



Guide des directives pratiques pour la Série des Championnats canadiens d'Ultimate Junior

Les Championnats canadiens d'Ultimate (CCU) doivent se tenir suivant les 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

1.1 De préférence, les Championnats doivent avoir lieu deux semaines avant la fin de semaine de la Fête du travail. Les CCU se déroulent du dimanche au mercredi.

1.1.1 Les semaines précédant ou suivant immédiatement celle priorisée seront acceptées si des raisons valables sont justifiées.

2.0 Dates pour les Qualifications régionales

2.1 Ultimate Canada n'impose pas de date spécifique pour la tenue des Qualifications régionales, mais plutôt une date précise à laquelle les régions devront communiquer le classement des équipes qui ont appliqué pour les CCU. Cette date est le 24 juillet 2019.

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

3.0 Dates limites

3.1 Alignement

3.1.1 Les équipes qui participent aux Qualifications régionales doivent soumettre leur alignement au plus tard le mardi avant le début du tournoi de Qualifications. Seuls les joueurs faisant partie de cet alignement pourront jouer avec cette équipe lors des Qualifications régionales. Voir la section 6.0 pour les informations sur les alignements.

3.1.2 Tous les joueurs de l'alignement d'une équipe participant aux championnats canadiens 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.

- 3.5.1** 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.
- 3.5.1.1** Une alternative est possible : la garantie de 500\$ peut être acquitté avant le 15 juin et 100\$ de ce montant sera considéré comme la garantie de bonne conduite des Régionaux.
- 3.5.2** 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.
- 3.5.3** Les garanties de bonne conduite ne seront pas encaissées sauf dans les cas où :
- 3.5.3.1** L'équipe déclare forfait à l'une des parties des Qualifications régionales (exception faite des forfaits acceptés, voir section 19.3)
- 3.5.3.2** Une équipe accepte une place aux CCU après les Qualifications régionales et annule leur participation
- 3.5.3.3** Une équipe participe aux CCU mais n'a pas payé (en tout ou en partie) ses frais d'adhésion à Ultimate Canada ou ses frais de d'inscription des joueurs pour les CCU.
- 3.5.3.4** Une équipe est considérée comme ayant retiré sa candidature lorsque :
- 3.5.3.4.1** 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).
- 3.5.3.4.2** 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.
- 3.6** Remboursement des garanties de bonne conduite
- 3.6.1** Les équipes qui ne se qualifient pas pour les CCU et les équipes qui participent aux CCU et qui ont payé leurs frais d'adhésion à Ultimate Canada et leurs frais d'inscription des joueurs pour les CCU, verront leur chèques détruits (ou il leur sera retourné sur demande).
- 3.6.2** Les garanties des équipes qui auront des frais supplémentaires à payer (pénalités de retard par exemple) seront utilisées pour acquitter ces frais. Si les frais supplémentaires sont moindres que le montant du chèque, la différence sera remboursée.
- 3.6.3** Les équipes qualifiées pour les CCU qui retirent leur candidature verront leur garantie encaissée 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 125\$)
 - Avant le 1er août : remboursement de 250\$ (pénalité 250\$)
 - Après le 1er août : aucun remboursement
- 3.7** Exigences pour les entraîneurs, les chaperons et les joueurs
- 3.7.1** Tous les documents requis et les formations énumérées à la section 2 doivent être soumis à Ultimate Canada selon ce délai:

3.7.1.1 Les exigences des entraîneurs et des joueurs doivent être soumises avant le mardi avant la qualification régionale ou avant le 16 juillet pour les équipes des régions sans qualification.

3.7.1.2 Les exigences des chaperons doivent être soumises au plus tard le 1er août de l'année des CCU

3.7.2 Si vous ne soumettez pas tous les documents requis avant la date limite, le joueur ou l'entraîneur ne sera pas autorisé à assister aux CCU.

3.8 Sommaire des dates clés

- 1er mai 2019: L'inscription pour les CCU ouvre
- 15 mai 2019: Une première décision sera faite quant à une expansion possible des divisions (voir 9.3.1)
- 1er juin 2019: une seconde décision sera faite quant à une expansion possible des divisions (voir 9.3.1)
- 15 juin 2019: L'inscription pour les CCU ferme. Également la date limite pour les garantes de bonne conduite. Une décision finale sera faite quant à une expansion possible des divisions (voir 9.3.1)
- 16 juin au 16 juillet 2019: Dates limites pour les alignements aux Qualifications régionales (dates varient par région)
- Mardi avant la qualification régionale: date limite de soumission des alignements. Aussi la date limite pour les exigences des entraîneurs et des joueurs.
- 16 juillet 2019: Date limite pour les alignements des équipes qui n'ont pas à participer à une Qualification régionale.
- 16 juillet 2019 : Date limite pour les exigences des entraîneurs et joueurs pour les équipes qui n'ont pas à participer à une qualification régionale.
- 31 juillet 2019: Date limite pour les paiements des frais de joueurs aux CCU, et des frais de Joueurs compétitifs inscrits à Ultimate Canada. Une pénalité de 25% sera imposée après cette date.
- 1er août 2019 à 8h30am EDT: Date limite pour les changements aux alignements (ajout de 5 joueurs, retrait de joueurs dû à une blessure, etc.
- Note: Toutes les dates limites utiliseront l'heure 11h59pm EDT comme délai, sauf si indiqué autrement.

Section 2 : Exigences pour les équipes et pour les joueurs

4.0 Éligibilité pour les séries de championnat d'Ultimate Canada

4.1 Pour être éligible à participer à la série des CCU, un joueur devra respecter au moins un des critères suivants :

4.1.1 Être citoyen canadien ou immigrant reçu.

4.1.2 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.

4.1.3 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 (Juniors Ouverte...) que cette équipe.

- 4.1.3.1** 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.
- 4.1.3.2** Les joueurs répondant au critère 4.1.3 (i.e. non-résident/non-citoyen) seront considérés comme un joueur « hors région ». Voir la section 6.3.2.

4.2 Les joueurs ne peuvent pas compétitionner dans plus d'une division lors des CCU. Ils ne peuvent pas compétitionner dans la division junior s'ils compétitionnent déjà dans la division adulte, et vice versa.

- 4.2.1** 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 la politique relative aux joueurs d'âge junior (18 ans ou moins au 31 décembre de l'année des CCU) en contactant la gestionnaire des programmes de développement au juniors@canadianultimate.com

5.0 Restrictions pour l'âge

5.1 Les critères suivants serviront à déterminer l'éligibilité dans les catégories Juniors.

- 5.1.1** Les joueurs de la catégorie Junior doivent avoir au moins 14 ans et au plus 18 ans au 31 décembre de l'année des CCU. L'exigence d'âge minimum ne s'applique qu'aux CCU. Ceci n'affecte pas l'éligibilité pour les événements de développement ou les championnats régionaux.
- 5.1.2** Les joueurs juniors qui ont 19 ans ou moins au 31 décembre de l'année des CCU peuvent soumettre une demande à la gestionnaire des programmes de développement afin d'être considérés « joueurs admissibles à la division junior » s'ils répondent à l'un des critères suivants :
 - 5.1.2.1** Ils ont fréquenté l'école secondaire à temps plein l'année des CCU; ou
 - 5.1.2.2** Ils résident au Québec, étaient en secondaire 5 l'année précédant les CCU et fréquentent le Cégep à temps plein l'année des CCU.
 - 5.1.2.3** Les exceptions seront accordées sur présentation d'une preuve de fréquentation scolaire envoyée à la gestionnaire des programmes de développement au juniors@canadianultimate.com

6.0 Alignement

- 6.1** Une équipe doit compter un minimum de 16 joueurs dans son alignement pour être éligible aux CCU.
- 6.2** Chaque équipe peut présenter un maximum de 28 joueurs sur leur alignement pour la série des CCU.
- 6.3** Les équipes qui participent aux qualifications régionales doivent remettre leur alignement au plus tard le mardi avant le début du tournoi. Seulement les joueurs apparaissant sur cet alignement pourront jouer avec l'équipe lors du tournoi.
 - 6.3.1** Un joueur ne peut être que sur l'alignement d'une seule équipe pour les qualifications régionales de l'année en cours. Note : 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 à la section 6.5.

- 6.3.2** 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 10.1. Ces joueurs doivent se soumettre aux exigences de la règle 6.3.2.1
- 6.3.2.1** Un joueur est seulement admissible à jouer pour une équipe d'une autre région si il ou elle répond aux conditions suivantes :
- 6.3.2.1.1** Il n'y a pas d'équipe dans la région où demeure le joueur qui participera dans la division dans laquelle le joueur désire participer
 - 6.3.2.1.2** Le joueur n'a pas de place sur l'alignement d'une équipe dans sa région (couper de l'équipe, incapable de se soumettre aux exigences de l'équipe, etc.)
- 6.3.2.2** Un joueur est considéré comme résident de la région lorsqu'il :
- 6.3.2.2.1** est physiquement présent pendant au moins 50 % des trois mois précédents les CCU ou ;
 - 6.3.2.2.2** y maintient une résidence permanente tel que prouvé par un permis de conduire ou une carte d'assurance maladie.
- 6.3.2.3** 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.
- 6.3.2.4** Les équipes peuvent avoir plus de trois joueurs hors-région sur leur alignement si elles:
- 6.3.2.4.1** ont 16 joueurs ou moins au total, incluant les joueurs hors-région; et
 - 6.3.2.4.2** plus de la moitié des joueurs de l'équipes sont des joueurs provenant de la région de l'équipe; et
 - 6.3.2.4.3** n'ont pas refusé de joueurs sur leur alignement.
- 6.3.2.5** Les équipes qui ont de la difficulté à constituer un alignement pour les CCU doivent contacter la gestionnaire des programmes de développement au juniors@canadianultimate.com afin d'évaluer les différentes solutions envisageables. Si une équipe n'est toujours pas en mesure de recruter un nombre suffisant de joueurs, elle peut demander la permission d'ajouter jusqu'à trois joueurs de 19 ans ou moins au 31 décembre de l'année des CCU.
- 6.3.3** Les équipes peuvent demander au comité de développement d'Ultimate Canada une dérogation aux règles sous 6.1.2, si cette équipe réside dans une communauté proche d'une frontière entre deux régions. Dans ce cas, l'équipe peut demander d'aligner des joueurs qui résident dans un rayon de 50 km de l'endroit où l'équipe est basée sans que ces joueurs soient inclus dans la catégorie joueurs «hors région». Les joueurs ainsi ajoutés ne comptent pas pour la limite de 3 joueurs hors région telle que décrite à la règle 6.3.2.
- 6.3.4** Les équipes peuvent faire une demande au Comité de développement afin de jumeler deux régions d'Ultimate Canada ou une région d'Ultimate Canada et une communauté d'une autre région qui ne parviennent pas à former une

équipe. Tous les joueurs de ces deux régions/communautés seraient alors considérés comme joueurs de la même région.

- 6.4** Lorsque leur alignement a été remis à Ultimate Canada, les équipes peuvent ajouter un maximum de 3 joueurs à celui-ci, en autant que ces joueurs répondent aux critères d'éligibilité d'Ultimate Canada. De plus, ces joueurs doivent respecter la règle 6.5.
- 6.4.1** Toute modification à l'alignement soumis (i.e. l'ajout d'un maximum de 3 joueurs, tel que mentionné à la section 6.4 ou retrait de joueurs en raisons de blessures ou autres) doit être faite au plus tard le 1^{er} août de l'année des CCU.
 - 6.4.2** Une équipe qui a un alignement illégal une fois que la compétition a débutée (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 19.1). De plus, elle devra jouer le reste des parties sans les joueurs illégaux.
 - 6.4.3** 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.
- 6.5** 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 :
- 6.5.1** Son équipe ne s'est pas qualifiée pour les CCU ou n'y participera pas.
 - 6.5.2** 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.

7.0 Exigences

- 7.1** Exigences de joueurs. Les joueurs doivent soumettre les documents suivants pour être éligible à participer aux événements de la série des CCU :
- 7.1.1** Entente du participant signée par un parent si le joueur a 17 ans ou moins au début de l'événement régional, ou au début des CCU si provenant d'une région sans événement régional
 - 7.1.2** Le formulaire de décharge d'UC si le joueur a 18 ans et plus au début de l'événement régional, ou au début des CCU si provenant d'une région sans événement régional
 - 7.1.3** Code de conduite d'UC
 - 7.1.4** Les documents listés ci-haut doivent être soumis en respect des dates limites listées au point 3.7
- 7.2** Exigences des entraîneurs. Les entraîneurs doivent soumettre les documents suivants pour être éligible à participer aux événements de la série des CCU :
- 7.2.1** Le formulaire de décharge d'UC
 - 7.2.2** La politique des entraîneurs et chaperons d'UC
 - 7.2.3** Une lettre signée par le dirigeant de leur Fédération provinciale ou par le dirigeant de leur association régionale indiquant qu'ils sont reconnus à titre officiel d'entraîneur.
 - 7.2.4** Une attestation d'absence d'antécédents criminels de secteur vulnérable OU une lettre signée par le dirigeant de leur Fédération provinciale ou par le dirigeant de leur association régionale indiquant que ces derniers ont passé en revue le casier judiciaire de l'entraîneur et qu'il n'y a pas de délits ou accusations

qui rendraient l'entraîneur illégal à travailler avec les jeunes. Si une association locale ou provinciale n'est pas prête à payer pour la vérification du casier judiciaire, un entraîneur peut demander à Ultimate Canada un remboursement des frais encourus en communiquant avec le Directeur exécutif d'Ultimate Canada à ed AT canadianultimate.com. Ultimate Canada exige une vérification du casier judiciaire ou une nouvelle lettre signée une fois tous les 2 ans. Si un entraîneur a envoyé une lettre en 2018, il n'a pas besoin d'en soumettre une nouvelle pour 2019.

7.2.5 Les documents listés ci-haut doivent être soumis en respect des dates limites listées au point 3.7

7.2.6 En plus de ces documents, les entraîneurs doivent suivre les formations déterminées annuellement par le comité de développement.

7.3 Exigences pour les chaperons. Les chaperons doivent soumettre les documents suivants pour être éligible à participer aux événements de la série des CCU :

7.3.1 Le formulaire de décharge d'UC

7.3.2 La politique des entraîneurs et chaperons d'UC

7.3.3 Une attestation d'absence d'antécédents criminels de secteur vulnérable OU une lettre signée par le dirigeant de leur Fédération provinciale ou par le dirigeant de leur association régionale indiquant que ces derniers ont passé en revue le casier judiciaire de l'entraîneur et qu'il n'y a pas de délits ou accusations qui rendraient l'entraîneur illégal à travailler avec les jeunes. Ultimate Canada exige une vérification du casier judiciaire ou une nouvelle lettre signée une fois tous les 2 ans. Si un entraîneur a envoyé une lettre en 2018, il n'a pas besoin d'en soumettre une nouvelle pour 2019.

7.3.4 Les documents listés ci-haut doivent être soumis en respect des dates limites listées au point 3.7

8.0 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.

8.1 Tous les joueurs participant aux CCU pour une équipe particulière doivent porter des maillots de couleur et conception identiques. Les coupes peuvent varier par joueurs (ex : votre équipe peut porter un mélange de maillots sans manches, de t-shirts, ou de chandails à manches longues).

8.2 Les équipes doivent avoir deux maillots de couleurs clairement différentes : une couleur foncée et une couleur pâle. Ceci peut inclure un chandail réversible qui a un côté foncé et un côté plus léger.

8.3 Les maillots doivent avoir des numéros au dos, au milieu. 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, de même que l'espace entre les numéros doit être suffisant pour bien lire les numéros. 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).

- 8.4** Les équipes doivent avoir des numéros sur le devant de leur chandail ou sur le bas gauche ou droit du bas de l'uniforme (shorts, pantalons, jupes), bien que les équipes puissent choisir de faire les deux. Le placement doit être le même pour toute l'équipe. Les chiffres doivent être au moins deux pouces de haut et correspondre au numéro figurant au dos de leur chandail. La couleur des chiffres doit contraster suffisamment avec la couleur du maillot pour pouvoir être distinguée par le personnel de l'événement et les médias. Les polices de caractères pour les nombres doivent être épaisses, solides et simples (pas de lacunes ni de tourbillons supplémentaires).
- 8.5** Le bas des uniformes (culottes, pantalons ou jupes) portés par les joueurs sur le terrain doivent être de couleur et de conception identiques. Les coupes peuvent être différentes d'un joueur à l'autre, mais la couleur et la conception doit être identique (ex : que des shorts ou que des jupes).
- 8.6** Les noms, logos et illustrations sur les maillots doivent être conformes aux Directives pour les noms, logos et uniformes ci-dessus.
- 8.7** 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.
- 8.8** Ultimate Canada se réserve le droit de mettre à l'amende ou de disqualifier un joueur qui ne respecte par les exigences pour l'uniforme.
- 8.9** Les exigences 8.1 à 8.8 ne s'appliquent pas aux qualifications régionales (et les futures qualifications provinciales) quoiqu'il est fortement encouragé de les suivre.

Section 3 : Qualification, candidature et pré-classement

9.0 Nombre d'équipes dans chacune des divisions

- 9.1** Le nombre d'équipes participant aux CCU dans chacune des divisions (Juniors Ouverte et Junior Femmes) doit être tel que mentionné ci-après :
- 9.1.1** Juniors Ouverte – Seize (16) équipes (expansion possible à 20 ou 24 équipes)
- 9.1.2** Juniors Femmes – Seize (16) équipes (expansion possible à 20 ou 24 équipes)
- 9.2** 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.
- 9.3** 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.
- 9.3.1** Les décisions d'augmenter le nombre d'équipes d'une division seront prises par le comité de développement d'Ultimate Canada en consultation avec le comité organisateur du tournoi des CCU. Le comité considèrera des expansions possibles en se basant sur le nombre d'équipes inscrites, et prendre des décisions selon le calendrier suivant :
- 15 mai: première considération et décision
 - 1er juin: deuxième considération et décision
 - 15 juin: considération finale et décision finale

- 9.4** 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 règle 10.2.

10.0 Allocations régionales

10.1 Les régions

10.1.1 Les régions se décrivent comme suit :

10.1.1.1 Colombie-Britannique (BC) - Colombie-Britannique

10.1.1.2 Alberta (AB) – Alberta

10.1.1.3 Saskatchewan (SK) – Saskatchewan

10.1.1.4 Manitoba (MB) – Manitoba

10.1.1.5 Ontario (ON) – Ontario

10.1.1.6 Québec (QC) – Québec

10.1.1.7 Maritimes (MR) - Nouveau-Brunswick, Nouvelle-Écosse et Ile-du-Prince-Édouard

10.1.1.8 Terre-Neuve et Labrador (NL) – Terre-Neuve et Labrador

10.1.2 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 6.3.2. Une équipe composée de joueurs des Territoires peut tenter d'obtenir une place allouée à n'importe quelle région. Pour 2020, un modèle de division provincial sera utilisé à la place d'un modèle de division régionale.

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

10.2.1 Divisions de 16 équipes ou plus

10.2.1.1 (8) Une place pour chacune des régions (BC, AB, SK, MB, ON, QC, MR, NL)

10.2.1.2 (7) Une place supplémentaire pour les régions des équipes du top 7 de l'année précédente.

10.2.1.3 Les places non allouées par les règles 10.2.1.1 et 10.2.1.2 seront offertes en priorité à la région MR.

10.2.1.4 (1) Une place de développement sera allouée à la discrétion du comité du développement, afin de venir en aide à une communauté qui a peu d'occasions de participer à des compétitions ou qui développe un nouveau programme.

10.2.1.5 (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 10.2.1.1 à 10.2.1.4. La région avec le plus grand nombre d'équipes inscrites et payées pour le tournoi régional de la même division la même année que les CCU obtiendra la première place. La région avec le deuxième plus grand nombre d'équipes enregistrées et payées pour le tournoi régional de la même division la même année que le CUC obtiendra la prochaine place et ainsi de suite. Dans le cas où deux régions ont le même nombre d'équipes, le nombre réel de joueurs inscrits et payés sera compté pour déterminer l'ordre des allocations de grandeur. Si plus

de six places deviennent disponibles, la place suivante recommencera en haut de la liste des tailles.

- 10.3** Les allocations de base pour chacune des divisions, telles que décrites à la section 10.2, ne seront pas ajustées à la baisse s'il y a moins d'équipes qui participent.
- 10.4** 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 10.2.1.5
- 10.5** Pour 2020, l'attribution des places suivra le modèle de représentation provinciale suivant:
- 10.5.1** (10) Une place pour chaque province (C.-B., AB, SK, MB, ON, QC, N.-É., N.-B., Î.-P.-É., NL)
 - 10.5.2** (6) Chaque province obtient une place pour chaque équipe de cette province qui figure dans le top 6 des CCU de l'année précédente.

11.0 Qualifications régionales

- 11.1** Les Qualifications régionales pour toutes les régions et pour toutes les divisions, devront suivre les règles de ce guide.
- 11.2** Tous les joueurs qui participent aux Qualifications régionales doivent être des membres compétitifs en règle d'Ultimate Canada (formulaire de décharge signé et frais de membre compétitif payés) avant le début du tournoi de Qualifications régionales.
- 11.3** Les dates des Qualifications régionales sont indiquées à la règle 2.0.
- 11.4** Les tournois de Qualifications régionales doivent utiliser un format qui permet de classer les équipes en présence. L'horaire des qualifications régionales doit être approuvé par le Directeur national Junior d'Ultimate Canada avant le début du tournoi.
- 11.5** 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.
- 11.5.1** 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.
 - 11.5.1.1** 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.
 - 11.5.1.2** Les équipes juniors qui veulent déroger à l'obligation de tenir des Qualifications régionales doivent l'indiquer au plus tard le 1er vendredi du mois de juillet.

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

- Il y a 4 équipes ou moins qui participent aux Qualifications régionales

- Il y a 5 équipes qui participent aux Qualifications régionales et une seule place est disponible pour cette région
- Il y a 5 équipes qui participent aux Qualifications régionales et 5 places sont disponibles pour cette région

12.0 Pré-classement

12.1 Le préclassement aux CCU est attribué aux régions et est principalement basé sur le placement aux CCU de l'année précédente

12.2 Si des résultats interrégionaux sont disponibles pour l'année en cours, le pré-classement peut être ajusté en fonction de ces résultats. Cela comprend le mouvement des équipes entre les groupes initiaux (niveaux initiaux)

12.3 Les variations de groupes par rapport à l'année précédente peuvent survenir dans les situations suivantes:

12.3.1 Dans un «groupe de tirage» pour tenir compte de la diversité régionale et d'autres facteurs

12.3.2 Pour s'assurer que chaque région reçoit au moins 1 place dans le top 16

12.3.3 Basé sur un programme indiquant qu'ils sont beaucoup plus faibles que l'année précédente et désirent descendre

12.3.4 Autres facteurs à la discrétion du Directeur national junior (NJD)

12.4 Lorsqu'une région ne dispose pas des résultats de l'année précédente pour fonder son placement, elle sera classée dans le groupe le moins élevé, sous réserve des places automatique et de la discrétion du NJ.

12.5 Chaque région verra ses équipes classées selon les résultats aux qualifications régionales de l'année en cours

12.6 Pour les divisions de plus de 16 équipes, les règles suivantes d'appliquent :

12.6.1 Place automatique: une ou plusieurs régions peuvent recevoir un classement initiale dans le groupe 13-16 pour s'assurer que leur région compte au moins une équipe dans le top 16.

12.6.2 Les places automatiques peuvent être refusées

12.6.3 Si une place automatique est acceptée, alors une équipe sera déplacée jusqu'à la 17ème place. Cette équipe serait l'équipe classée le plus bas d'une région ayant plusieurs places dans le top 16.

12.6.4 Si plusieurs places automatiques sont acceptées, le même processus que celui ci-dessus sera utilisé, mais comprendra plusieurs équipes, le processus étant répété jusqu'à ce que toutes les places soient attribuées.

12.6.5 Si plusieurs équipes sont déplacées vers le bas, alors l'équipe qui aurait eu la plus haute position est classée 17ème, la suivante 18ème, et ainsi de suite

12.6.6 En général, si une région reçoit une nouvelle soumission aux CCU, la soumission sera attribuée à ce groupement et le NJD a le pouvoir discrétionnaire de déterminer un classement approprié.

Section 4: Format du tournoi

13.0 Format du tournoi/horaire (Rondes préliminaires et séries éliminatoires)

13.1 Les CCU doivent utiliser le format et l'horaire décrits dans l'annexe A de ce document. Le format et l'horaire prévus dans l'annexe A peuvent être modifiés par le comité de développement d'Ultimate Canada en collaboration avec le comité organisateur des CCU. L'annexe A sera disponible au 1er juin de l'année du tournoi.

13.1.1 Si le nombre d'équipes dans une division diffère du nombre identifié dans la Section 9.1, le Directeur de la compétition des CCU Junior devra élaborer un horaire alternatif pour la division concernée en suivant ces directives:

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

13.1.1.2 Toutes les équipes doivent avoir au minimum six matchs à l'horaire lors du tournoi.

13.1.1.3 Les parties peuvent être raccourcies ou annulées en fonction des conditions météorologiques, des conditions des terrains ou les deux, ce qui échappe au contrôle d'Ultimate Canada. Des terrains alternatifs peuvent ou non être une option. La préférence ira aux équipes parmi les huit premières places dans les deux divisions, puisque des champions nationaux et finalistes doivent être déterminés.

13.1.1.4 Les horaires sont sujets à approbation par Ultimate Canada.

13.2 Les divisions Juniors joueront toutes les parties finales le mercredi du tournoi.

13.2.1 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.

13.2.1.1 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.

13.2.1.2 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.

14.0 Bris d'égalité

- 14.1** 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.
- 14.2** 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.
- 14.2.1** 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 1ère, Équipe C 2ème et Équipe B 3ème.
- 14.2.2** Après qu'une équipe soit classée, que ce soit 1ère ou 3ème, si les deux autres équipes sont égales au différentiel de points, alors le match face à face des équipes égales sera considéré.
- 14.2.3** 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

15.0 Règlements

- 15.1** 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 11ème édition.
- 15.2** Les séries des CCU appliqueront une exception aux règlements de la 11e édition de la manière suivante :
- 15.2.1** Concernant la profondeur des zones de but. Les zones de but pour les CCU seront de 18 mètres par 37 (Article III, Section A).
- 15.2.2** Il n'y a plus de règles exigeant qu'une équipe gagne par 2 points. (Article V, section A).

15.2.3 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.

15.3 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.

15.4 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.

16.0 Match, temps et points

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

16.2 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 105ème minute du début du match. Il n'y a aucune limite de temps fixe (hard time cap).

16.3 Le directeur national d'ultimate junior d'Ultimate Canada a la capacité de modifier ces limites si la situation l'exige. Les exemples d'une telle situation comprennent, sans s'y limiter, les conditions météorologiques, les réservations d'installations adjacentes et les conditions sur le terrain.

17.0 Temps

17.1 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.

17.1.1 Temps entre les points :

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

17.1.2 Temps morts :

17.1.2.1 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.

17.1.3 Mi-temps :

- 17.1.3.1** 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 5 minutes 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.
- 17.1.3.2** Les chronométrateurs signaleront le temps en sifflant une fois à 4 minutes et 40 secondes, deux fois à 5 minutes, et trois fois à 5 minutes et 20 secondes.

18.0 Limites (caps)

- 18.1** 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
 - 18.1.1** 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.
 - 18.1.1.1** 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).
- 18.2** 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.
- 18.3** 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.
 - 18.3.1** 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.
 - 18.3.2** Le nombre de temps morts disponibles pour chacune des équipes n'est pas affecté par la limite pour la mi-temps (halftime cap).

19.0 Forfaits

- 19.1** 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.
- 19.2** 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.

- 19.3** 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 :
- 19.3.1** 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.
 - 19.3.2** 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.
- 19.4** Le coordonnateur régional, dans le cas d'un championnat de Qualifications régionales, ou le directeur de la compétition des CCU Junior d'Ultimate Canada lors des CCU, peuvent, à leur discrétion, permettre à une équipe qui a déclaré forfait de continuer à compétitionner dans le tournoi si 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.
- 19.5** 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.
- 19.6** Si le gagnant et le perdant d'une partie planifiée ne sont pas déterminés suite à une partie de Ultimate sur le terrain selon les règles des CCU, le perdant doit être considéré comme ayant déclaré forfait.
- 19.7** 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.

20.0 Observateurs

- 20.1** 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.
- 20.2** Dans les matchs où des observateurs sont utilisés, ces derniers possèdent l'autorité dans les situations suivantes :
- 20.2.1** Appels de lignes sur le terrain et hors limites de l'aire de jeu et des zones de but ;
 - 20.2.2** Appels actifs pour hors-jeu ;
 - 20.2.3** Respect des limites de temps (le temps sera mesuré par le chronométrateur tel qu'indiqué dans la section 17) ;

- 20.2.4** 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.
 - 20.2.5** 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.
 - 20.2.6** Surveiller les écarts de conduite. Imposer des sanctions si nécessaire.
- 20.3** Sanctions par les observateurs pour écarts de conduite
- 20.3.1** Les observateurs des CCU ont les pouvoirs de sanction énumérés dans le système Ultimate Canada Player Misconduct.