



**Jeux francophones de l'Alberta**  
**7 au 9 mai 2021 | St. Albert**

## **DEVIS TECHNIQUE**

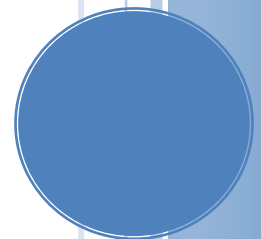
**Discipline :**

Ultimate

**Catégorie :**

Cadet : 7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année

Junior : 10<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année





## DEVIS TECHNIQUE – ULTIMATE (5x5)

### I. SITE DE COMPETITION

- 1.1 L'Ultimate a lieu au terrain de l'école Alexandre Taché.
- 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 un **maximum d'une (1) équipe en cadet ET une (1) dans en junior**. Les équipes sont mixtes
- 2.2 Pour participer, l'équipe doit être composée d'un **minimum de cinq (5)** et d'un **maximum de huit (8)** athlètes.
- 2.3 Il devra y avoir un **minimum de une (1) fille et trois (3) garçons** en tout temps sur le terrain.

	Cadet	Junior
Mixte	5 à 8 athlètes	5 à 8 athlètes

- 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 (1) entraîneur.
- 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 (3) parties.
- 4.3 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elles pourraient être devancées. 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 commencer aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
  - 4.3.1 L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

---

#### 1. Tournoi de huit (8) à neuf (9) équipes

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

#### Rondes des quarts de finale

- 1<sup>re</sup> place du groupe A VS 4<sup>e</sup> place groupe B (partie 1)
- 4<sup>e</sup> place du groupe A VS 1<sup>re</sup> place du groupe B (partie 2)
- 2<sup>e</sup> place du groupe A VS 3<sup>e</sup> place groupe B (partie 3)

3<sup>e</sup> place du groupe A VS 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> place : perdant de la partie 5 VS perdant de la partie 6

### **2. Tournoi de sept (7) équipes**

Les équipes sont séparées dans deux (2) groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

#### **Rondes des quarts de finale**

2<sup>e</sup> place du groupe A VS 3<sup>e</sup> place groupe B (partie 1)

3<sup>e</sup> place du groupe A VS 2<sup>e</sup> place du groupe B (partie 2)

#### **Demi-finales**

Le gagnant de la partie 1 VS la 1<sup>ere</sup> place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1<sup>ere</sup> 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<sup>e</sup> place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

### **3. Tournoi de cinq (5) ou six (6) équipes**

Un tournoi à la ronde simple de **quatre (4)** 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<sup>re</sup> place vs 2<sup>e</sup> place, 3<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place et 4<sup>e</sup> place vs 6<sup>e</sup> place).*

#### **Rondes de médailles**

S'il y a cinq (5) équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4<sup>e</sup> (match éliminatoire).

S'il y a six (6) équipes : l'équipe 5 affronte l'équipe 6 le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1<sup>re</sup> place vs le gagnant de la partie 4<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place (ou 4<sup>e</sup> place si 6 équipes d'inscrites)

2<sup>e</sup> place vs 3<sup>e</sup> 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 (4) équipes ou moins**

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois (3) 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<sup>re</sup> place VS la 4<sup>e</sup> place (partie 1)

La 2<sup>e</sup> place VS la 3<sup>e</sup> place (partie 2)

#### **Rondes de médailles**

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2  
Bronze et 4e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

## 5 SYSTÈME DE POINTAGE

- 5.1 Pour une victoire en temps réglementaire, trois (3) points sont attribués à l'équipe.
- 5.2 Pour une partie nulle lors de la ronde préliminaire, un (1) point est attribué à chaque équipe. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé.
- 5.3 Pour une défaite en temps réglementaire, aucun (0) point n'est attribué à l'équipe.

## 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 (1) point 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 marquer un point doit croiser 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 temps de 10 secondes dès qu'il est à l'intérieur d'une zone de trois (3) mètres 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 lancé ou de l'attrapée 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. S'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. S'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 prémisse de base est le respect entre les joueurs, des règles et du plaisir de jouer. À la fin du match, les équipes attribuent aucun (0) point (mauvais esprit sportif) ou un (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.

- Deux (2) demis de 21 minutes avec une mi-temps de trois (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 (2) parties par équipe au lieu de trois (3), par exemple.

## 8 BRIS D'ÉGALITÉ

8.1 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre deux (2) équipes, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :

- 8.1.1 L'équipe ayant vaincu l'autre équipe durant la ronde a la priorité.
- 8.1.2 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.1.3 L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.1.4 L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.1.5 Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

8.2 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre trois (3) équipes ou plus, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :

- 8.2.1 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.2.2 L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.2.3 L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, le meilleur classement lui sera attribué.

- 8.2.4 L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.2.5 L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, le meilleur classement lui sera attribué.
- 8.2.6 Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

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 (3) 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 à crampons en métal, aux crampons de piste et aux crampons usés ayant des arêtes tranchantes ne sont pas permis.
- 9.3 Chaque joueur doit porter le jersey 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'un 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 2019

#### (cadet)

1<sup>re</sup> place : Zone 8A

2<sup>e</sup> place : Zone 8B

3<sup>e</sup> place : zone 6

#### Junior

1<sup>re</sup> place : Zone 6

2<sup>e</sup> place : Zone 5/7

3<sup>e</sup> place : zone 9