# ULTIMATE FRISBEE

# 2024

# DEVIS TECHNIQUE 4c4

## Catégories de moins de 13 ans

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.

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

### 1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résident·es de l'île de Montréal exclusivement.

### 2. Représentation

- 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.

- 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.

- Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

### 3. Participation

- La catégorie d'un joueur est déterminée par l'âge qu'il aura au 30 septembre de l'année courante.

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

### 4. Exclusions

- Récompense pour l'esprit du jeu et le classement final. 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.

- 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.

- Dans le cas où des réseaux[1] 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.

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

## 5. Pénalité

- En sports individuels
  - Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

- En sports collectifs
  - 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.

  - 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 ET RECOMMANDATIONS SPÉCIFIQUES AU U13

### 1. Règles officielles

Les règlements officiels du jeu de l'Ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur l'édition 2022-2023 des règlements d'Ultimate Canada. Cependant, des modifications sont apportées et elles sont listées ici :

https://d36m266ykvepgv.cloudfront.net/uploads/media/lWkTTzQaMm/o/2008-10-26-reglements-ultimate-4contre4.pdf

Réseau régional : Ultimate Grand Montréal (UGM)

Réseau provincial : Fédération québécoise d'Ultimate (FQU)

De plus, les règlements spécifiques au U13 ci-après visent à faciliter l'autoarbitrage avec une clientèle U13.

### 2. Format du jeu

Format 4 contre 4, mixte. La constitution d'une équipe est d'au minimum 6 joueurs·euses.

### 3. Ratio de genre et catégories d'âge

Aucun ratio du genre n'est imposé au sein de l'équipe ou sur le terrain. Cela dit, il est fortement encouragé d'utiliser le ratio suivant selon la catégorie :

- 6 à 8 ans :
  - Aucun ratio imposé dans l'alignement.
  - Aucun ratio imposé sur le terrain.
- 9 à 10 ans et 11 à 12 ans :
  - Deux filles dans l'alignement au minimum.

Une fille sur le terrain au minimum.

Les catégories d'âges sont déterminées par UGM et discutées à la Table de concertation régionale (TCR).

Trois catégories sont proposées :

- 6 à 8 ans.
- 9 à 10 ans.
- 11 à 12 ans.

La catégorie d'un joueur est déterminée par l'âge qu'il aura au 30 septembre de l'année courante.

## 4. 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.

## 5. Tenue vestimentaire

Un chandail foncé et pâle et le port d'espadrilles sont obligatoires. Sur du gazon naturel ou synthétique, les souliers à crampons sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires.

## 6. Disques

- Les parties se jouent avec un disque homologué de 145 g.
- Les équipes peuvent s'entendre avant le début du match sur un choix de disque différent, par exemple :
  - Dodgebee.
  - Disque en mousse.

## 7. Durée de jeu et pointage

### 7.1. Durée du jeu

La durée prévue maximale des parties est de 30 minutes avec une pause de 10 minutes entre les parties.

La mi-temps survient après 14 minutes de jeu et est signifiée par un seul coup de sifflet. La mi-temps dure environ 1 minute et aucun coup de sifflet n'indique le début de la seconde demie.

La fin de la partie est signifiée par trois coups de sifflet. La partie s'arrête au début du premier coup de sifflet.

### 7.2. Temps morts

Chaque équipe a droit à un seul temps mort d'une durée de 60 secondes par partie, devant être appelée avant les trois dernières minutes du jeu. Le temps de ce temps mort est compris dans les 30 minutes de la partie.

### 7.3. Catégorie des 6 à 8 ans

La catégorie des 6 à 8 ans n'aura pas de tableau de pointage. Les parties seront axées simplement sur le plaisir et le dépassement de soi. Toutes les règles en lien avec le pointage ne s'appliquent donc pas dans cette catégorie.

### 7.4. Catégories 9 à 10 et 11 à 12 ans

Toutes les parties sont jouées jusqu'à un pointage de 13. Si une équipe mène à la fin du temps réglementaire, la partie est terminée et l'équipe est déclarée vainqueur.

Dans le cas d'un pointage égal, la partie se poursuit durant les 10 minutes jusqu'à ce qu'une équipe fasse un point et gagne ainsi la partie. En cas d'égalité après les 10 minutes supplémentaires, la partie est terminée et le classement se fait selon la procédure de classement standard.

Lors des finales et si du temps est disponible, la partie se continue sans interruption jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

Les entraîneurs·es peuvent s'entendre pour continuer à jouer jusqu'à la fin des 30 minutes pour le plaisir en gardant leur équipe ou en mélangeant les joueurs si la différence de niveau entre les deux équipes est flagrante.

**8. Sécurité des joueurs**

Pour assurer la sécurité des joueurs, le blocage avec les pieds (« foot block ») est interdit.

**9. Distance du marqueur**

Pour la catégorie 6 à 8 ans, le marqueur peut se placer au minimum à « une longueur de bras » du lanceur.

Pour les catégories 9 à 10 et 11 à 12 ans, la distance est le diamètre d'un disque (règle habituelle).

**10. Support des joueurs à l'autoarbitrage**

Dans le but d'aider les joueurs·euses à appliquer adéquatement les règles de l'autoarbitrage, chaque adulte sur le terrain doit absolument détenir la formation de facilitateur·trice. Pour suivre cette formation, veuillez contacter : directiontechnique@montrealultimate.ca .

**11. Classement**

Le classement n'est appliqué qu'aux catégories des 9 à 10 ans et des 11 à 12 ans.

Au terme du tournoi, les équipes sont classées en fonction de leurs victoires.

En cas d'égalité lors du classement final, les règles suivantes sont utilisées pour départager les équipes. Si après l'application d'une règle, toutes les équipes sont encore égales, la prochaine règle est appliquée. Si après l'application d'une règle, certaines équipes sont encore égales, mais pas toutes, on sépare les équipes en groupes et on réapplique les règles avec chacun des groupes individuellement.

Liste des règles pour départager les équipes :

1. Fiche de Victoires/Défaites en considérant les matchs entre les équipes concernées.
2. Différentiel points pour / points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
3. Points pour, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
4. Points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.

5. Différentiel points pour / points contre, en considérant toutes les parties.
6. Points pour, en considérant toutes les parties.
7. Points contre, en considérant toutes les parties.
8. Points tirage au sort.

**12. Remise des médailles et reconnaissance**

Ultimate Grand Montréal est d'avis que dans le sport comme dans la vie, les défaites sont toutes aussi importantes que les victoires. Pour cette raison, aucune médaille de participation ne sera remise. Seules les 3 équipes s'étant distinguées sur le point de vue de la performance pour les catégories où le pointage aura été comptabilisé seront soulignées. Ceci pourrait inclure une remise de médaille ou d'un trophée, mais pas obligatoirement.

La reconnaissance pour l'équipe ayant eu le meilleur esprit du jeu sera déterminée par le pointage d'esprit du jeu remis par les adversaires des équipes. L'équipe ayant obtenu la meilleure moyenne sera félicitée et pourrait recevoir une médaille, un trophée ou juste être mentionnée à la fin du tournoi. La reconnaissance de l'esprit du jeu ne sera pas remise à une équipe simplement pour assurer une égalité envers les autres équipes. En exemple, ceci implique qu'une équipe pourrait recevoir une reconnaissance pour avoir remporté la 2e place et recevoir la reconnaissance de l'esprit du jeu, alors qu'une autre équipe dans la même catégorie ne reçoit aucune de reconnaissance.

1. **Limites du terrain**

Le terrain est rarement ligné, mais est toujours délimité à l'aide de 8 cônes.

La ligne extérieure du terrain (grand rectangle) est considérée à l'extérieur du terrain.

La zone centrale est constituée du terrain excluant les zones de but.

Les lignes intérieures des zones de but font partie de la zone centrale et sont considérées à l'extérieur des zones de but.

2. **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 dans un délai maximum de 60 secondes.

Si le lancer d'engagement sort des limites du terrain, il est remis en jeu systématiquement dans la zone centrale dans l'axe du terrain (sur la ligne médiane) le plus près de l'endroit où il a croisé la ligne extérieure du terrain.

3. **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 ». 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 jusqu'à « dix » à un rythme d'un nombre par seconde en commençant par « COMPTE À 1, 2… ». À 10, il y a revirement et le disque est déposé par terre pour que l'équipe adverse puisse en prendre possession.

4. **Le changement de possession**

Lorsqu'une passe n'est pas complétée (échappée, bloquée, interceptée, hors du terrain) il y a revirement et l'équipe défensive prend immédiatement possession du disque, là où le disque s'est immobilisé ou est sorti du terrain. L'équipe en possession du disque devient l'équipe offensive.

Si le disque sort du terrain, il est remis en jeu dans la zone centrale le plus près de l'endroit où il est sorti.

5. **Les substitutions**

Les joueurs peuvent être remplacés seulement après qu'un point ait été marqué.

Un joueur peut aussi être remplacé lorsqu'il y a un temps d'arrêt demandé pour une blessure. Lorsqu'un joueur blessé est remplacé, l'équipe adverse peut elle aussi remplacer un de ses joueurs.

6. **Fautes**

Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs. Une faute survient lorsqu'un contact a lieu entre deux joueurs. Par exemple, si un 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.

7. **Déplacement (« Marché »)**

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

Si le receveur attrape le disque à l'intérieur des limites du terrain (premier point de contact après l'attrapé), mais que son élan le fait sortir du terrain, il doit revenir dans la zone centrale le plus près de l'endroit où il est sorti.

8. **Défensive**

Spécificités avec ces catégories d'âge :

Plusieurs stratégies défensives sont possibles à l'Ultimate. Toutefois avec ces catégories d'âges, seule la défensive « personne à personne » est permise. La défensive de zone est proscrite.

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 infraction de « double marque ».

## 9. Appels d'infractions

Les joueur·euses sont responsables de signaler les infractions. Il est considéré que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire, car aucun·e joueur·euse ne transgressera intentionnellement les règlements.

Si un joueur s'estime victime d'une infraction ou juge en avoir commis une, il doit simplement dire à voix haute « Infraction » et le jeu s'arrête (les joueurs s'immobilisent). Les joueurs impliqués dans l'appel échangent succinctement leur point de vue pour en arriver à l'une des 3 résolutions suivantes :

- Si après avoir écouté le point de vue de son adversaire, le joueur qui a fait l'appel retire son appel (l'appel est « rétracté »), le jeu reprend avec une validation.
- Si l'adversaire contre qui l'appel a été fait est d'accord avec le point de vue de celui qui a fait l'appel, l'appel tient (l'appel est « non contesté ») et est résolu selon le type de l'appel (par exemple il y a revirement lorsque le disque est attrapé à l'extérieur du terrain).
- Si les points de vue divergent, l'appel est « contesté » et le disque est retourné au lanceur et les joueurs reprennent leur position respective.

Lorsqu'il y a appel d'infraction, tous les joueurs doivent rester immobiles en attendant le consensus des joueur·euses en discussion. Si les joueurs ont besoin d'aide pour régler un différend, ils peuvent lever la main et demander du soutien.

Les entraîneurs·es et facilitateur·trices doivent éduquer les joueurs·euses sur la façon d'appeler les infractions et les amener à le faire par eux-mêmes. En fonction de la catégorie d'âge, les infractions suivantes doivent être appelées:

| | |
|---|---|
| 6 à 8 ans | • Déplacement avec le disque (marcher).<br>• Espace du lanceur (un bras). |
| 9 à 10 ans | • Remise en jeu adéquate du disque.<br>• Infractions du marqueur : compte rapide, double marque, espace disque (un disque), etc.<br>• Fautes (contacts) : entre la marque et le lancer, entre un défenseur et un attaquant en réception, etc. |
| 11 à 12 ans | • Tous les règlements : obstruction, etc. |

## ANNEXE 1 – 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 sanction sévère 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 catégorie[1] :
  - Éviter les fautes et les contacts intentionnels.
  - Être honnête et respectueux.
  - Avoir une attitude positive.
  - Démontrer un bon contrôle de ses 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 (obligatoire) un cercle de l'esprit du jeu en fin de partie. Durant cette période, il est encouragé de discuter du déroulement de la partie, des points forts de l'autre équipe ou tout ce qui a trait spécifiquement à l'esprit du jeu.
- 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.

[1] 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.

| SPORTS (inscription) | CATÉGORIES | ÂGE | G/F | PARTICIPATION | SURCLASSEMENT | REMARQUES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ULTIMATE FRISBEE | 6 à 8 ans | Avoir 6, 7 ou 8 ans au 30 septembre de l'année courante | Mixte | • Une (1) équipe mixte<br>• Joueurs·euses par équipe : min : 6 / max : 12 | Possibilité de surclassement de la catégorie 6 à 8 ans vers les 9-10 ans. (Selon acceptation de la dérogation par UGM. Voir point 4 des règlements spécifiques) | Pas d'obligation au niveau du genre des joueurs·euses<br>Pas de tableau de pointage : les points ne sont donc pas comptabilisés. |
| | 9 à 10 ans | Avoir 9 ou 10 ans au 30 septembre de l'année courante. | Mixte | • Une (1) équipe mixte<br>• Joueurs·euses par équipe : min : 6 / max : 12. | Possibilité de surclassement de la catégorie 9 à 10 ans vers les 11 à 12 ans. (Selon acceptation de la dérogation par UGM. Voir point 4 des règlements spécifiques). | Minimum de 2 filles dans l'alignement et 1 fille sur le terrain en tout temps. |
| | 11 à 12 ans | Avoir 11 ou 12 ans au 30 septembre de l'année courante | Mixte | • Une (1) équipe mixte<br>• Joueurs·euses par équipe : min : 6 / max : 12 | | Minimum de 2 filles dans l'alignement et 1 fille sur le terrain en tout temps. |

Légende :
G : garçon
F : fille

# Esprit du jeu

**Nom de votre équipe :**

| Partie 1 | Partie 2 | Partie 3 | Partie 4 | Partie 5 |
|---|---|---|---|---|
| Adversaire | Adversaire | Adversaire | Adversaire | Adversaire |
| Votre pointage | Votre pointage | Votre pointage | Votre pointage | Votre pointage |
| Leur pointage | Leur pointage | Leur pointage | Leur pointage | Leur pointage |
| Esprit du jeu | Esprit du jeu | Esprit du jeu | Esprit du jeu | Esprit du jeu |

**Attribuez une note sur 10 à l'esprit du jeu de l'équipe adverse.**

- Le score moyen d'esprit du jeu est **7/10**.
- Exemples :
  - 8 : Super match, excellent esprit du jeu !
  - 4 : Bof, ce n'était pas le meilleur match pour l'esprit du jeu.

- Posez-vous ces questions :
  - L'autre équipe a-t-elle respecté les règlements ?
  - Y a-t-il eu beaucoup de contacts ?
  - Avez-vous éprouvé du plaisir à jouer contre cette équipe ?

| POINTAGE PERFORMANCE — SPORTS COLLECTIFS (40 %) | | | |
|---|---|---|---|
| Classement : *Pool* ou *Round Robin* | | | |
| 1re position | 20 points | 7e position | 6 points |
| 2e position | 16 points | 8e position | 5 points |
| 3e position | 12 points | 9e position | 4 points |
| 4e position | 9 points | 10e position | 3 points |
| 5e position | 8 points | 11e position | 2 points |
| 6e position | 7 points | 12e 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. | | |

Le comptage officiel des personnes présentes pour l'attribution des points sera fait sur place.

| POINTAGE — ESPRIT SPORTIF (20 %) |
|---|
| 20 points sont accordés pour l'esprit sportif |
| Les délégations (athlètes et entraîneurs·euses) seront évaluées sur les cinq (5) éléments suivants :<br>1) Ponctualité,<br>2) Respect des règlements,<br>3) Respect des officiels (mineurs et majeurs),<br>4) Respect de ses athlètes (pour les entraîneurs·euses) et de ses coéquipiers (pour les athlètes),<br>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 :<br>1) Évaluation faite par les entraîneurs·euses<br>2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme).<br>3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline. |