

## **Guide de la série des Championnats canadiens d'ultimate**

Les Championnats canadiens d'ultimate (CCU) doivent se dérouler en respect des directives énoncées dans ce guide.

### **Table des matières**

Section 1 : Dates et dates limites

Section 2 : Exigences pour les équipes et pour les joueurs

Section 3 : Qualifications, soumissions et pré-classement

Section 4 : Format du tournoi

Section 5 : Règlements du tournoi

Section 6 : Qualification internationale

### **Section 1 : Dates et dates limites**

#### **1.0 Dates des CCU**

**1.0.1** De préférence, les Championnats doivent avoir lieu une semaine (divisions mixtes) ou deux semaines (divisions masculines et féminines) avant la fin de semaine de la Fête du travail. Les CCU se déroulent du jeudi au dimanche.

**1.0.2** Les fins de semaines précédant ou suivant immédiatement celle priorisée seront acceptées si des raisons valables sont justifiées.

#### **1.1 Dates pour les Qualifications régionales**

**1.1.1** Ultimate Canada (UC) n'impose pas de date spécifique pour la tenue des qualifications régionales. Cependant, UC détermine les dates où les différentes régions doivent communiquer le classement des équipes inscrites aux CCU pour l'année en cours. Cette date doit correspondre au lundi précédant le 31 juillet de chaque année (25 juillet 2016).

**1.1.2** Les OPS qui agissent à titre de coordonnateurs régionaux peuvent choisir la date de leurs qualifications régionales conformément au calendrier d'Ultimate Canada.

#### **1.2 Dates limites : alignement**

**1.2.1** Les équipes qui participent aux Qualifications régionales doivent soumettre leur alignement au début du tournoi de Qualifications. Les joueurs faisant partie de cet alignement pourront uniquement jouer avec cette équipe lors des Qualifications régionales.

**1.2.2** Tous les joueurs de l'alignement d'une équipe participant aux championnats canadiens (mixte, masculin ou féminin) doivent être des athlètes compétitifs inscrits (ACI) en règle d'Ultimate Canada. Les joueurs qui ne sont pas des athlètes compétitifs inscrits doivent le devenir et payer les frais qui doivent être remis avec l'alignement. Les joueurs non-ACI qui ne se seront pas inscrits avant les Qualifications régionales, seront disqualifiés et ne pourront participer aux divers championnats d'Ultimate Canada jusqu'à

ce qu'ils deviennent des ACI en règles, i.e. compléter le formulaire et payer les frais d'adhésion.

**1.2.2.1** Pour les qualifications régionales seulement : joueurs membres des équipes qui n'ont pas l'intention de participer aux championnats canadiens et qui participent aux qualifications régionales peuvent payer des frais d'adhésion pour un seul événement au lieu de payer les frais pour être un athlète compétitif inscrit (ACI). Les frais d'adhésion pour un événement ne sont pas remboursables et ne peuvent pas être transférés pour payer les frais d'athlètes compétitifs inscrits (ACI).

**1.2.3** Les équipes qui proviennent des régions où il n'y a pas de qualifications régionales pour leur division doivent remettre à Ultimate Canada leur alignement de même que les frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada, au plus tard à 23 h 59 le vendredi HAE avant la dernière fin de semaine prévue de championnat régional chaque année. Ceci sera considéré à titre de date limite pour leur alignement régional. La date limite cette année est le 22 juillet 2016.

### **1.3** Dates limites : frais

#### **1.3.1** Athlètes compétitifs inscrits d'Ultimate Canada

**1.3.1.1** Pour les équipes participant aux Qualifications régionales: tous les joueurs doivent avoir payé leur frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada ou les frais d'inscription pour un événement avant de participer à une Qualification régionale pour que l'alignement de l'équipe soit considéré comme valide.

**1.3.2** Les frais d'inscription des joueurs pour les CCU doivent être acquittés au plus tard le 31 juillet de l'année des CCU.

**1.3.3** Une pénalité de 25% devra être acquittée pour tout paiement d'inscription de joueur Canada payés après le 31 juillet.

#### **1.3.4** Remboursements

**1.3.4.1** Une équipe qui n'obtient pas de place pour participer aux CCU et qui aurait payé ses frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada et ses frais d'inscription des joueurs pour les CCU, se fera rembourser 100% des frais pour les CCU.

**1.3.4.2** Une équipe qui aurait payé ses frais d'équipe, ses frais d'inscription des joueurs ou les frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada et qui se retire des CCU après s'être fait attribuer une place, recevra seulement un remboursement des frais d'inscription des joueurs.

### **1.4** Garantie de bonne conduite

**1.4.1** Les équipes participants aux séries des CCU doivent remettre un chèque de 100\$ à Ultimate Canada, post-daté au 15 juin, afin d'être éligibles pour participer aux Qualifications régionales, peu importe leur intention de participer aux CCU.

**1.4.2** Les chèques de bonne conduite seront encaissés seulement si une équipe déclare forfait lors d'une partie lors des Qualifications régionales ou se retire des Qualifications régionales entraînant ainsi une perte financière dans l'organisation du tournoi.

**1.4.2.1** Des exceptions seront faites pour les forfaits acceptés (voir section 5.5.3)

## **1.5** Dépôts

**1.5.1** Les équipes qui ont l'intention de participer aux CCU doivent faire parvenir à Ultimate Canada un chèque de 500\$ tout de suite après les Qualifications régionales, ou au plus tard le 15 juillet si aucune Qualification régionale n'est nécessaire.

**1.5.1.1** Une alternative est possible : le dépôt de 500\$ peut être acquitté avant le 15 juin et 100\$ de ce dépôt sera considéré comme la garantie de bonne conduite.

**1.5.2** S'il y a plus de places disponibles que d'équipes qui postulent en date du 15 juin, la date limite sera prolongée pour permettre à d'autres équipes de s'inscrire. Cette date sera au plus tard le 31 juillet.

**1.5.3** Les dépôts ne seront pas encaissés sauf dans les cas où :

- Le chèque déposé est également la garantie de bonne conduite et l'équipe déclare forfait à l'une des parties des Qualifications régionales (exception faite des forfaits acceptés, voir section 5.5.3)
- Une équipe accepte une place aux CCU après les Qualifications régionales et annule leur participation
- Une équipe participe aux CCU mais n'a pas payé (en tout ou en partie) ses frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada ou ses frais d'inscription des joueurs pour les CCU.

**1.5.3.1** Une équipe est considérée comme ayant retiré sa candidature lorsque :

- Cette équipe retire sa participation aux CCU après avoir accepté sa place (soit via les qualifications régionales ou directement si les qualifications n'étaient pas nécessaires).
- Cette équipe a été mise sur une liste d'attente après sa participation aux qualifications régionales, elle accepte une place qui s'est libérée, et par la suite elle se retire. Une équipe sur la liste d'attente qui refuse une place qui s'est libérée, n'est pas considérée comme s'étant retirée.

## **1.6** Remboursement des garanties de bonne conduite et/ou des dépôts

**1.6.1** Les équipes qui ne se qualifient pas pour les CCU et les équipes qui participent aux CCU et qui ont payé leurs frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada et leurs

frais d'inscription des joueurs pour les CCU, verront leur chèques détruits (ou il leur sera retourné sur demande).

**1.6.2** Les dépôts des équipes qui auront des frais supplémentaires à payer (pénalités de retard par exemple) seront utilisés pour acquitter ces frais. Si les frais supplémentaires sont moindres que le montant du dépôt, la différence sera remboursée.

**1.6.3** Les équipes qualifiées pour les CCU qui retirent leur candidature verront leur dépôt encaissé mais seront remboursées en partie si elles ont prévenu à l'avance Ultimate Canada, de la façon suivante :

- Avant le 15 juillet : remboursement de 375\$ (pénalité de 125\$)
- Avant le 1er août : remboursement de 250\$ (pénalité de 250\$)
- Après le 1er août : aucun remboursement

## **1.7** Sommaire des dates clés

- 1<sup>er</sup> mai 2016 : Ouverture des inscriptions aux CCU
- 15 juin 2016 : Clôture des inscriptions aux CCU. Aussi la date limite pour les dépôts (par chèque) et les garanties de bonne conduite
- Du 16 juin au 22 juillet 2016 : Dates limites pour soumettre votre alignement pour les Qualifications régionales (selon la région)
- 22 juillet 2016 : Date limite de soumission des alignements pour les régions où il n'y a pas eu de Qualifications régionales.
- 31 juillet 2016 : Date limite pour payer les frais d'inscription des joueurs pour les CCU et les frais d'athlètes compétitifs inscrits. Pénalité de 25 % pour les paiements après cette date.
- 1 août 2016 à 8 h 30 **HAE** : Date limite pour apporter des modifications finales à l'alignement (ajout de 3 joueurs, retrait de joueurs en raison de blessures, etc.).

Note : Toutes les échéances sont fixées à 23 h 59 **HAE de la date** à moins d'indications contraires.

## **Section 2 : Exigences pour les équipes et pour les joueurs**

### **2.0** Éligibilité pour les séries de championnat d'Ultimate Canada

**2.0.1** Pour être éligible, un joueur devra respecter au moins un des critères suivants :

**2.0.1.1** Être citoyen canadien ou immigrant reçu.

**2.0.1.2** Être Résident canadien (vivant au Canada) et jouer avec l'équipe avec laquelle il participera aux séries de championnat depuis au moins 3 mois précédant les CCU.

**2.0.1.3** Jouer avec l'équipe avec laquelle il participera aux séries de championnat depuis au moins 6 mois précédant les CCU et n'a participé à aucun tournoi avec une autre équipe qui jouera dans la même division (Ouverte, Mixte...) que cette équipe.

**2.0.1.3.1** Cette exigence implique qu'un joueur non-résident/non-citoyen voulant jouer avec une équipe canadienne lors des CCU dans la division Ouverte (ou dans toute autre division) ne pourra jouer avec aucune autre équipe de la même division dans aucun tournoi et ce, 6 mois précédant les CCU.

**2.0.1.3.2** Les joueurs répondant au critère 2.01.3 (i.e. non-résident/non-citoyen) seront considérés comme un joueur «hors région ». Voir la section 2.3.1.2.

**2.0.2** Les joueurs ne peuvent pas participer dans plus d'une division lors des CUC. Ils ne peuvent pas participer dans la division junior s'ils participent déjà dans la division adulte, et vice versa. Ils ne peuvent pas participer aux championnats masculins/féminins et aux championnats mixtes lors d'une même saison.

**2.0.2.1** Admissibilité des juniors dans les divisions adultes. Les joueurs d'âge junior ne sont pas automatiquement admissibles aux divisions adultes. S'ils souhaitent passer à une division adulte, ils doivent se soumettre à politique relative aux joueurs d'âge junior (18 ans ou moins au 31 décembre de l'année des CCU)

**2.0.2.2** Les équipes juniors ne peuvent pas participer dans les divisions adultes des CCU.

**2.1** Restrictions pour l'âge : les critères suivants serviront à déterminer l'éligibilité dans les catégories Maîtres. Les critères seront les mêmes pour les Hommes et les Femmes et ce, dans chacune des divisions (Ouverte, Femmes, Mixte).

**2.1.1** Les joueurs de la catégorie Hommes Maîtres et maitre mixte devront être âgés de 33 ans ou plus au 31 décembre de l'année des CCU.

**2.1.1.1** L'âge minimum pour cette catégorie est susceptible d'être révisé et pourra augmenter sur une base annuelle. Toutes les modifications seront annoncées avant le 15 février de l'année des CCU.

**2.1.2** La division des Femmes Maîtres est réservée aux joueuses féminines âgées de 30 ans ou plus au 31 décembre de l'année des CCU.

**2.1.3** Les joueurs de la catégorie Grands Maîtres (si cette division est ajoutée) devront être âgés de 40 ans ou plus au 31 décembre de l'année des CCU.

**2.3** Alignement

**2.3.1** Les équipes qui participent aux qualifications régionales doivent remettre leur alignement avant le début du tournoi. Seulement les joueurs apparaissant sur cet alignement pourront jouer avec l'équipe lors du tournoi.

**2.3.1.1** Un joueur ne peut être que sur l'alignement d'une seule équipe pour les qualifications régionales de l'année en cours. Cependant, lors des CCU, un joueur

pourra être sur l'alignement d'une équipe différente de l'équipe avec laquelle il a participé aux qualifications régionales s'il respecte les conditions énoncées aux sections 2.3.4 et 2.3.5.

**2.3.1.2** Les équipes participant aux CCU peuvent aligner un maximum de 3 joueurs qui résident en dehors de la région qu'elles représentent, tel que décrit à la section 3.1.1.

**2.3.1.2.1** Un joueur est considéré comme résident de la région lorsqu'il :

a) est physiquement présent pendant au moins 50 % des trois mois précédents les CCU ou ;

b) y maintient une résidence permanente tel que prouvé par un permis de conduire ou une carte d'assurance maladie.

**2.3.1.2.2** Un joueur qui se qualifie pour avoir deux résidences régionales différentes doit identifier sa résidence régionale pour les séries des CCU. L'adresse inclut dans l'inscription du joueur est considérée comme sa résidence à moins qu'il ne l'indique autrement. Lorsqu'une résidence régionale est déclarée, elle ne peut être modifiée pour les séries des CCU pour l'année en cours.

**2.3.1.2.3** Les équipes participant au sein d'une division de 20 équipes ou plus et qui par conséquent doivent utiliser un modèle de distribution des places, doivent avoir plus de 50 % de leur alignement provenant de leur province.

**2.3.1.3** ("Exception communautés frontalières») Les équipes peuvent appliquer au comité de la compétition d'Ultimate Canada pour une exception à la règle 2.3.1.2 si l'équipe est basée dans une communauté près d'une frontière régionale. Dans ce cas, l'équipe peut demander d'inclure des joueurs qui résident à moins de 50 kilomètres de la communauté de base considérés à titre de joueurs «en région». Ces joueurs ne seront pas pris en compte pour l'allocation énumérés dans 2.3.1.2.

**2.3.1.3.1** L'exception pour communautés frontalières reconnaît que les municipalités voisines séparées par une frontière régionale (par exemple, Ottawa-Gatineau) partagent couramment une communauté de loisirs / compétitions. Cette exception élimine les limites artificielles qui divisent de telles communautés.

**2.3.1.3.2** Pour être considérée, l'équipe candidate doit soumettre son alignement proposé incluant les adresses de résidence légales pour les joueurs inscrits.

**2.3.1.3.3** La répartition géographique et la densité de distribution des joueurs seront considérées pour déterminer la région d'accueil pour une équipe appliquant pour une exception en vertu de la règle 2.3.1.3.

**2.3.1.3.4** La répartition géographique et la densité de distribution des joueurs résidant dans la "région d'origine" (telle que déterminée par 2.3.1.3.3) seront utilisées pour calculer un point de référence unique à partir duquel tous les joueurs dans un rayon de 50 kilomètres seront considérés comme appartenant à cette région d'origine. Le comité de compétition divulguera leur méthode et point de référence au moment de transmettre leur décision.

**2.3.1.3.5** Toute modification ultérieure à l'alignement qui puisse entraîner une modification significative du point de référence tel que décrit à l'article 2.3.1.3.4 annulera l'exception de communautés frontalières accordée par Ultimate Canada. Ultimate Canada doit être informé de ces changements.

**2.3.2** Une équipe doit compter un minimum de 14 joueurs dans son alignement pour être éligible aux CCU.

**2.3.2.1** De plus, les équipes inscrites dans la catégorie mixte doivent avoir un minimum de six joueurs de chaque genre.

**2.3.3** Chaque équipe peut présenter un maximum de 28 joueurs sur leur alignement pour les séries menant aux CCU.

**2.3.4** Si une équipe qui s'est qualifiée pour les CCU a soumis un alignement à Ultimate Canada et que cet alignement chute en dessous de 16 joueurs, cette équipe a le droit d'ajouter soit un maximum de cinq joueurs à son alignement, ou le nombre de joueurs nécessaires pour obtenir un alignement de 16, selon l'option qui inclut le moins de joueurs ajoutés. Ces joueurs doivent répondre à toutes les exigences d'éligibilité aux CCU d'Ultimate Canada. Les nouveaux joueurs doivent aussi se conformer à l'article 2.3.5.

**2.3.4.0.1** Pour les équipes mixtes, si 2.3.4 ne s'applique pas, mais que le nombre de joueurs de chacun des sexes est moindre que 6 (alignement insuffisant), elles sont autorisées à ajouter un maximum de 5 joueurs à leur alignement, ou un nombre de joueurs nécessaire pour atteindre au moins 6 joueurs de chaque sexe. Tous ses joueurs doivent satisfaire aux exigences d'Ultimate Canada pour la participation aux CCU. Les nouveaux joueurs doivent aussi s'assurer de respecter les exigences de la section 2.3.5.

**2.3.4.1** Toute modification à l'alignement soumis (i.e. l'ajout d'un maximum de 3 joueurs, tel que mentionné à la section 2.3.4 ou retrait de joueurs en raisons de blessures ou autres) doit être faite 10 jours avant la première journée de compétition aux CCU (1 août 2016 à 8h30 HAE pour les CCU et le 8 août à 8 :30 EDT pour les CCU mixtes en 2016).

**2.3.4.2** Une équipe qui a un alignement illégal une fois que la compétition a débuté (par exemple en ayant des joueurs qui ne sont pas sur l'alignement officiel ou qui sont inéligibles) devra déclarer forfait pour les parties déjà jouées

avec cet alignement illégal (voir section 5.5.1). De plus, elle devra jouer le reste des parties sans les joueurs illégaux.

**2.3.4.3** Une équipe reconnue coupable d'avoir joué aux CCU avec un alignement illégal une fois la compétition terminée sera retirée du classement final du tournoi.

**2.3.5** Un joueur peut participer aux CCU avec une équipe différente de l'équipe avec laquelle il a disputé les qualifications régionales si les conditions suivantes sont respectées :

**2.3.5.1** Son équipe ne s'est pas qualifiée pour les CCU ou n'y participera pas.

**2.3.5.2** Si l'équipe se qualifie pour les CCU, le joueur devra jouer uniquement avec cette équipe, à moins que cette équipe décide de ne pas s'inscrire aux CCU.

**2.4** Directives pour les noms, logos et uniformes : Ultimate Canada se réserve le droit de modifier ou d'exiger qu'une équipe modifie son nom d'équipe, le surnom d'un joueur, le logo de l'équipe, l'illustration sur le maillot ou l'uniforme et/ou de suggérer des alternatives en concordance avec le programme ou l'événement d'Ultimate Canada dans l'éventualité où le personnel d'Ultimate Canada détermine que le nom, logo, illustration ou uniforme risque de nuire à la mission de l'organisation ou aux objectifs spécifiques du programme ou de l'événement d'Ultimate Canada. Les modifications doivent recevoir l'appui du personnel d'Ultimate Canada.

**2.4.1** Tous les joueurs participant aux CCU pour une équipe particulière doivent porter des maillots de couleur et conception identiques.

**2.4.2** Les équipes doivent avoir deux maillots de couleurs clairement différentes.

**2.4.3** Les maillots doivent avoir des numéros au dos. Les numéros doivent avoir au moins six pouces de haut et être composés de un ou deux chiffres arabes. La couleur de numéros doit être suffisamment contrastante avec la couleur du chandail pour pouvoir être visible par le personnel de l'événement et les médias. Il ne doit pas y avoir deux joueurs d'une même équipe qui porte le même numéro ou un numéro d'égale valeur (par exemple 00 et 0 ; 01 et 1).

**2.4.4** Le bas des uniformes (culottes, pantalons ou jupes) portés par les joueurs sur le terrain doivent être de couleur et de conception identiques.

**2.4.5** Les équipes doivent avoir des numéros soit sur le devant de leurs maillots ou sur le devant de la jambe droite ou gauche du bas de leur uniforme (culottes, pantalons ou jupes), quoique les équipes puissent également opter pour les deux. La localisation doit être la même pour toute l'équipe. Les numéros doivent être d'au moins deux pouces de haut et correspondre au numéro au dos du maillot. La couleur du numéro doit être suffisamment contrastante avec la couleur du chandail pour pouvoir être visible par le personnel de l'événement et les médias.

**2.4.6** Les noms, logos et illustrations sur les maillots doivent être conformes aux Directives pour les noms, logos et uniformes ci-dessus.



**2.4.7** Il est recommandé que les accessoires aux uniformes, incluant les collants, tricot de corps, chapeaux et bas, soient de couleur et de style identiques et coordonnés.

**2.4.8** Ultimate Canada se réserve le droit de mettre à l'amende ou de disqualifier un joueur qui ne respecte pas les exigences pour l'uniforme.

**2.4.9** Les exigences 2.4.1 à 2.4.8 ne s'appliquent pas aux qualifications régionales (et les qualifications provinciales) quoiqu'il est fortement encouragé de les suivre.

### **Section 3 : Qualification, candidature et pré-classement**

#### **3.0** Nombre d'équipes dans chacune des divisions

**3.0.1** Le nombre d'équipes participant aux CCU dans chacune des divisions (Ouvrte, Femmes, Mixte, Ouvrte Maîtres et Femmes Maîtres) doit être tel que mentionné ci-après :

**3.0.1.1** Ouvrte - 16 équipes

**3.0.1.2** Femmes - 16 équipes

**3.0.1.3** Mixte - 20 équipes

**3.0.1.4** Ouvrte Maîtres - 8 équipes

**3.0.1.5** Femmes Maîtres – 6 équipes

**3.0.2** Aucune division ne sera ajoutée aux CCU à moins qu'il y ait un minimum de 6 équipes représentant 4 régions différentes qui désirent jouer dans cette nouvelle division.

**3.0.3** Avec l'approbation du comité organisateur des CCU et d'Ultimate Canada, des équipes pourront être ajoutées à n'importe quelle division. Cependant, le site de compétition devra pouvoir accueillir ce nombre supplémentaire d'équipes et il devra y avoir un intérêt qui aura été manifesté de la part des équipes. Ces ajouts seront faits sur une base annuelle et n'engageront aucunement Ultimate Canada ou les organisateurs des futurs CCU.

**3.0.3.1** Les décisions d'augmenter le nombre d'équipes d'une division seront prises par le comité de la compétition d'Ultimate Canada en consultation avec le comité organisateur du tournoi des CCU. Les demandes d'augmentation du nombre d'équipes d'une division peuvent être adressées au comité de la compétition d'Ultimate Canada avant le 1<sup>er</sup> mai de l'année du tournoi.

**3.0.3.2** Ultimate Canada is reviewing the inclusion of a Mixed Masters division for 2017.

**3.0.4** Certaines divisions pourront avoir un nombre moindre d'équipes si toutes les places n'ont pu être comblées après avoir complété la procédure d'allocation décrite à la section 3.1.

#### **3.1** Allocations régionales

##### **3.1.1** Les régions

**3.1.1.1** Les régions sont définies comme suit :

Colombie-Britannique (BC) - Colombie-Britannique

Alberta (AB) - Alberta

Prairies (PR) - Saskatchewan et Manitoba

Ontario (ON) - Ontario

Québec (QC) - Québec

Atlantique (AT) - Nouveau-Brunswick, Nouvelle-Écosse, Île-du-Prince-Édouard, Terre-Neuve et Labrador

**3.1.1.2** Les Territoires (Yukon, Territoires du Nord-Ouest et Nunavut) n'ont aucune allocation régionale. Par contre, les joueurs provenant de ces régions peuvent jouer pour une équipe de n'importe quelle région sans être considéré comme un joueur «hors région» tel que décrit à la section 2.3.1.2. Une équipe composée de joueurs des Territoires peut tenter d'obtenir une place allouée à n'importe quelle région.

**3.1.1.3** Les divisions avec 20 équipes ou plus utilisent les frontières provinciales. Les territoires comptent comme une région à part entière dans cette circonstance.

**3.1.2** Les allocations régionales pour les CCU seront attribuées selon les critères suivants.

**3.1.2.1** Divisions de 6 équipes

**3.1.2.1.1** (6) Une place pour chacune des régions (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

**3.1.2.1.2** (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées aux régions qui ont comblées les places tel que décrit aux sections 3.1.2.1.1 et qui comptaient dans leur rang le plus d'équipes inscrites et payées pour les Qualifications régionales de la même année que les CCU. La région ayant le plus d'inscriptions aura la 1<sup>re</sup> place, celle qui suit aura la 2<sup>e</sup> et ainsi de suite. Seulement les équipes avec un alignement valide de 14 joueurs ou plus qui ont signé leur formulaire de décharge et qui sont athlètes compétitifs inscrits d'Ultimate Canada au 15 juin de l'année des CCU seront considérées comme inscrites et payées pour la distribution des places en surplus. Dans l'éventualité où deux régions auraient le même nombre d'équipes inscrites, le nombre réel de joueurs inscrits et payés sera compté et déterminera l'attribution des places en surplus. S'il y a plus de 6 places disponibles, on recommence avec la région qui avait le plus d'équipes.

**3.1.2.1.3** Si une place est offerte à une région en vertu de 3.1.2.1.2 est refusée, cette place redevient disponible pour être attribuée en vertu de 3.1.2.1.2.

**3.1.2.2** Divisions de 8 équipes

**3.1.2.2.1** (6) Une place pour chacune des régions (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

**3.1.2.2.2** (2) Une place supplémentaire pour les régions des deux équipes finalistes de l'année précédente.

**3.1.2.2.3** (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées aux régions qui ont comblées les places tel que décrit aux sections 3.1.2.2.1 et 3.1.2.2.2. La distribution des places supplémentaires se fera selon la méthode décrite au point 3.1.2.1.2 et 3.1.2.1.3.

### **3.1.2.3** Divisions de 12 équipes

**3.1.2.3.1** (6) Une place pour chacune des régions (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

**3.1.2.3.2** (4) Une place supplémentaire pour les régions des équipes demies finalistes de l'année précédente.

**3.1.2.3.3** (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées aux régions qui ont comblées les places tel que décrit aux sections 3.1.2.3.1 et 3.1.2.3.2. La distribution des places supplémentaires se fera selon la méthode décrite au point 3.1.2.1.2 et 3.1.2.1.3.

### **3.1.2.4** Divisions de 16 équipes ou plus

**3.1.2.4.1** (6) Une place pour chacune des régions (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

**3.1.2.4.2** (2) Les régions comprenant plusieurs provinces (PR et AT) recevront une autre place à la condition que cette place soit utilisée par une équipe représentant une différente province que la première équipe. Représenté une province est défini dans les sections 2.3.1.2 et 2.3.1.3 à condition de changer le mot Région par Province.

**3.1.2.4.3** (5) Des places de performance attribuées en fonction d'une nouvelle structure de comparaison de la force des équipes (similaire à la structure de USA Ultimate, de 2011 et avant). Toutes les places seront distribuées en fonction du classement des équipes aux CCU l'année précédente.

**a)** Les régions avec plusieurs équipes verront leur équipe la plus forte retirée du calcul lors de la distribution des places de performance

**b)** Les régions qui ont reçu plusieurs places d'une division (lors de l'attribution initiale), mais qui n'envoie qu'une seule équipe aux CCU, ne seront pas considérées dans le calcul lors de la distribution des places de performance.

c) Toutes les équipes restantes seront considérées et les places seront distribuées en fonction du classement des CCU de l'année précédente. Les 5 équipes ayant terminé le plus haut recevront une place.

d) Aucune région ne peut recevoir plus de 3 places de performance. Lorsqu'une région aura reçu 3 places lors de la distribution des places de performance, toutes les équipes de cette région seront retirées du calcul pour la distribution des places restantes.

**3.1.2.4.4 (Surplus)** Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées aux régions qui ont comblé les places tel que décrit aux sections 3.1.2.4.1, 3.1.2.4.2. et 3.1.2.4.3. La distribution des places supplémentaires se fera selon la méthode décrite au point 3.1.2.1.2 et 3.1.2.1.3.

### **3.1.2.5 Divisions avec 20 équipes.**

**3.1.2.5.1 (10)** Une place est offerte par province.

**3.1.2.5.2 (1)** Une place est offerte pour l'ensemble des territoires. Si plus d'un territoire désire participer, ils peuvent (A) tenir un championnat régional ou (B) offrir la place au territoire ayant le plus de participations antérieures. L'autre équipe serait alors la première sur la liste des allocations supplémentaires (surplus) seront effectuées à la suite de la répartition initiale.

**3.1.2.5.3 (5)** Les places de performance sont distribuées selon les procédures mentionnées au point 3.1.2.4.3 en utilisant les provinces plutôt que les régions à titre de référence.

**3.1.2.5.4 (Surplus)** Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées aux régions qui ont comblé les places tel que décrit aux sections 3.1.2.5.1, 3.1.2.5.2. et 3.1.2.5.3. La distribution des places supplémentaires se fera selon la méthode décrite au point 3.1.2.1.2 et 3.1.2.1.3.

**3.1.2.5.5** Ultimate Canada étudie actuellement la possibilité de permettre aux petites communautés ou aux communautés isolées d'être en second rang pour l'attribution des places supplémentaires (surplus) après la répartition initiale.

**3.1.3** Les allocations de base pour chacune des divisions, telles que décrites à la section 3.1.2, ne seront pas ajustées à la baisse s'il y a moins d'équipes qui participent.

**3.1.4** Si le nombre d'équipes d'une division est augmenté, les places seront allouées en fonction de la taille originale de la division. Les places additionnelles résultant de l'augmentation seront attribuées comme des places supplémentaires, selon la méthode expliquée aux points 3.1.2.1.2 et 3.1.2.2.3.

## **3.2 Qualifications régionales**

**3.2.1** Les Qualifications régionales pour toutes les régions et pour toutes les divisions, devront suivre les règles de ce guide.

**3.2.2** Tous les joueurs qui participent aux Qualifications régionales doivent être des athlètes compétitifs inscrits en règle d'Ultimate Canada (formulaire de décharge signé et frais d'athlète compétitif inscrit payés) ou avoir payé les frais d'inscription à un événement d'Ultimate Canada pour la qualification régionale avant le début du tournoi de Qualifications.

**3.2.3** Les dates des Qualifications régionales sont indiquées à la section 1.1.

**3.2.4** Les tournois de Qualifications régionales doivent utiliser un format qui permet de classer les équipes en présence. Il est recommandé d'utiliser les formats décrits dans le Guide des Tournois de l'UPA. Les autres formats devront être approuvés avant le tournoi par les capitaines des équipes participantes et/ou par Ultimate Canada.

**3.2.5** Les Qualifications régionales sont nécessaires lorsqu'il y a plus de 2 équipes d'une région qui ont soumis une candidature pour une place dans la même division.

**3.2.5.1** Le coordonnateur régional peut déroger à l'obligation de tenir des Qualifications régionales si toutes les équipes s'entendent de façon unanime sur la détermination de leur classement. Ce dernier doit être déterminé dans les 5 jours suivant l'annonce des équipes inscrites (i.e. qui ont envoyé leur dépôt à temps) par Ultimate Canada.

**3.2.5.1.1** Des Qualifications régionales doivent être disputées si le nombre d'équipes qui posent leur candidature dépasse le nombre de places disponibles pour cette région dans une division donnée.

**3.2.6** Si le coordonnateur régional se trouve dans l'impossibilité de trouver une date convenable pour le tournoi de qualifications régionales, il peut accorder un laissez-passer direct pour les CCU aux équipes qui participeront aux WUCC, aux WUGC, aux PAUC ou à un événement USA Ultimate Pro ou Elite Flight. Une telle exemption est possible seulement si les critères suivants sont respectés :

- a) Il y a eu consultation avec toutes les équipes de la région désirant participer aux CCU dans la division concernée.
- b) Un mécanisme de pré-classement est établi suite à la consultation.
- c) Le directeur de la compétition des CCU d'Ultimate Canada ou le comité de la compétition d'Ultimate Canada a donné son approbation. Pour les équipes qui doivent se rendre à un événement USA Ultimate Pro ou Élite, les participations passées aux CCU seront prises en compte.
- d) Les équipes qui se seraient qualifiées directement pour les CCU sans l'entremise d'une qualification régionale sont soumises aux mêmes règles pour leur alignement que les équipes qui participent aux qualifications régionales.

**3.2.7** Tout tournoi de Qualification régionale doit être tenu indépendamment de tout autre tournoi de la région, à l'exception des situations suivantes :

- a) Il y a 4 équipes ou moins qui participent aux Qualifications régionales
- b) Il y a 5 équipes qui participent aux Qualifications régionales et une seule place est disponible pour cette région
- c) Il y a 5 équipes qui participent aux Qualifications régionales et 5 places sont disponibles pour cette région

### **3.3** Pré-classement

**3.3.1** Une fois que le comité organisateur des CCU a reçu les soumissions des équipes, Ultimate Canada établira le pré-classement des équipes.

**3.3.1.1** Les équipes seront divisées en deux régions soient Est (ON, QC, AT) et Ouest (BC, AB, PR) et seront pré-classées par Ultimate Canada de 1 à x (x étant le nombre d'équipes dans chacune des 2 parties du pays).

**3.3.1.2** Ultimate Canada pré-classera les équipes en tenant compte des conditions suivantes :

#### **3.3.1.2.1** Classement régional

**3.3.1.2.1.1** Le classement des Qualifications régionales sera respecté. Une équipe ayant obtenu une meilleure position qu'une autre lors des Qualifications régionales obtiendra un meilleur pré-classement aux CCU.

**3.3.1.2.2** Le directeur de la compétition d'Ultimate Canada ou le comité de la compétition d'Ultimate Canada peuvent établir une hiérarchie des tournois qui seront pris en considération lors de l'établissement du pré-classement. Les résultats d'un tournoi classé plus haut auront préséance sur les résultats des tournois classés plus bas.

**3.3.1.2.3** Fiche de victoires et défaites pour les matchs entre les équipes concernées.

**3.3.1.2.4** Classement obtenu à d'autres tournois.

**3.3.1.2.5** Résultats obtenus lors de précédentes participations aux CCU.

**3.3.1.3** Une fois le pré-classement établi pour chacune des divisions, l'équipe qui sera pré-classée première (1) sera l'équipe de la grande région (Est ou Ouest) que représentait l'équipe championne de l'année précédente. L'équipe pré-classée deuxième (2), sera la meilleure équipe de l'autre grande région. Par la suite, on alternera les places entre les deux grandes régions jusqu'à ce que le pré-classement soit complété.

**3.3.1.3.1** Ultimate Canada pourrait ajuster la procédure de pré-classement décrite en 3.3.1.3, afin de respecter les forces des équipes en présence ou s'il y a un déséquilibre entre le nombre d'équipes représentant l'Est et l'Ouest et/ou si des informations suffisantes à partir des résultats des championnats canadiens antérieurs justifient une dérogation selon le directeur de compétition d'Ultimate Canada. Si Ultimate Canada effectue de tels ajustements, UC devra en informer toutes les équipes concernées et mentionner les raisons qui justifient ces ajustements.

## **Section 4: Format du tournoi**

### **4.0** Format du tournoi/horaire (Rondes préliminaires et séries éliminatoires)

**4.0.1** Les CCU doivent utiliser le format et l'horaire décrit dans l'annexe A de ce document. Le format et l'horaire prévus dans l'annexe A peuvent être modifiés par le comité de la compétition d'Ultimate Canada en collaboration avec le comité organisateur des CCU. L'annexe A sera disponible au 1<sup>er</sup> juin de l'année du tournoi.

**4.0.1.1** Si le nombre d'équipes dans une division diffère du nombre identifié dans la Section 3.0.1, le Directeur de la compétition des CCU devra élaborer un horaire alternatif pour la division concernée en suivant ces directives:

**4.0.1.1.1** Les équipes ne doivent pas jouer plus de quatre matchs au courant d'une même journée.

**4.0.1.1.2** Toutes les équipes doivent jouer au minimum sept matchs lors du tournoi.

**4.0.1.1.3** À l'exception des matchs finaux, et optionnellement la partie pour la médaille de bronze, qui doivent être joués le dimanche (voir Section 4.0.3), l'horaire doit s'étaler sur trois jours.

**4.0.1.1.4** Les horaires sont sujets à approbation par Ultimate Canada.

**4.0.1.1.5** Le Guide des Tournois de l'UPA peut être utilisé comme référence dans l'élaboration d'un horaire alternatif, assujéti aux directives susmentionnées.

**4.0.2** Les divisions des Maîtres et des Femmes Maîtres joueront leur partie finale l'avant-dernier jour du tournoi.

**4.0.3** Les divisions Ouverte, Femmes et Mixte joueront la partie finale le dernier jour du tournoi, avec une rotation des horaires d'une année à l'autre.

**4.0.3.1** Aussitôt les matchs de quart de finale et de demi-finale terminés, toutes les équipes perdantes devront jouer une ou des parties afin de déterminer le classement final des CCU ou s'entendre, d'une façon ou d'une autre, sur la position finale de chaque équipe.

**4.0.3.1.1** Si une équipe désire jouer une partie de classement et est en mesure d'aligner une formation légale alors que l'équipe adverse refuse de jouer et n'est pas en mesure d'aligner une formation légale, l'équipe qui désirait et était en mesure de jouer sera considérée l'équipe ayant gagné cette partie.

**4.0.3.1.2** Si aucune des deux équipes ne désire jouer la partie pour le classement final et qu'elles n'arrivent pas à s'entendre sur ce dernier, alors Ultimate Canada désignera un classement à chacune des équipes selon les résultats des matchs précédents entre ces deux équipes ou, si cela n'est pas possible, le différentiel de point des matchs de quart de finale ou de demi-finale sera utilisé.

#### **4.1 Bris d'égalité**

**4.1.1** Dans l'éventualité d'une fiche égale entre deux équipes, le résultat du match entre les deux équipes déterminera l'équipe obtenant le rang plus élevé.

**4.1.2** Dans l'éventualité d'une fiche égale entre trois équipes, la fiche des matchs joués entre ces équipes sera considérée. Si les équipes ont toutes une fiche de 1-1 (une égalité circulaire), l'écart des points sera calculé pour les matchs entre ces 3 équipes. En cas d'égalité, le nombre de points marqués par chacune des équipes sera utilisé. Si l'égalité persiste, alors le différentiel total de points pour les équipes dans tous les matchs de la division courante sera utilisé. Si l'égalité persiste, alors les points marqués par chacune des équipes à l'intérieur de la division seront utilisés. Si l'égalité persiste, alors le différentiel de tous les matchs joués lors du tournoi sera utilisé. Si l'égalité persiste, alors le total des points marqués par chacune des équipes pour tous les matchs du tournoi sera utilisé. Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera utilisé pour déterminer le classement de ces équipes.

**4.1.2.1** Un exemple d'un différentiel de point pourrait être comme suit :

Matches: (1. A vainc B 15-11), (2. B vainc C 15-13), (C vainc A 15-14)

Équipe A: +3 points

Équipe B: -2 points

Équipe C: -1 points

Équipe A sera classée 1<sup>ère</sup>, Équipe C 2<sup>ème</sup> et Équipe B 3<sup>ème</sup>.

**4.1.2.2** Après qu'une équipe soit classée, que ce soit 1<sup>ère</sup> ou 3<sup>ème</sup>, si les deux autres équipes sont égales au différentiel de points, alors le match face à face des équipes égales sera considéré.

**4.1.2.3** Un exemple d'un différentiel de point pourrait être comme suit :

Matches: (1. A vainc B 15-12), (2. B vainc C 15-13), (C vainc A 15-14)



Équipe A: +2 points  
Équipe B: -1 points  
Équipe C: -1 points

Équipe A sera classée 1ère, Équipe B 2ème et Équipe C 3ème.

## **Section 5: Règlements du tournoi**

### **5.0 Règlements**

**5.0.1** Tous les matchs des tournois régionaux et nationaux des CCU doivent utiliser la même version des règlements de l'ultimate tel que présentement endossé par USA Ultimate, assujettie aux spécifications mentionnées ci-dessous. Les règlements officiels présentement en vigueur sont les règlements de la 11<sup>ème</sup> édition.

**5.0.2** Les séries des CCU appliqueront une exception aux règlements de la 11<sup>e</sup> édition de la manière suivante :

**5.0.2.1** Concernant la profondeur des zones de but. Les zones de but pour les CCU seront de 18 mètres par 37 (Article III, Section A).

**5.0.2.2** Il n'y a plus de règles exigeant qu'une équipe gagne par 2 points. (Article V, section A).

**5.0.2.3** La règle pour le temps supplémentaire (quand une partie atteint le pointage de 14-14 dans un match à 15, Article V, Section C and Article VI, Section B.1) ne s'applique plus.

**5.0.3** Ultimate Canada endosse toute communication dans une des deux langues officielles tout au long des séries CCU, incluant pendant le jeu où un joueur peut choisir de faire le compte ou l'appel de fautes dans la langue de son choix.

**5.04** Infractions du marqueur : « contact » – Si un contact survient entre le lanceur et le marqueur et qu'il constitue une faute selon XVI.H.3.a mais que le lanceur ne lance pas le disque, l'infraction « contact » peut être appelée. Le jeu ne s'arrête pas et le marqueur reprend le compte à « un ». Outre le compte remis à « un » après la première instance, l'appel de contact est traité comme n'importe quelle autre infraction du marqueur. Le marqueur peut contester un appel de contact en appelant « infraction », ce qui résulte en un arrêt de jeu. Si le lanceur appelle « contact » après avoir commencé sa motion de lancer (II.K.3) et qu'il perd ensuite contact avec le disque, cette infraction est alors traitée comme une faute appelée par le lanceur.

### **5.1 Match, temps et points**

**5.1.1** Tous les matchs des rondes préliminaires, de quart de finale, de demi-finale et de classement sont joués jusqu'à un pointage de 15. La durée prévue des parties est de 90 minutes, avec une limite de temps fixe (*hard time cap*) à partir de la 85<sup>ème</sup> minute du début du match. Il n'y a aucune limite de temps souple (*soft time cap*) pour les matchs des rondes préliminaires, de quart de finale, de demi-finale et de classement.

**5.1.2** Toutes les parties finales sont jouées jusqu'à un pointage de 15. La durée prévue des parties est de 120 minutes, avec une limite de temps souple (*soft time cap*) à partir de la 105<sup>ème</sup> minute du début du match. Il n'y a aucune limite de temps fixe (*hard time cap*).

## 5.2 Temps

**5.2.1** Toutes les parties de toutes les divisions doivent respecter les règlements sur le temps qui suivent. Les CCU fourniront des chronomètres pour s'assurer du respect de ces règles pour les matchs de demi-finales et de finales.

### 5.2.1.1 Temps entre les points :

**5.2.1.1.1** Les chronomètres signaleront le temps en sifflant une fois à 50 secondes, deux fois à 70 secondes et trois fois à 90 secondes.

### 5.2.1.2 Temps morts :

**5.2.1.2.1** Les temps morts seront aussi chronométrés. Les chronomètres signaleront le temps en sifflant une fois à 50 secondes, deux fois à 70 secondes, et trois fois à 90 secondes.

### 5.2.1.3 Mi-temps :

**5.2.1.3.1** La mi-temps est d'une durée maximale de 5 minutes. Du moment que le dernier point de la première mi-temps est marqué, l'équipe qui doit recevoir le disque a 4 minutes et 40 secondes pour signaler qu'ils sont prêts à recevoir le lancer d'engagement. L'équipe qui fait le lancer d'engagement a 20 secondes additionnelles pour effectuer le lancer d'engagement.

**5.2.1.3.2** Les chronomètres signaleront le temps en sifflant une fois à 4 minutes et 20 secondes, deux fois à 4 minutes et 40 secondes, et trois fois à 5 minutes.

## 5.3 Limites (*caps*)

**5.3.1** Il n'y aura pas de temps fixe (*hard cap*) pour les finales de chaque division. Un temps souple (*soft cap*) sera en vigueur à la fin du point en cours lorsqu'il reste moins de 15 minutes à la durée initialement prévue pour la partie en cours

**5.3.1.1** Une fois le point en cours terminé, la limite de temps est modifiée à un nombre de points égal au nombre total de points cumulés par l'équipe en avance, ou par les 2 équipes si elles sont à égalité, plus 2.

**5.3.1.1.1** Dans le cas où une équipe a autant de points sinon plus que le pointage final gagnant prédéterminé, le match se terminera lorsqu'une des équipes atteint le pointage limite (*point cap*) initialement prévu (par

exemple : Dans un match à 15 où la limite de temps souple est en vigueur lorsque le pointage est de 14-13, le match se jouera alors jusqu'à 15).

**5.3.2** Il n'y aura aucune limite de temps souple (*soft time cap*) pour toutes les parties de championnat (*pool*) : quart de finale, demi-finale et de classement. Une limite de temps fixe (*hard time cap*) sera en vigueur à la fin du point en cours lorsque la durée initialement prévue pour la partie en cours est terminée.

**5.3.3** Une limite pour la mi-temps (*halftime cap*) sera en vigueur si aucune des deux équipes n'a obtenu 8 points après 45 minutes de jeu dans une partie de 90 minutes, ou après 60 minutes de jeu dans une partie de 120 minutes.

**5.3.3.1** Une fois le point en cours terminé, si aucune des deux équipes n'a obtenu 8 points, alors un point est ajouté au pointage le plus élevé afin de déterminer le pointage à atteindre pour la mi-temps.

**5.3.3.2** Le nombre de temps morts disponibles pour chacune des équipes n'est pas affecté par la limite pour la mi-temps (*halftime cap*).

#### **5.4** Ratio des genres pour les divisions mixtes

**5.4.1** Pour toutes les divisions « mixtes », (incluant de nouvelles divisions définies par l'âge), le ratio des genres sera défini comme étant 4/3-3/4.

**5.4.1.1** L'équipe qui reçoit détermine si le point en cours sera joué par 4 hommes et 3 femmes ou 3 hommes et 4 femmes.

**5.4.1.2** L'équipe qui fait le lancer d'engagement (*pull*) devra respecter le ratio des genres de l'équipe qui reçoit.

**5.4.1.3** Dans le cas où une équipe place moins de 7 joueurs sur le terrain, cette équipe ne devra pas aligner plus de joueurs du même genre sur le terrain que l'équipe adverse.

**5.4.1.3.1** Exemple: Équipe A (qui reçoit) opte pour 4 femmes et 3 hommes. L'équipe B (qui effectue le lancer d'engagement) peut jouer avec 3 femmes et 3 hommes ou 4 femmes et 2 hommes mais pas avec 2 femmes et 4 hommes.

**5.4.1.3.2** Exemple: Équipe A (qui reçoit) opte pour 4 hommes et 2 femmes (6 joueurs). L'équipe B (qui effectue le lancer d'engagement) peut aligner 4 hommes et 3 femmes, mais pas 3 hommes et 4 femmes.

#### **5.5** Forfaits

**5.5.1** Une équipe déclarée coupable d'avoir un alignement illégal une fois le match commencé (tel qu'indiqué à la section 6.3) devra déclarer forfait pour toutes les parties jouées précédemment à un résultat de 15-0.

**5.5.2** Si une équipe n'est pas prête à commencer un match au temps prédéterminé, des points seront accordés au rythme d'un point toutes les 5 minutes jusqu'au moment où l'équipe fautive se déclare prête à jouer. Si le pointage atteint ou excède la moitié du pointage final initialement prévu (exemple 8-0 dans un match à 15) avant que l'équipe fautive se déclare prête à jouer, cette équipe doit déclarer forfait au pointage de 15-0.

**5.5.3** Si une équipe déclare forfait lors d'une partie aux CCU ou à un championnat de Qualifications régionales, alors elle doit déclarer forfait à toutes les parties subséquentes et terminer au bas du classement du tournoi pour l'année en cours à l'exception des situations de forfait pour les raisons suivantes :

A) Une partie qui vise à déterminer le classement final et qui a lieu à la toute fin du tournoi pour les deux équipes et qu'aucune des deux équipes ne désirent pas jouer la partie. S'il s'agit d'un tournoi de Qualifications régionales, les deux équipes doivent être assurées d'être classé ou d'avoir été éliminées.

B) Une partie qui vise à déterminer le classement final et qui a lieu à la toute fin du tournoi, alors que les deux équipes se sont rencontrées deux fois et qu'une des équipes a gagné les deux parties et que les deux équipes ne désirent pas jouer la partie.

**5.5.4** Le coordonnateur régional, dans le cas d'un championnat de Qualifications régionales, ou le directeur de la compétition des CCU d'Ultimate Canada lors des CCU, peuvent, à leur discrétion, permettre à une équipe qui a déclaré forfait de continuer à participer dans le tournoi s'ils jugent que la situation du forfait mérite une exception et ce, à condition de s'assurer de respecter l'équité et l'intégrité du tournoi. Par exemple, si une équipe manque la première partie de la première journée en raison de problèmes lors de leur déplacement pourrait être prise en considération.

**5.5.5** Si une équipe déclare forfait à un tournoi de qualifications régionales sans une raison valable, tous les joueurs de l'alignement sont disqualifiés dans toutes les divisions pour le reste des CCU.

**5.5.6** Si le gagnant et le perdant d'une partie planifiée ne sont pas déterminés suite à une partie d'ultimate sur le terrain selon les règles des CCU, le perdant doit être considéré comme ayant déclaré forfait. Le pointage de la partie est considéré comme 8-0.

**5.5.7** Une équipe est considérée comme ayant déclaré forfait si lors d'une partie le nombre de joueurs pouvant jouer de façon sécuritaire est inférieur à cinq. Le pointage de la partie est considéré comme 8-0.

## **5.6 Observateurs**

**5.6.1** Des observateurs seront présents pour tous les matchs finaux des CCU. Des observateurs peuvent être présents pour des matchs lors des rondes préliminaires ou des séries éliminatoires si une demande est faite au préalable et en fonction de leur disponibilité.

**5.6.2** Dans les matchs où des observateurs sont utilisés, ces derniers possèdent l'autorité dans les situations suivantes :

- Appels de lignes sur le terrain et hors limites de l'aire de jeu et des zones de but ;
- Appels actifs pour hors-jeu ;
- Respect des limites de temps (le temps sera mesuré par le chronométrateur tel qu'indiqué dans la section 5.1, 5.2 et 5.3) ;
- Prise de décision sur les jeux lorsque exigé par un des joueurs impliqué dans le jeu en question. Facilite la prise de décision sur les jeux lorsque les joueurs prennent plus de 30 secondes.
- Les appels actifs de faute forcée (si le disque est attrapé hors des limites du terrain ou hors de la zone de but et que l'observateur juge qu'il aurait été à l'intérieur des limites du terrain ou de la zone de but si la faute forcée n'avait pas eu lieu). Lorsque cette situation survient, le jeu arrête et recommence avec une validation.
- Surveiller les écarts de conduite. Imposer des sanctions si nécessaire.

## **5.7** Sanctions par les observateurs pour écarts de conduite

**5.7.1** Les observateurs aux CCU ont les pouvoirs de sanction énumérés dans le document Système d'inconduite de joueurs d'Ultimate Canada.

## **Section 6: Qualification internationale**

### **6.0** Qualification pour les tournois de la *World Flying Disc Federation* (WFDF)

**6.0.1** Les candidatures des équipes canadiennes pour les championnats WFDF [WUGC (Mondiaux), WUCC Mondiaux par équipe, et PAUC] seront principalement évaluées selon les résultats obtenus aux CCU de l'année précédant celle des tournois WFDF.

**6.0.1.1** Les équipes gagnantes de chaque division aux CCU de l'année avant un tournoi Championnat du Monde Ultimate et Guts (WUGC) nommera quatre membres pour siéger sur un comité de cinq personnes pour la sélection de l'équipe nationale WUGC de cette division. Ce comité sélectionnera l'équipe représentant le Canada au tournoi WUGC subséquent.

**6.0.1.1.1** Un cinquième membre pour chaque comité de sélection (un Conseiller de sélection d'Ultimate Canada) sera nommé par Ultimate Canada dans un rôle consultatif afin de fournir des conseils sur les meilleures pratiques et les politiques d'Ultimate Canada.

**6.0.1.1.2** Le comité peut choisir l'alignement de l'équipe nationale par tout moyen raisonnable en conformité avec les politiques et directives actuelle d'Ultimate Canada, et sous réserve d'un examen par le Conseiller de sélection d'Ultimate Canada, le Directeur exécutif d'Ultimate Canada et / ou le Comité de la compétition d'Ultimate Canada.

**6.0.1.1.3** Le comité de sélection doit inclure sur l'alignement de l'équipe nationale pas moins de cinq joueurs appartenant à des régions en dehors de la région d'origine des champions nationaux. Le statut de joueur régional est défini, dans ce contexte, comme le choix du joueur parmi les options suivantes :

(a) la région de résidence de la majorité de l'année civile du championnat du monde

(b) la région de résidence de la majorité de l'année civile précédant le championnat du monde

**6.0.1.2** Après la tenue des CCU dans l'année précédant les championnats mondiaux par équipe d'Ultimate ou des championnats panaméricains d'ultimate, les équipes de chacune des divisions doivent informer Ultimate Canada avant le 30 septembre qu'elles désirent participer aux Mondiaux. Les équipes qui en feront la demande seront alors classées uniquement selon leur position finale respective obtenue aux CCU. Dans le cas d'une égalité ou d'une position ambiguë, le comité compétition d'Ultimate Canada déterminera le classement relatif des équipes concernées.

**6.0.1.2.1** Les équipes qui soumettent leur candidature pour jouer aux tournois par équipe de la WFDF et qui n'ont pas participé aux CCU seront classées par le comité compétition d'Ultimate Canada et placées en fin de classement des équipes ayant participé aux CCU.

**6.0.1.3** Lorsque le nombre de places disponibles pour des équipes canadiennes sera connu dans chacune des divisions des tournois par équipe de la WFDF, les places disponibles seront attribuées en commençant par les équipes en tête de classement en descendant. À mesure que des places sur invitation deviennent disponibles, la prochaine équipe figurant sur la liste obtiendra la place supplémentaire. Si une équipe se désiste pour participer aux tournois par équipe de la WFDF, elle sera retirée de la liste et l'équipe suivante obtiendra la place disponible.

**6.0.2** Dans l'éventualité où le Canada peut envoyer une équipe à un tournoi WFDF dans une division n'ayant jamais pris part aux CCU (par exemple : Grands Maîtres ou maître mixte), Ultimate Canada devrait déterminer un processus de sélection pour la création de ces équipes pour les Mondiaux.