation se fait sur 10 points. Une note de 10/10 est souhaitable à tout coup, mais un 10/10 devrait être réservé pour une partie mémorable. Afin de rendre l'évaluation de l'esprit de jeu plus facile, l'AJJUQ a modifié légèrement la présentation de son système.

9 - 10

- Tous les joueurs de mon équipe ont apprécié jouer avec tous les joueurs de l'autre équipe.
- L'autre équipe était prête à temps.
- L'autre équipe a démontré un haut niveau d'esprit sportif tout au long de la partie.
- L'autre équipe à fraternisé après la partie (cheers, discussion, ...)
- L'équipe adverse connaissait les règlements et/ou a démontré le désir de les apprendre

Vous devriez...

Inviter l'autre équipe à se joindre à vous pour une bière !

7 - 9

- Tous les joueurs de mon équipe ont apprécié jouer avec presque tous les joueurs de l'autre équipe
- L'autre équipe était prête à temps
- L'autre équipe a démontré un bon niveau d'esprit sportif tout au long de la partie.
- L'équipe adverse connaissait les règlements et/ou a démontré le désir de les apprendre.

Vous devriez...

Parler au capitaine de l'équipe adverse. Indiquer les incidents et/ou les joueurs ayant posé problème.

5 - 7

- Certains joueurs de mon équipe ont apprécié jouer avec certains joueurs de l'autre équipe.
- L'autre équipe était prête à temps
- L'autre équipe a démontré un niveau d'esprit sportif acceptable tout au long de la partie.
- L'équipe adverse connaissait presque tous les règlements.

Vous devriez...

Parler au capitaine de l'équipe adverse et revoir ensemble la partie.

3 - 5

- Un faible nombre de joueurs de mon équipe ont apprécié jouer avec un faible nombre de joueurs de l'autre équipe.

- Nous avons du attendre que l'autre équipe ait le nombre suffisant de joueurs. L'équipe adverse était en retard.
- Il y avait un manque général d'esprit sportif au sein de l'équipe adverse.
- L'équipe adverse ne connaissait pas tous les règlements et n'ont démontré aucune ouverture à les apprendre.

Vous devriez...

Parler du problème avec l'autre capitaine et le coordinateur de la ligue s'il y a lieu.

Dans le cas d'un retard, vous placer sur la ligne et compter un point pour chaque 5 minutes que votre équipe doit attendre après le début du temps réglementaire.

1 - 2

- Aucun joueur de mon équipe n'a apprécié jouer avec l'autre équipe.
- Nous avons du attendre que l'autre équipe ait le nombre suffisant de joueurs. L'équipe adverse était en retard.
- Il y avait un manque général d'esprit sportif au sein de l'équipe adverse.
- L'équipe adverse ne connaissait pas les règlements et n'ont démontré aucune ouverture à les apprendre.

Vous devriez...

Parler du problème avec l'autre capitaine et le coordinateur de la ligue s'il y a lieu.

Dans le cas d'un retard, vous placer sur la ligne et compter un point pour chaque 5 minutes que votre équipe doit attendre après le début du temps réglementaire.

0

- Aucun joueur de mon équipe n'a apprécié jouer avec l'autre équipe.
- L'autre équipe était en retard et/ou n'a pas réussi à avoir le nombre de joueurs minimum pour jouer.
- L'équipe adverse a démontré un manque flagrant d'esprit sportif et a effectué un ou plusieurs jeux dangereux.
- L'équipe adverse ne connaissait pas les règlements et n'ont démontré aucune ouverture à les apprendre.
- C'était l'équipe avec le pire spirit que je n'ai jamais vu.

Vous devriez

Parler du problème avec l'autre capitaine et le coordinateur de la ligue.

Dans le cas d'un retard, vous placer sur la ligne et compter un point pour chaque 5 minutes que votre équipe doit attendre après le début du temps réglementaire.

Section 7 : Classement

32. Le classement d'une équipe est déterminé par nombre de points accumulés à chaque victoire de l'équipe, chaque victoire donnant deux points à l'équipe. À ce nombre, on ajoute le pointage d'esprit sportif moyen de l'équipe pour l'ensemble des parties jouées. Le résultat donne le pointage total de l'équipe.

33. L'équipe ayant le plus haut pointage est classée première de sa catégorie, ainsi de suite.

34. En cas d'égalité dans le pointage total de plusieurs équipes, on détermine le classement par le différentiel entre le nombre de « points pour/points contre » total.
35. Si l'égalité subsiste, les positions entre ces équipes sont déterminées par le différentiel entre le nombre de « points pour/points contre » lors du match entre ces équipes
36. Si l'égalité subsiste, les positions entre ces équipes sont tirées au sort.

Section 8 : Joueurs, Substitution et participation aux séries éliminatoires

37. Un joueur ne peut faire partie de deux équipes d'une même catégorie.
38. Un joueur doit, pour faire partie d'une équipe, être sur l'alignement officiel de cette équipe. Tout joueur qui ne fait pas parti de l'alignement officiel d'une équipe est considéré comme un substitut.
39. Une équipe doit obtenir en tout temps le consentement **express** du capitaine de l'équipe adverse pour l'utilisation d'un substitut.
40. Toutes les équipes participent aux séries éliminatoires. Par contre, elles n'ont pas toutes nécessairement une chance de terminer en première position.
41. Un joueur peut participer aux séries éliminatoires s'il est inscrit en début de saison sur l'alignement officiel de l'équipe et s'il a pris part (ou a été présent) à la moitié des parties de son équipe en saison régulière. Si un joueur ne remplit pas ces critères, il peut tout de même participer à une partie de série éliminatoire avec le consentement express du capitaine de l'équipe adverse.

Section 9 : Annulation pour cause de température

42. Une partie n'est généralement pas annulée à cause de la température. Une partie est annulée si la sécurité des joueurs ou la pérennité des terrains sont mis à risque.
43. Il y a deux façons de savoir si une partie est annulée à cause de la température :
 1. Un avertissement est mis sur le site internet de l'Ajjuq 1h00 avant la partie;
 2. Par téléphone, au 934-6863, une heure avant la partie. Un message avec la date indiquera si la partie est annulée.
44. En présence de foudre ou de conditions climatiques mettant la sécurité des joueurs en danger, la joute doit être immédiatement arrêtée.
45. Un responsable de la ligue peut également arrêter un match si la sécurité des joueurs risque d'être compromise.
46. Si une équipe a déjà 8 points, les capitaines peuvent s'entendre à ce que le pointage de la joute soit accepté comme pointage final. Si aucune des deux équipes n'a 8 points ou si les capitaines ne s'entendent pas sur un pointage final, le match peut être disputé ultérieurement.

47. Le match reprend alors à partir du moment où il a été arrêté.
48. Les matchs sont repris par défaut le dimanche suivant la date où ils ont été annulés. Les capitaines conviennent entre eux et avec le responsable de ligue de l'heure à laquelle ils sont disponibles pour reprendre la partie.
49. Si l'une des deux équipes n'est pas disponible pour reprendre la partie le dimanche suivant, c'est sa responsabilité de trouver un moment où l'autre équipe sera disponible et de confirmer la liberté du terrain avec le responsable de ligue.

Section 10 : Partie par défaut

50. Si une équipe ne réussit pas à aligner une formation d'un minimum de sept joueurs à l'intérieur d'un délai de 15 minutes suivant le début officiel de la partie, elle est réputée avoir perdu la partie.
51. L'équipe gagnante se verra attribuer le pointage de 9 et un esprit du jeu de 9. L'équipe perdante se verra attribuer le pointage de 0 et un esprit du jeu de 0.
52. Une équipe qui perd deux parties par défaut se verra retiré son dépôt de sécurité.
53. Si une équipe est en mesure d'avertir (minimum 24 heures à l'avance) le coordonnateur de la ligue, ainsi que l'équipe adverse, qu'elle ne pourra pas disputer leur prochaine joute, ceci ne sera pas considéré comme une défaite par défaut si elle reçoit confirmation du capitaine adverse.

Section 10 : Reprise de parties

54. Les parties peuvent être remises d'un commun accord entre les capitaines, ainsi qu'avec l'accord obligatoire du coordonnateur de la ligue.
55. Une reprise est permise seulement pour des raisons valables et sérieuses; l'AJJUQ dispose d'un nombre limité de plages horaires et a peu de flexibilité pour reprendre des parties.
56. L'Ajjuq tentera d'accommoder ces équipes, mais ne peut garantir le report des parties.
57. Dans le cas où aucune plage horaire n'est disponible, les équipes ont la possibilité de s'entendre à leur convenance et à leur frais.

Section 11 : Premiers soins

58. Chaque équipe est responsable d'apporter sa propre trousse de premiers soins ainsi que de la glace.

Section 12 : Rapport d'accident

59. Tout accident d'une importance digne de mention doit être déclaré au CA de l'Ajjuq au moyen du formulaire de Rapport d'accident disponible sur le site de l'Ajjuq

60. Sont notamment considérés comme des accidents dignes de mention :

1. Tout accident impliquant des imperfections dans l'aménagement du PUQ
2. Tout accident impliquant un transport par ambulance
3. Tout accident impliquant un jeu dangereux