



Tournoi "L'Envolée automnale" Dimanche 20 novembre 2016



Information de base :

Lieu : Collège André-Grasset - 1001 Boul Crémazie Est, Montréal, Qc. H2M 1M3

Un stationnement payant est disponible sur place.

À l'accueil, l'entraîneur recevra la collation pour ses joueurs. Le moment de manger la collation est à la discrétion de l'entraîneur, lors des périodes de pause.

Les parents sont les bienvenus pour encourager sur les lignes de côté.

L'AUM ne fournira pas de repas, nous invitons fortement les jeunes à apporter leur lunch.

À proximité, les jeunes ont accès à de la restauration rapide pas très saine, soit A&W et patate rouge.

Les joueurs auront accès à des douches et des casiers (s'ils apportent un cadenas).

6-12 ans : 1ere demie : 14 min, demie 2 min. autre demie 14 minutes

13-17 ans : 1ere demie : 20 min, demie 5 min. autre demie 20 minutes

Disques : 6-12 ans : Disque officiel de Discraft J-Star 145gr

13-17 ans : Disque officiel de Discraft J-Star 175gr

Règle du jeu:

Les règlements du jeu de l'Ultimate 4 contre 4 de la FQU sont basés sur ceux de la 11^e édition des règlements de l'Ultimate Player Association. Par contre, des modifications sont apportées et elles sont listées ici :

http://www.montrealultimate.ca/files/regles_11_edition_2007.pdf

http://fichiers.fqu.ca/Reglements/2008-10-26_Reglements_Ultimate_4contre4.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 3m de profondeur.

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.

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 que le lanceur l'entende.

Pour le tournoi mini 6-12 ans, les blocages avec les pieds ainsi que la défensive de zone seront proscrites.

Pour le tournoi junior 13-17, les blocages avec les pieds ainsi que la défensive de zone seront permis.

Format du jeu: 4 vs 4 mixte

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

Au début de chaque point, l'équipe offensive choisit 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: Une tenue sportive et le port d'espadrilles sont obligatoires. Idéalement, les équipes portent une couleur précise.

Sinon, apporter un chandail noir et un chandail blanc pour départager les équipes.

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.