



# ULTIMATE FRISBEE

2017

OFFICIEL

*Titre*            Responsable de la compétition

*Association*    Association d'Ultimate de Montréal

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

---

### 1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidants montréalais exclusivement.

### 2. Représentation

2.1. Les participants représentent, lors des finales, l'arrondissement où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les arrondissements.

Dans le cas d'un litige entre deux arrondissements, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter un arrondissement, les participants doivent avoir participé au(x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. **À compter de l'édition 2016, un participant pourra s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition, et dans le but de favoriser la participation d'un plus grand nombre de jeunes. S'il y avait éventuellement un tel chevauchement, le participant devra faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.**

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de délégation de l'arrondissement.

### 3. Participation

3.1. Les catégories d'âge sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

### 4. Exclusion

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1er septembre de l'année qui précède les jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50% de mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3. Dans le cas où des réseaux ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1er septembre et les jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, **sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.**

Réseau: voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

4.4. Les trois (3) premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

## 5. **Pénalité**

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Par contre, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Par contre, les points de participation seront accordés s'il y a match.

## 6. **Déroulement des compétitions**

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

---

### L'esprit de jeu :

La Fédération Québécoise d'Ultimate (FQU) et l'Association d'Ultimate de Montréal (AUM) encouragent fortement l'esprit sportif et le jeu loyal. Le jeu compétitif est encouragé, mais jamais aux dépens du respect entre les joueurs, des règles et du plaisir de jouer.

### Catégorie :

Mini : **Entre 6 et 12 ans inclusivement**

### Disques :

Disque officiel de Discraft J-Star 145gr

### Règle du jeu:

Les règlements du jeu de l'Ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur ceux de la 11<sup>ème</sup> édition des règlements de l'*Ultimate Player Association*. Par contre, des modifications sont apportées et elles sont listées ici :

<http://www.montrealultimate.ca/files/Ultimate%2011th%20Edition%20-%20French.pdf>

[http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2012-2013/Reglements\\_specifiques4c4-adopte20121002.pdf](http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2012-2013/Reglements_specifiques4c4-adopte20121002.pdf)

### Terrain de jeu:

Une partie se joue sur un *terrain de jeu* rectangulaire de 18m de largeur par 30m de longueur qui inclut deux *zones de buts* de **4m** de profondeur.

### Durée du jeu :

**Un match de 30 minutes avec une mi-temps de 2 minutes.** Chaque équipe conserve un temps mort par demie avant les trois dernières minutes du jeu, et dure chacun 60 secondes.

### Formule de la compétition :

Selon le nombre d'équipe, l'horaire sera en fonction de Pool ou de Round Robin

### Lancer d'engagement :

Le jeu commence au début de chaque demie par un lancer d'engagement. Il n'y a pas de lancer d'engagement après chaque point. Lorsqu'un point est marqué, le disque est déposé dans la zone de but à l'endroit où il a été attrapé. Le disque sera mis en jeu à cet endroit par l'équipe qui s'est fait marquer au moyen d'une validation. L'équipe ayant marqué le point est maintenant en défensive.

### Défensive de zone

**La défensive de zone est proscrite ; l'AUM tient à favoriser la défensive en 1 vs 1 (man-to-man)**

### **Le temps du lanceur:**

Le compte est fait par le marqueur en annonçant « COMPTE À » et en comptant de 1 à 10 assez fort pour le que lanceur l'entende.

**\*IMPORTANT : LE BLOCAGE AVEC LES PIEDS « FOOT BLOCK » est strictement interdit aux Jeux de Montréal.**

### **Format du jeu:**

4 vs 4 mixte

2 gars/2 filles ou 3 gars/1 fille.

Au début de chaque point, l'équipe offensive choisi sa formation, l'équipe défensive doit avoir le même nombre de gars et de fille que l'équipe offensive.

### **Résultat nul et prolongation:**

Lorsque le pointage est à égalité, les équipes terminent la tentative de marquer courante. La limite de temps fixe suggérée est de 30 minutes.

### **Tenue vestimentaire:**

Le chandail des Jeux de Montréal et le port d'espadrilles sont obligatoires.

### **Classement:**

En cas d'égalité lors du classement des divisions :

1. Une règle de bris d'égalité s'applique à toutes les équipes qui sont égales.
  - 1.a. Si, après l'application d'une règle, toutes les équipes sont encore égales, la règle suivante est appliquée.
  - 1.b. Si, après l'application d'une règle, certaines équipes sont encore égales mais pas toutes les équipes, on sépare les équipes en groupes et on revient à la règle 2 avec chacun des groupes individuellement.
2. Fiche de Victoires / Défaites en considérant les matchs entre les équipes concernées.
3. Différentiel points pour - points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
4. Points pour, en considérant les matchs entre les équipes concernées. 5. Points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées. 6. Différentiel points pour - points contre, en considérant toutes les parties. 7. Points pour, en considérant toutes les parties. 8. Points contre, en considérant toutes les parties. 9. Tirage au sort.

### **RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX : (Exclusion - Article 4.3)**

#### **Réseau municipal**

La ligue junior de l'Association d'Ultimate de Montréal (AUM)

#### **Réseau provincial**

Fédération Québécoise d'Ultimate (FQU)

SPORTS (inscription)	CATÉGORIE	* ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
<b>ULTIMATE FRISBEE</b>  <b>Réguliers : (12)</b> <b>Substituts : (0)</b> <hr/> <b>Total : (12)</b>	- Mini	Avoir entre 6 et 12 ans <b><u>le jour de la compétition</u></b>	Mixte	- Une (1) équipe mixte  - Joueurs (ses) par équipe : Minimum : 4 joueurs (2 garçons et 2 filles ou <b>3 garçons et 1 fille, <u>sur le terrain</u></b> )  Maximum : 12 joueurs	Aucun surclassement permis	

## ACTIVITÉ : ULTIMATE FRISBEE

### POINTAGE PERFORMANCE – SPORTS COLLECTIFS (40%)

Classement : Pool ou Round Robin

1 <sup>ère</sup> position	20 points	4 <sup>e</sup> position	9 points
2 <sup>e</sup> position	16 points	5 <sup>e</sup> position	8 points
3 <sup>e</sup> position	12 points	6 <sup>e</sup> position	7 points ... et ainsi de suite

### POINTAGE PARTICIPATION (40%)

Nombre de joueurs présents par catégorie	% de la délégation	Points obtenus
<b>8 participants et plus</b>	100 % de la délégation	= 40 points
<b>7 participants</b>	<b>7/8 de la délégation</b>	= 35 points
<b>6 participants</b>	<b>6/8 de la délégation</b>	= 30 points
<b>5 participants</b>	<b>5/8 de la délégation</b>	= 25 points
<b>4 participants</b>	<b>4/8 de la délégation</b>	= 20 points
<b>3 participants</b>	<b>3/8 de la délégation</b>	<b>= 0 point</b>

- Les points de participation sont attribués au prorata de la délégation

### POINTAGE – ESPRIT SPORTIF (20%)

20 points sont alloués pour l'esprit sportif

Les arrondissements (athlètes et entraîneurs) seront évalués sur les cinq (5) éléments suivants:

- 1) ponctualité,
- 2) respect des règlements,
- 3) respect des officiels (mineurs et majeurs),
- 4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes),
- 5) respect de l'adversaire.

Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4.

Les responsables de discipline peuvent utiliser une des trois méthodes d'évaluation suivantes:

- 1) Évaluation faite par les entraîneurs
- 2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme).
- 3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline.