

DEVIS TECHNIQUE – ULTIMATE (5x5)

I. SITE DE COMPETITION

- 1.1 L'Ultimate a lieu au terrain de l'école Bishop Carroll.
- 1.2 Un terrain règlementaire a une largeur de 27,5 mètres avec des zones de but de 9 mètres de profondeur et il comprend une aire de jeu centrale de 41 mètres de long..

2. NOMBRE D'ATHLÈTES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire **une équipe toute catégorie comprise**. Les équipes sont mixtes et sont composées d'élèves de la **8^e à la 12^e année**.
- 2.2 Pour participer, l'équipe doit être composée d'un minimum de **six** et d'un maximum de **sept** athlètes.
- 2.3 Il devra y avoir un minimum de **deux filles et deux garçons** en tout temps sur le terrain.
- 2.4 Lorsqu'un athlète est inscrit au Ultimate et joue dès la première partie, ce dernier doit jouer toutes les parties pour la fin de semaine. Une équipe ne peut pas s'échanger de joueurs entre sports (exception en cas de blessure).

3. ACCOMPAGNEMENT

- 3.1 Chaque délégation a le droit à un entraîneur et un adjoint par équipe.
- 3.2 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

- 4.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.
- 4.2 L'équipe est assurée de participer à au moins trois parties.
- 4.3 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affut du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent débuter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
 - a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

1. Tournoi de huit à neuf équipes

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

- 1^{re} place du groupe A VS 4^e place groupe B (partie 1)
- 4^e place du groupe A VS 1^{re} place du groupe B (partie 2)
- 2^e place du groupe A VS 3^e place groupe B (partie 3)
- 3^e place du groupe A VS 2^e place du groupe B (partie 4)

Demi-finales

- Le gagnant de la partie 1 VS le gagnant de la partie 4 (partie 5)
- Le gagnant de la partie 2 VS le gagnant de la partie 3 (partie 6)

Rondes de médailles

- Or et argent : gagnant de la partie 5 VS gagnant de la partie 6
- Bronze et 4^e place : perdant de la partie 5 VS perdant de la partie 6

2. Tournoi de sept équipes

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

- 2^e place du groupe A VS 3^e place groupe B (partie 1)
- 3^e place du groupe A VS 2^e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

- Le gagnant de la partie 1 VS la 1^{ere} place du groupe B (partie 3)
- Le gagnant de la partie 2 VS la 1^{ere} place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

- Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4
- Bronze et 4^e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

3. Tournoi de cinq ou six équipes

Un tournoi à la ronde simple de **quatre** matchs est organisé. *Le classement de l'édition précédente permettra de déterminer les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1^{re} place vs 2^e place, 3^e place vs 5^e place et 4^e place vs 6^e place).*

Rondes de médailles

Si cinq équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4^e (match éliminatoire).

Si six équipes : l'équipe 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

- 1^{re} place vs le gagnant de la partie 4^e place vs 5^e place (ou 4^e place si 6 équipes d'inscrites)
- 2^e place vs 3^e place

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze

4. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à la ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

Demi-finales

La 1^{re} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTÈME DE POINTAGE

- 5.1 Pour une victoire en temps réglementaire l'équipe se voit attribuer trois points.
- 5.2 Pour une partie nulle lors de la ronde préliminaire, les équipes se voient attribuer un point chacun. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé.
- 5.3 Pour une défaite en temps réglementaire l'équipe ne se voit attribuer aucun point.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

La mise au jeu : Un tirage au sort est fait pour déterminer quelle équipe commence avec le disque et/ou quelle équipe commence dans zone défensive de leur choix. Les deux équipes sont alignées face à face sur la ligne de but intérieure. L'équipe défensive (D) lance le disque à l'équipe offensive (O).

Le pointage : L'équipe offensive marque un point à chaque fois qu'elle attrape le disque dans la zone de but de l'équipe défensive. L'équipe qui a marqué reste dans la zone où le point a été marqué. L'équipe qui s'est fait conté doit croisée le terrain pour se rendre à la zone de but opposée. L'équipe qui vient de marquer fait la nouvelle mise au jeu.

Le déplacement du disque : Le disque est déplacé en faisant des passes entre coéquipiers. Le disque peut être lancé 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 ». Le marqueur compte à voix haute le délai de 10 secondes dès qu'il est à l'intérieur d'une zone de 3 m autour du lanceur.

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.

Les substitutions : Les substitutions sont faites à la volée par une tape de main à l'intérieur de la zone de substitution.

L'absence de 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.

Les fautes et les hors-jeu : Si le joueur perd ou ne peut pas prendre possession du disque à cause d'un contact, il y a faute et le disque revient au joueur qui a subi la faute. Si il y a désaccord entre les deux personnes en cause, on recommence le jeu. Il est également interdit de se servir des autres joueurs comme écran (« pick ») pour empêcher un défenseur de suivre un attaquant. Il y a hors-jeu lorsqu'un joueur attrape le disque à l'extérieur des limites du terrain (les lignes ne font pas partie du terrain).

L'auto-arbitrage : Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeu. Les joueurs résolvent leur propre dispute. Si il y a mésentente, le jeu est recommencé. Les entraîneurs peuvent être appelés à expliquer le règlement au besoin, mais ils ne doivent pas intervenir dans le processus d'appels.

L'esprit du jeu : L'Ultimate encourage l'esprit sportif et le jeu loyal : la prémisses de base est le respect entre les joueurs, des règles et du plaisir de jouer. À la fin du match, les équipes doivent attribuer 0 point (mauvais esprit sportif) ou 1 point (bon esprit sportif) à l'autre équipe.

Durée de la partie : Tous les matchs sont de 13 points ou durent un maximum de 45 minutes, selon la première éventualité, incluant les matchs de demi-finales et de finales.

- 2 demis de 21 minutes avec une mi-temps de 3 minutes.

7. EN CAS DE PLUIE

- 7.1 Pendant les rondes préliminaires, si une équipe n'a pas atteint plus de la moitié des points d'une rencontre (6) au moment de l'arrêt, la partie est reprise du début au moment annoncé par le Comité organisateur, et ce avec un pointage de 0 à 0. La politique du bris d'égalité de la discipline détermine le classement.
- 7.2 Pendant les rondes éliminatoires et finales, si la partie est arrêtée durant la deuxième demie, la deuxième demie est recommencée. Le Comité organisateur déterminera le moment où cette deuxième demie sera recommencée.
- 7.3 En cas d'égalité pendant les rondes éliminatoires et finales, le Comité organisateur déterminera la procédure à suivre selon les circonstances.
- 7.4 Aucune partie n'aura lieu en cas d'orage. Le tournoi sera raccourci à deux parties par équipe au lieu de trois, par exemple.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

- 8.1 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre deux équipes, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
 - a) L'équipe ayant vaincu l'autre équipe durant la ronde a la priorité.

- b) L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - c) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - d) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - e) Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe est exécuté par les équipes à égalité jusqu'à ce qu'une équipe soit déterminée. Un tirage au sort est effectué afin de déterminer quelle équipe a le choix de débiter ou terminer le coup de pied de réparation.
- 8.2 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre trois équipes ou plus, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
- a) L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - b) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - c) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - d) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
 - e) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
 - f) Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe à égalité est exécuté contre les autres équipes à égalité.

NOTE : Lorsqu'utilisés pour déterminer le classement de n'importe quel nombre d'équipes, les critères de bris d'égalité doivent être appliqués l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

EXEMPLE : Dans le cas où trois équipes (équipes X, Y et Z) sont à égalité, et que le critère A détermine que l'équipe X se classe première, la deuxième et la troisième position sont déterminées selon le critère B.

9. ÉQUIPEMENT

- 9.1 Les joueurs peuvent porter tout vêtement souple qui ne met pas en péril la sécurité des autres joueurs et qui ne confère pas un avantage déloyal.
- 9.2 Les souliers à crampons comportant des pièces dangereuses comme des souliers de baseball à crampons de métal, aux crampons de piste et aux crampons usés ayant des arêtes tranchantes ne sont pas permis.

- 9.3 Chaque joueur doit porter le gilet officiel aux couleurs de sa délégation.
- 9.4 Les joueurs ne peuvent utiliser leurs vêtements ou leur équipement pour aider ou entraver déloyalement les mouvements du disque ou d'un autre joueur
- 9.5 Le disque couramment désigné comme « Officiel » par la Ultimate Players Association sera utilisé.

NB : À moins d'avis contraire, les règlements du 5 x 5 de l'Association d'ultime de Montréal s'applique pour l'ensemble du tournoi, avec l'exception de quelques règlements de « UPA (Ultimate Canada, Ultimate Players Association) ». Ces règlements sont ceux utilisés lors des Jeux de la francophonie canadienne. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

Résultats 2016 :

ULTIMATE

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ZONE 3 | 3. ZONE 4 |
| 2. ZONE 2 | 4. ZONE 8 |