



ULTIMATE FRISBEE

2023

OFFICIEL

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

2. Représentation

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

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

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au(x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut 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. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit 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 la délégation.

3. Participation

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

3.2. Les critères de sélection pour l'inscription des athlètes sont établis selon la philosophie de chaque arrondissement.

4. Exclusions

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 1^{er} 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 % des 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 réseaux¹ ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1^{er} septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

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

¹ Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

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. Cependant, 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. Cependant, 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

1. FORMAT DU JEU :

Format 4 contre 4, mixte. La constitution d'une équipe est donc d'au minimum 4 joueur·euses. Il n'y a aucun ratio gars/fille sur le terrain.

2. RÈGLES OFFICIELLES :

Les règlements officiels du jeu de l'ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur ceux l'édition 2020-2021 des règlements de Ultimate Canada. Cependant, des modifications sont apportées et elles sont listées ici :

<https://d36m266ykvepgv.cloudfront.net/uploads/media/DdkMfnt2rk/o/usau-les-regles-officielles-de-lultimate-2020-2021-1.pdf>

Réseau régional : Ultimate grand Montréal (UGM)

Réseau provincial : Fédération québécoise d'Ultimate (FQU)

Les règlements simplifiés ci-dessous visent à faciliter l'autoarbitrage avec une clientèle sous la barre des 13 ans.

3. CATÉGORIES :

Trois catégories sont proposées :

- 5 à 8 ans
- 9-10 ans
- 11-12 ans

4. DÉROGATION ET SURCLASSEMENT

Afin de permettre aux équipes d'être complètes et pour améliorer l'accessibilité, elles ont la possibilité de « surclasser » des enfants de leur catégorie vers la catégorie supérieure.

Cette demande de dérogation officielle devra être adressée à l'organisation de l'événement, en partenariat avec le répondant sportif en utilisant l'adresse courriel suivante : c.dauteuil@ultimatemontreal.ca

5. L'ESPRIT DU JEU :

La Fédération québécoise d'Ultimate (FQU) et Ultimate Grand Montréal (UGM) 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.

Définition de la Fédération mondiale :

« Tous les joueurs sont responsables de l'administration et du respect des règlements et de l'esprit du jeu. Aucun joueur ne doit volontairement enfreindre les règles. C'est pourquoi il

n'y a pas de sanctions sévères en cas d'infraction, mais il existe plutôt une méthode pour reprendre le jeu d'une manière qui simule ce qui aurait probablement eu lieu s'il n'y avait pas eu de violation. Le jeu hautement compétitif est encouragé, mais ne doit jamais sacrifier le respect mutuel entre les joueurs, le respect des règles ou tout simplement le plaisir de jouer.»

Éléments nécessaires à l'esprit sportif :

- Connaissance des règlements, voici une idée de la progression des règlements sur lesquels il faut mettre l'emphase dans chaque catégorie² :

6 à 8 ans	Faute de déplacement avec le disque, espace du lanceur
9 à 10 ans	Remise du disque en jeu, faute de marque (compte rapide, la double marque, l'espace disque...), contact (marque, défenseur/attaquant en réception...)
11 à 12 ans	Tous les règlements (obstruction...)

- Éviter les fautes et les contacts intentionnels
- Être honnête et respectueux
- Avoir une attitude positive
- Démontrer un bon contrôle de ces émotions

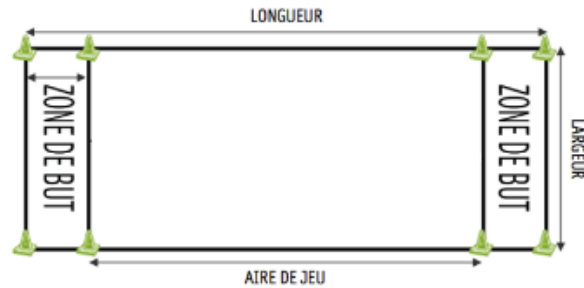
Pour terminer une partie avec le sourire, peu importe le résultat, voici quelques propositions pour renforcer l'esprit du jeu :

- Trois « *cheers* » pour l'équipe adverse en fin de partie
- Proposer un petit jeu « esprit du jeu » à l'équipe adverse
- 10 minutes sont accordées entre chaque partie afin de faire un cercle d'esprit du jeu en fin de partie. Dans sa forme la plus simple, un joueur par équipe dit ce que l'autre équipe pourrait améliorer pour la prochaine fois et dire ce qu'ils ont très bien fait.
- Nommer le joueur et la joueuse les plus utiles de l'équipe adverse et/ou le joueur/joueuse ayant fait preuve du meilleur esprit jeu.

6. TERRAIN DE JEU :

Une partie se joue sur un terrain de jeu rectangulaire de 18 m de largeur par 30 m de longueur qui inclut deux zones de buts de 4 m de profondeur. Le terrain est rarement ligné et donc est délimité à l'aide de 8 cônes.

² Cette liste est à titre indicatif et ne représente pas une liste exhaustive des règlements, pour cela se référer au livre des règlements à la section 2.



La ligne extérieure du terrain (grand rectangle) est considérée à l'extérieur du terrain.
Les lignes intérieures des zones de but sont considérées à l'extérieur des zones de but.

Il y a hors-jeu lorsqu'un joueur attrape le disque à l'extérieur des limites du terrain. Les joueurs crient «Hors-jeu» et le disque est repris par l'équipe adverse où il est sorti.

7. TENUE VESTIMENTAIRE :

Le chandail des Jeux de Montréal et le port d'espadrilles sont obligatoires. Les enfants ayant des souliers à crampons peuvent les porter puisque la compétition se fera sur un terrain synthétique intérieur.

8. DISQUES:

- Le disque officiel par défaut est le Discraft J-Star 145 g
- Les équipes peuvent s'entendre avant le début du match sur le choix du disque :
 - Dodgebee
 - Disque en mousse

9. POINTAGE ET DURÉE DU JEU :

- a. **Temps de jeu :** L'équipe offensive marque un point chaque fois qu'elle attrape le disque dans la zone de but de l'équipe défensive. Toutes les parties sont jouées jusqu'à un pointage de 13.
 - i. Si ce pointage n'est pas atteint, la durée prévue maximale des parties est de 30 minutes. Au coup de sifflet, la partie s'arrête.
 - ii. Si le pointage de 13 est atteint avant la fin du temps, ce pointage est conservé et la partie est terminée. Cependant, si l'écart de point entre les deux équipes est de deux points ou moins, la partie continue jusqu'à ce que les deux points d'écart soient atteints OU que la limite de temps soit atteinte.
 - iii. Les entraîneurs peuvent s'entendre pour continuer à jouer jusqu'à la fin des 30 minutes pour le plaisir en gardant leurs équipes ou en les mélangeant si la différence de niveau entre les deux équipes est flagrante.
- b. À la fin du temps, si le pointage entre les 2 équipes est égal, un dernier point se fait pour départager les équipes.

- c. **Demie** : La mi-temps survient après 14 minutes de jeu et est signifiée par un coup de sifflet.
- d. **Temps morts** : Chaque équipe a droit à un temps mort d'une durée de 60 secondes par demie, devant être appelée avant les trois dernières minutes du jeu.

10. MISE AU JEU : LANCER D'ENGAGEMENT

Un lancer d'engagement s'effectue à chaque début de point. C'est-à-dire que les deux équipes sont alignées face à face sur la ligne de but intérieure. L'équipe défensive lance le disque à l'équipe offensive. Entre chaque point, le disque doit être remis en jeu aussi vite que possible dans un délai maximum de 1 min 30.

Il est recommandé que l'équipe qui reçoit le lancer d'engagement attende que le disque tombe par terre pour le mettre en jeu, car si le disque est échappé, il y a revirement.

Si le lancer d'engagement sort de la limite du terrain, il sera remis en jeu systématiquement dans l'axe du terrain à la hauteur où il a croisé une ligne de sortie (règle du brick).

11. LE DÉPLACEMENT DU DISQUE :

Le disque est déplacé en faisant des passes entre coéquipiers. Le disque peut être placé 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 ». Il 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 marqueur doit compter sur un rythme soutenu (ni trop lent, ni trop rapide) jusqu'à dix en commençant par « COMPTE À 1, COMPTE À 2... ». À 10, le disque change de possession.

12. 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.

Si le disque sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

13. LES SUBSTITUTIONS :

Les joueurs peuvent être remplacés seulement lorsqu'un point a été marqué ou lorsqu'il y a un temps d'arrêt demandé pour une blessure.

Il n'y aura aucun ratio gars/fille sur le terrain. Chaque entraîneur·se est responsable de répartir équitablement le temps de jeux entre tous les joueurs·euses.

14. «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. Si le joueur perd ou ne peut pas prendre possession du disque à cause d'un contact, il y a faute. Il est interdit de frapper le disque quand il est dans les mains d'un joueur. De plus, afin de s'assurer de la sécurité, il est recommandé d'arrêter le jeu lorsqu'un joueur chute.

15. DÉPLACEMENT ET FAUTE « MARCHÉ » :

Il est interdit de courir avec le disque dans les mains. Lorsqu'un joueur reçoit le disque, il doit s'immobiliser. Ensuite, il doit garder un contact avec le sol avec son pied pivot jusqu'à ce qu'il lance le disque à un coéquipier.

16. DÉFENSIVE :

Spécificités avec ce groupe d'âge :

Plusieurs stratégies défensives sont possibles au Ultimate. Toutefois avec ce groupe d'âge nous jouerons avec une défensive 1 contre 1. La défensive de zone est proscrite.

De plus, pour assurer la sécurité du groupe, le blocage avec les pieds est également proscrit.

Bien que le marqueur puisse se placer à une distance de disque de son joueur selon les règles officielles, avec les enfants nous allons respecter une distance de bras.

Si un joueur défensif autre que le marqueur se trouve à moins de trois mètres du pivot du lanceur sans garder un autre joueur offensif et sans courir pour traverser l'espace, il y a faute de double marque.

17. L'AUTOARBITRAGE ET APPEL DE FAUTES :

Les joueur·euses sont responsables de signaler leurs fautes. Nous considérons que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire, car aucun joueur·euses ne violera intentionnellement les règlements.

Si un joueur s'estime victime d'une faute ou juge en avoir commis une, il doit simplement dire à voix haute « Faute ». Si le joueur, à qui l'on attribue une faute, n'est pas d'accord avec l'appel, il n'a qu'à simplement dire « Je conteste ».

Lorsqu'il y a appel de faute, on invite tous les jeunes à rester immobiles en attendant le consensus des joueurs en discussion. Si les jeunes ont besoin d'aide pour régler un différend, ils peuvent lever la main et demander du soutien.

Évidemment à cet âge, les entraîneurs doivent éduquer les joueurs sur la façon d'appeler les fautes et les amener à le faire par eux-mêmes. C'est pourquoi nous nous concentrerons

sur un nombre minimal de fautes à appeler soit : contact, marché, double marque, espace bras, obstruction de la vue.

18. ÉDUCATION : FACILITATEUR DE PARTIE ET ENTRAÎNEUR-EUSES :

Avec le nombre grandissant de nouveaux joueurs, et le fait que l'esprit du jeu est un concept inhabituel, Ultimate Grand Montréal souhaite former des facilitateurs de parties pour soutenir l'esprit du jeu lors des compétitions. Il est donc obligatoire de suivre la formation à cet effet afin d'entraîner une équipe pour la compétition d'ultimate.

19. FORMULE DE LA COMPÉTITION :

Selon le nombre d'équipes, l'horaire sera en fonction de « Pool » ou de « Round Robin ».

20. 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.
 - a. Si après l'application d'une règle, toutes les équipes sont encore égales, la règle suivante est appliquée.
 - 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. Points tirage au sort.

MESURES SANITAIRES COVID-19



Des protocoles sont mis en place afin de respecter les normes sanitaires en vigueur :
Mesures spécifiques à la discipline · Mesures spécifiques à l'événement

Ces mesures seront mises à jour selon les recommandations de la santé publique sur le site Internet des Jeux de Montréal au lien suivant : www.jeuxdemontreal.com/covid19

ACTIVITÉ : ULTIMATE

SPORTS (inscription)	CATÉGORIES	* ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
ULTIMATE FRISBEE	6 à 8 ans	Avoir 6, 7 ou 8 ans au 1^{er} avril 2023	MX	Une équipe mixte <ul style="list-style-type: none"> • Minimum 4 joueurs·euses • Maximum : 16 joueurs·euses 	Possibilité de surclassement de la catégorie 6 à 8 ans vers les 9-10 ans. (Selon acceptation de la dérogation par le répondant sportif. Voir point 4)	
	9 à 10 ans	Avoir 9 ou 10 ans au 1^{er} avril 2023	MX	Une équipe mixte <ul style="list-style-type: none"> • Minimum 4 joueurs·euses • Maximum : 16 joueurs·euses 	Possibilité de surclassement de la catégorie 9 à 10 ans vers les 11-12 ans. (Selon acceptation de la dérogation par le répondant sportif. Voir point 4)	
	11 à 12 ans	Avoir 11 ou 12 ans au 1^{er} avril 2023 Aucun athlète de 13 ans ne pourra participer à l'événement.	MX	Une équipe mixte <ul style="list-style-type: none"> • Minimum 4 joueurs·euses • Maximum : 16 joueurs·euses 		

Légende :

G : garçon

F : fille

MX : mixte

POINTAGE PERFORMANCE – SPORTS COLLECTIFS (40 %)Classement : *Pool* ou *Round Robin*

1 ^{ère} position	20 points	7 ^e position	6 points
2 ^e position	16 points	8 ^e position	5 points
3 ^e position	12 points	9 ^e position	4 points
4 ^e position	9 points	10 ^e position	3 points
5 ^e position	8 points	11 ^e position	2 points
6 ^e position	7 points	12 ^e position et plus...	1 point

POINTAGE PARTICIPATION (40 %)

Nombre de joueurs présents par catégorie	% de la délégation	Points obtenus
4 filles et 4 places ouvertes	100 % de la délégation	= 40 points
3 filles et 4 places ouvertes	7/8 de la délégation	= 35 points
2 filles et 4 places ouvertes	6/8 de la délégation	= 30 points
1 fille et 4 places ouvertes	5/8 de la délégation	= 25 points
4 places ouvertes	4/8 de la délégation	= 20 points
3 places ouvertes	3/8 de la délégation	= 0 point

Une place ouverte peut être prise par un garçon ou une fille.**Cette appellation est utilisée dans un objectif d'inclusivité.**

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

POINTAGE – ESPRIT SPORTIF (20 %)

20 points sont alloués pour l'esprit sportif

Les délégations (athlètes et entraîneurs) seront évaluées 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.

Note : **Le texte apparaissant en rouge** est un changement par rapport à l'année précédente.**Le texte rayé en rouge** est un retrait par rapport à l'année précédente.