



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.

La version française présentée ici est une traduction de la version anglaise. Si des erreurs s'y retrouvent, la version anglaise prévaut.

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

1.0 SECTION 1 : Dates et dates limites

1.1 Dates des CCU

- 1.1.1** Les dates de préférence pour les CUC seront du jeudi au dimanche, avec les divisions par genre étant organisées deux semaines avant le week-end de la fête du Travail et les divisions mixtes étant organisées une semaine avant le week-end de la fête du travail.
- 1.1.2** Les fins de semaines précédant ou suivant immédiatement celle priorisée seront acceptées si des raisons valables sont justifiées.

1.2 Dates pour les Qualifications régionales

- 1.2.1** Ultimate Canada (UC) n'impose pas de date spécifique pour la tenue des qualifications régionales, mais plutôt une date limite précise où les régions doivent communiquer le classement des équipes qui reçoivent une place pour les CCU pour cette année. Pour 2019, la date limite de soumission est le 23 juillet pour 2019.
- 1.2.2** Les OPS qui agissent à titre de coordonnateurs régionaux peuvent choisir la date de leurs qualifications régionales conformément au calendrier d'Ultimate Canada.

1.3 Dates limites : alignement

- 1.3.1** Toutes les équipes participant aux CCU doivent avoir un alignement minimum (voir 2.3.2) au 15 juin 2019. Seuls les alignements reçus / inscrits avant le 15 juin contenant au minimum 14 joueurs confirmés, déterminés par l'inscription et l'alignement soumis à Ultimate Canada, seront pris en compte dans l'attribution des places automatiques, des places de performance et des places de taille.
- 1.3.2** Les équipes qui participent aux Qualifications régionales doivent soumettre leur alignement final au plus tard le mardi avant le début du tournoi de Qualifications. Les joueurs faisant partie de cet alignement pourront uniquement jouer avec cette équipe lors des Qualifications régionales. Voir section 2.3 pour les informations sur les alignements.

- 1.3.3** 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.
- 1.3.3.1** 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).
- 1.3.4** 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 final de même que les frais d'athlètes compétitifs inscrits à Ultimate Canada, au plus tard à 23 h 59 le mardi 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. Pour 2019, cette date limite est le 16 juillet 2019.

1.4 Dates limites : frais

- 1.4.1** Athlètes compétitifs inscrits d'Ultimate Canada
- 1.4.1.1** 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.
- 1.4.1.2** Les frais d'inscription des joueurs pour les CCU doivent être acquittés au plus tard le 31 juillet de l'année des CCU.
- 1.4.1.3** Une pénalité de 25% devra être acquittée pour tout paiement d'inscription de joueur Canada payés après le 31 juillet.
- 1.4.2** Remboursements
- 1.4.2.1** 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.
- 1.4.2.2** 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.

1.5 Garantie de bonne conduite Régionale

- 1.5.1** 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.
- 1.5.2** Les chèques de bonne conduite seront encaissés seulement si une équipe déclare forfait lors d'une partie lors des Qualifications régionales, se retire des Qualifications régionales

entraînant ainsi une perte financière dans l'organisation du tournoi, ou afin de couvrir une pénalité financière attribuée à une équipe.

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

1.6 Garantie de bonne conduite pour les CCU

1.6.1 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.

1.6.1.1 Une alternative est possible : la garantie de bonne conduite de 500\$ peut être acquitté avant le 15 juin et 100\$ de cette garantie sera considéré comme la garantie de bonne conduite régionale.

1.6.2 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.

1.6.3 Les garanties de bonne conduite des CCU ne seront pas encaissés sauf dans les cas où :

- Le chèque de garantie est également la garantie de bonne conduite régionale 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; ou
- Une équipe est pénalisée financièrement pour une infraction.

1.6.4 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 à priori une place qui s'est libérée, n'est pas considérée comme s'étant retirée.

1.7 Remboursement des garanties de bonne conduite

1.7.1 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).

1.7.2 Les chèques de garantie 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 chèque, la différence sera remboursée.

1.7.3 Les équipes qui ont été financièrement pénalisées pour une infraction verront leur chèque de garantie encaissé et utilisé pour couvrir la pénalité. Si le montant de l'amende est moindre que le chèque de garantie, la différence sera remboursée.

- 1.7.4** Les équipes qualifiées pour les CCU qui retirent leur candidature verront leur chèque de garantie 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

1.8 Sommaire des dates clés

- 1er mai 2019 : Ouverture des inscriptions aux CCU
- 15 juin 2019 : Clôture des inscriptions aux CCU; date limite pour les garanties de bonne conduite, et pour atteindre les exigences minimales d'alignement.
- Du 16 juin au 16 juillet 2019 : Dates limites pour soumettre votre alignement pour les Qualifications régionales (selon la région)
- 16 juillet 2019 : Date limite de soumission des alignements pour les régions où il n'y a pas eu de Qualifications régionales.
- 31 juillet 2019 : 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 2019 à 8 h 30 HAE : Date limite pour apporter des modifications finales à l'alignement (ajout de 5 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.

2.0 SECTION 2- Exigences pour les équipes et pour les joueurs

2.1 Éligibilité pour les séries de championnat d'Ultimate Canada

- 2.1.1** Pour être éligible, un joueur devra respecter au moins un des critères suivants :
- 2.1.1.1** Être citoyen canadien ou immigrant reçu.
 - 2.1.1.2** 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.
 - 2.1.1.3** 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.
 - 2.1.1.3.1** 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.
 - 2.1.1.3.2** 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.
- 2.1.2** 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.
- 2.1.2.1** 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)

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

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

2.2.1 Les joueurs des divisions Maîtres Ouvertes et Maître Mixtes devront être âgés de 33 ans ou plus au 31 décembre de l'année des CCU.

2.2.2 Les joueuses des divisions Maîtres Femmes et Maîtres Mixtes devront être âgés de 30 ans ou plus au 31 décembre de l'année des CCU.

2.2.3 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.

2.2.4 L'âge minimum est susceptible d'être révisé et pourra augmenter sur une base annuelle. Toutes les modifications par Ultimate Canada seront annoncées avant le 15 février de l'année des CCU.

2.2.5 L'âge minimum sera fixé en accord avec les règles de la WFDF, et est sujet à changement si la WFDF change l'âge minimum de leurs divisions.

2.3 Alignement

2.3.1 Les équipes qui participent aux qualifications régionales doivent remettre leur alignement final 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.

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 :

- est physiquement présent pendant au moins 50 % des trois mois précédents les CCU ou ;
- 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 Directeur 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 Directeur de la 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.

2.3.1.4 Si un joueur voit son équipe se retirer des CCU près de la date limite de l'alignement régional, il peut demander au Directeur de la compétition une exception pour jouer avec une autre équipe à condition qu'il ne soit pas le capitaine de l'équipe qui s'est retirée, qu'il ait payé ses frais de RCA, et qu'il demande l'exception avant le début des championnats régionaux et ne joue pas avec l'équipe de la série CCU avant que la demande soit approuvée.

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 individus se rapportant à 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.

2.3.4.1.1 Pour les équipes mixtes, si 2.3.4 ne s'applique pas, mais que le nombre d'individus se rapportant à 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.

2.3.4.2 Toute modification à l'alignement soumis (i.e. l'ajout d'un maximum de 5 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 le début des CCU (4 août à 8h30 HAE pour les CCU : Edmonton et le 11 août à 8h30 HAE pour les CCU : Brampton en 2019).

2.3.4.3 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 5.5.1). De plus, elle devra jouer le reste des parties sans les joueurs illégaux.

2.3.4.4 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 l'équipe qui ajoute ce joueur respecte la règle 2.3.4 et les conditions suivantes :

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. La coupe peut varier d'un joueur à l'autre (votre équipe peut porter un mélange de camisoles, de t-shirts ou de manches longues). Exceptions lorsque les équipes sont sur le terrain de diffusion en direct. Veuillez voir 2.4.10

2.4.2 Les équipes doivent avoir deux maillots de couleurs clairement différentes : un foncé et un pâle. Cela peut inclure un maillot réversible qui a un côté foncé et un côté pâle.

2.4.3 Les maillots doivent avoir des numéros au milieu et en haut dans le dos. Les chiffres doivent avoir au moins 6 pouces de hauteur, être des chiffres arabes à un ou deux chiffres, être en contraste clair avec la couleur du maillot et avoir suffisamment d'espace négatif les entourant pour permettre la visibilité (ne doivent pas être sur un logo ou un motif) . Les polices de caractères pour les nombres doivent être épaisses, solides et nettes (sans

- espaces ni tourbillons supplémentaires). Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent utiliser le même nombre, ni des chiffres de même valeur (c'est-à-dire 00 et 0, ou 01 et 1).
- 2.4.4** 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. Les polices de caractères pour les nombres doivent être épaisses, solides et nettes (sans espaces ni tourbillons supplémentaires).
- 2.4.5** Les bas d'uniformes (shorts, pantalons, jupes) portés par les joueurs sur le terrain doivent être de couleur et de design identiques. La coupe peut varier d'un joueur à l'autre, mais la couleur et le design (c'est-à-dire tous les shorts, toutes les jupes) doivent être identiques.
- 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. Exceptions lorsque les équipes sont sur le terrain de diffusion en direct. Veuillez voir 2.4.10
- 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.
- 2.4.10** Exceptions sur les terrains de diffusion en direct :
- 2.4.10.1** Tous les maillots doivent être identiques en couleur ET en coupe.
 - 2.4.10.2** Il est recommandé que les accessoires d'uniforme, y compris les collants, les tricots de corps, les chapeaux et les chaussettes, soient de style et de couleur identiques et / ou coordonnés.
 - 2.4.10.3** Ultimate Canada se réserve le droit d'infliger une amende, de disqualifier un joueur ou de retirer votre équipe du terrain de diffusion en direct si votre équipe ne respecte pas les exigences de l'uniforme.

3.0 SECTION 3 : Qualification, candidature et pré-classement

3.1 Nombre d'équipes dans chacune des divisions

- 3.1.1** Le nombre d'équipes participant aux CCU dans chacune des divisions (Ouverte, Femmes, Mixte, Ouverte Maîtres, Femmes Maîtres et Mixed Maîtres) doit être tel que mentionné ci-après :
- 3.1.1.1** Ouverte – À compter de 2018, ce nombre est de douze (12) avec une expansion automatique à seize (16) si le nombre d'inscriptions le justifie.
 - 3.1.1.2** Femmes - À compter de 2018, ce nombre est de douze (12) avec une expansion automatique à seize (16) si le nombre d'inscriptions le justifie.
 - 3.1.1.3** Mixte – Vingt (20) équipes
 - 3.1.1.4** Maîtres Ouverts – À compter de 2018, ce nombre est de six (6) avec une expansion automatique à huit (8) si le nombre d'inscriptions le justifie.
 - 3.1.1.5** Maîtres Femmes – Six (6) équipes, avec une expansion automatique à huit (8) si le nombre d'inscriptions le justifie.
 - 3.1.1.6** Maîtres Mixtes – Six (6) équipes, avec une expansion automatique à huit (8) si le nombre d'inscriptions le justifie.

- 3.1.2** Aucune division ne sera ajoutée aux CCU à moins qu'il y ait un minimum de six (6) équipes représentant 4 régions différentes qui désirent jouer dans cette nouvelle division.
- 3.1.3** 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.
- 3.1.3.1** 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 1er mai de l'année du tournoi.
- 3.1.4** 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 3.2.

3.2 Allocations régionales

3.2.1 Les régions

3.2.1.1 Les divisions avec six (6) ou huit (8) équipes ont six (6) régions:

- 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

3.2.1.2 Les divisions avec douze (12) ou seize (16) équipes ont huit (8) régions. BC, AB, ON et QC demeurent les mêmes régions. Les 4 autres régions sont :

- Manitoba (MB) - Manitoba
- Saskatchewan (SK) – Saskatchewan
- Maritimes (MR) – Nouveau-Brunswick, Nouvelle-Écosse et Île-du-Prince-Édouard
- Terre-Neuve et Labrador (NL) –Terre-Neuve et Labrador

3.2.1.3 Les divisions de 20 équipes ou plus utilisent les limites provinciales. Les territoires sont comptés comme une seule région dans cette situation.

3.2.1.3.1 Les Territoires (Yukon, Territoires du Nord-Ouest et Nunavut) n'ont aucune allocation régionale par 3.2.1.1 et 3.2.1.2. 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.

3.2.2 Les allocations régionales pour les CCU seront basées sur les critères suivants en fonction de la taille de la division. Dans TOUS les cas, les offres ne seront calculées et attribuées qu'à des équipes dûment inscrites. Une équipe correctement inscrite est une équipe inscrite sur

le site Web d'Ultimate Canada ET qui présente un alignement minimal de 14 joueurs valides qui ont payé leurs frais d'athlète compétitif inscrits à Ultimate Canada et signé leur formulaire de décharge au 15 juin (voir 2.3.2):

3.2.3 Il y a trois types de places allouées aux régions :

3.2.3.1 Les **places automatiques** seront attribuées une par région

3.2.3.2 Les **places de performance** sont attribuées en fonction d'une structure de performance comparant la profondeur des équipes (similaire à la structure de l'USAU de 2011 et des années précédentes). Toutes les allocations de places de performance sont basées sur le placement des équipes aux CCU de l'année précédente.

- a) Les régions avec plusieurs équipes verront leur première équipe retirée du calcul des places de performance
- b) Les régions ayant reçu plusieurs places dans une même division (dans l'attribution initiale), mais n'ayant envoyé qu'une équipe aux CCU, ne seront pas prises en compte dans le calcul des places de performance.
- c) Toutes les équipes restantes seront considérées et les places seront distribuées en fonction de leur classement aux CCU de l'année précédente, les cinq meilleures équipes recevant une place.
- d) Aucune région ne peut recevoir plus de trois places de performance. Une fois qu'une région reçoit trois places dans le calcul des places de performance, tous les résultats restants de la région seront supprimés de la considération des places de performance supplémentaires.

3.2.3.3 Les **places de taille** seront attribuées de manière séquentielle et seront attribuées en fonction du nombre d'équipes valides inscrites à la date limite d'inscription. Chaque division est examinée individuellement lors de l'attribution de places de taille.

- a) La première étape consiste à établir l'ordre des places de taille. Au sein de la division concernée, la région comptant le plus grand nombre d'équipes inscrites et ayant payé pour le tournoi régional de la même division la même année que les CCU obtiendra la première place dans l'ordre des places. La région avec le deuxième plus grand nombre d'équipes inscrites et payées pour le tournoi régional de la même division la même année que les CCU obtiendra la prochaine place, etc. Seules les équipes ayant une composition valide au 15 juin de l'année du tournoi seront considérées comme enregistrées et payées pour la distribution des places de taille. Pour avoir un alignement valide, l'alignement au 15 juin doit respecter toutes les exigences de la section 2.3, notamment 2.3.2, qui indiquent la taille minimale de l'alignement requise (joueurs ayant payé leurs frais d'athlète compétitif inscrits à Ultimate Canada et signé leur formulaire de décharge). Si deux régions ont le même nombre d'équipes, le nombre réel de joueurs inscrits et payés sera pris en compte pour déterminer l'ordre des places. Si l'égalité persiste, le nombre de joueurs inscrits et payés dans toutes les divisions sera utilisé pour briser l'égalité.
- b) Seules les équipes ayant un alignement valide au 15 juin de l'année du tournoi seront prises en compte pour déterminer l'ordre des places de taille. Pour avoir un alignement valide, l'alignement au 15 juin doit respecter toutes les exigences de la section 2.3, notamment 2.3.2, qui indiquent la taille minimale de l'alignement requise (joueurs ayant payé leurs frais d'athlète compétitif inscrits à Ultimate Canada et signé leur formulaire de décharge).

- c) Les régions avec 0 inscriptions d'équipes valides et les régions qui ont déjà reçu suffisamment de places pour en offrir une à chaque équipe inscrite valide dans leur région seront supprimées de la détermination des places.
- d) Les offres seront ensuite proposées aux régions dans l'ordre dans lequel elles sont listées. Si l'égalité persiste, le nombre de joueurs inscrits et payés dans toutes les divisions sera utilisé pour briser l'égalité. S'il reste des offres après que chaque région figurant sur la liste des places de taille avec des équipes qualifiées a reçu une offre, la séquence se répète à partir du début de la liste de taille et se répète jusqu'à ce que toutes les offres soient attribuées. Dès qu'une région reçoit suffisamment de places pour en offrir une à chaque équipe inscrite valide dans leur région, elle ne sera plus incluse dans l'ordre des places pour les futures séquences.

3.2.4 Les allocations de place varient selon la grandeur de la division

3.2.4.1 Divisions de 6 équipes

3.2.4.1.1 (6) Places automatiques – une par région (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

3.2.4.1.2 (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées à titre de places de taille (voir 3.2.3.3) aux régions qui ont comblées les places tel que décrit ci-haut.

3.2.4.2 Divisions de 8 équipes

3.2.4.2.1 (6) Places automatiques – une par région (BC, AB, PR, ON, QC, AT)

3.2.4.2.2 (2) Places de performance (non tel que décrites en 3.2.3.3), mais une place pour les régions des deux équipes finalistes de l'année précédente.

3.2.4.2.3 (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées à titre de places de taille (voir 3.2.3.3) aux régions qui ont comblées les places tel que décrit ci-haut.

3.2.4.3 Divisions de 12 équipes

3.2.4.3.1 (8) Places automatiques – une par région (BC, AB, SK, MB, ON, QC, MR, NL)

3.2.4.3.2 Région multi-provinces (MR) recevra une autre place si NL décline sa place sur la condition que cette place additionnelle soit utilisée par une équipe d'une autre province. Représenter une province est défini par remplacer le mot « région » par « province » dans les points 2.3.1.2 et 2.3.1.3

3.2.4.3.3 (4) Places de performance – telles que décrites en 3.2.3.2.

3.2.4.3.4 (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées à titre de places de taille (voir 3.2.3.3) aux régions qui ont comblées les places tel que décrit ci-haut.

3.2.4.4 Divisions de 16 équipes

3.2.4.4.1 (8) Places automatiques – une par région (BC, AB, SK, MB, ON, QC, MR, NL)

- 3.2.4.4.2** Région multi-provinces (MR) recevra une autre place si NL décline sa place sur la condition que cette place additionnelle soit utilisée par une équipe d'une autre province. Représenter une province est défini par remplacer le mot « région » par « province » dans les points 2.3.1.2 and 2.3.1.3.
- 3.2.4.4.3** (5) Places de performance – telles que décrites en 3.2.3.2.
- 3.2.4.4.4** (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées à titre de places de taille (voir 3.2.3.3) aux régions qui ont comblées les places tel que décrit ci-haut.
- 3.2.4.5** Divisions avec 20 équipes.
 - 3.2.4.5.1** (10) Places automatiques – une par province.
 - 3.2.4.5.2** (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.
 - 3.2.4.5.3** (5) Places de performance – telles que décrites en 3.2.3.2.
 - 3.2.4.5.4** (Surplus) Les places qui restent, incluant les places non comblées par les sections précédentes, seront attribuées à titre de places de taille (voir 3.2.3.3) aux régions qui ont comblées les places tel que décrit ci-haut.
 - 3.2.4.5.5** Ultimate Canada envisage des méthodes pour identifier les petites communautés isolées qui pourraient recevoir des cartes des places à titre de « seconde sur la liste » distribuées après l'attribution initiale des places.
- 3.2.5** Les allocations de base pour chacune des divisions, telles que décrites à la section 3.2.4, se rapportent à la taille initialement prévue de la division. Les allocations de places ne passent pas au niveau le plus bas suivant si moins d'équipes sont effectivement inscrites.
- 3.2.6** 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 3.2.3.3.

3.3 Qualifications régionales

- 3.3.1** Les Qualifications régionales pour toutes les régions et pour toutes les divisions, devront suivre les règles de ce guide.
- 3.3.2** 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.
- 3.3.3** Les dates des Qualifications régionales sont indiquées à la section 1.2.
- 3.3.4** 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.

3.3.5 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.

3.3.5.1 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.

3.3.5.1.1 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.

3.3.6 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 évènement USA Ultimate Pro ou Elite Flight. Une telle exemption est possible seulement si les critères suivants sont respectés :

- Il y a eu consultation avec toutes les équipes de la division et région concernées qui étaient inscrites à la série CCU de l'année précédent et qui ont l'intention de participer dans la série CCU de cette année.
- Un mécanisme de pré-classement est établi suite à la consultation.
- 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 évènement USA Ultimate Pro ou Élite, les participations passées aux CCU seront prises en compte.
- 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.

3.3.7 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

3.4 Pré-classement

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

3.4.1.1 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).

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

3.4.1.2.1 Classement régional

- a) 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.
 - 3.4.1.2.2** 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.
 - 3.4.1.2.3** Fiche de victoires et défaites pour les matchs entre les équipes concernées.
 - 3.4.1.2.4** Classement obtenu à d'autres tournois.
 - 3.4.1.2.5** Résultats obtenus lors de précédentes participations aux CCU.
- 3.4.1.3** 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.
- 3.4.1.3.1** 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.

4.0 SECTION 4: Format du tournoi

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

- 4.1.1** 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 1er juin de l'année du tournoi.
- 4.1.1.1** 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:
 - 4.1.1.1.1** Les équipes ne doivent pas jouer plus de quatre matchs au courant d'une même journée.
 - 4.1.1.1.2** Toutes les équipes doivent jouer au minimum sept matchs lors du tournoi.
 - 4.1.1.1.3** À l'exception des matchs finaux, et optionnellement la partie pour la médaille de bronze, qui doivent être joués le dimanche (voir Section 4.1.2), l'horaire doit s'étaler sur trois jours.
 - 4.1.1.1.4** Les horaires sont sujets à approbation par Ultimate Canada.

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

4.1.2 Les divisions des Maîtres Ouverte et des Maîtres Femmes joueront leur partie finale l'avant-dernier jour du tournoi. Il est possible que la division Maîtres Mixtes joue leur partie finale le dernier jour du tournoi, si les installations le permettent.

4.1.3 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.

4.1.3.1 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.

4.1.3.1.1 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.

4.1.3.1.2 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.

4.2 Bris d'égalité

4.2.1 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.

4.2.2 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.

4.2.2.1 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.

4.2.3 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.

4.2.3.1 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.

5.0 SECTION 5: Règlements du tournoi

5.1 Règlements

- 5.1.1** 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.
- 5.1.2** Les séries des CCU appliqueront une exception aux règlements de la 11e édition de la manière suivante :
 - 5.1.2.1** Concernant la profondeur des zones de but. Les zones de but pour les CCU seront de 18 mètres par 37 (Article III, Section A).
 - 5.1.2.2** Il n'y a plus de règles exigeant qu'une équipe gagne par 2 points. (Article V, section A).
 - 5.1.2.3** 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.
- 5.1.3** 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.
- 5.1.4** 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.

5.2 Match, temps et points

- 5.2.1** 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 85ème 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.
- 5.2.2** 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).
- 5.2.3** Le Directeur de la compétition 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.

5.3 Temps

5.3.1 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.

5.3.1.1 Temps entre les points :

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

5.3.1.2 Temps morts :

5.3.1.2.1 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.

5.3.1.3 Mi-temps :

5.3.1.3.1 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'elle est prête recevoir le lancer d'engagement. L'équipe qui fait le lancer d'engagement a 20 secondes additionnelles pour effectuer le lancer d'engagement.

5.3.1.3.2 Les chronomètres 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.

5.3.1.3.3 Pendant les finales, la mi-temps sera d'une durée maximale de 10 minutes. . Du moment que le dernier point de la première mi-temps est marqué, l'équipe qui doit recevoir le disque a 10 minutes pour signaler qu'elle est prête recevoir le lancer d'engagement. L'équipe qui fait le lancer d'engagement a 20 secondes additionnelles pour effectuer le lancer d'engagement.

a) Les chronomètres signaleront le temps en sifflant une fois à 9 minutes et 40 secondes, deux fois à 10 minutes, et trois fois à 10 minutes et 20 secondes.

5.4 Limites (caps)

5.4.1 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

5.4.1.1 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.

5.4.1.1.1 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).

- 5.4.2** 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.
- 5.4.3** 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.
- 5.4.3.1** 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.
- 5.4.3.2** Le nombre de temps morts disponibles pour chacune des équipes n'est pas affecté par la limite pour la mi-temps (halftime cap).

5.5 Ratio des genres pour les divisions mixtes

- 5.5.1** À compter de 2019, les divisions mixtes des CCU utiliseront la règle A des «ratio prescrit» de la WFDF.
- 5.5.1.1** Avant le début de la partie, après le premier tirage au sort, un deuxième tirage au sort sera fait à la suite duquel le gagnant sélectionne le ratio de genre pour le premier point. Pour les deuxième et troisième points, le ratio doit être inverse du premier point. Pour les quatrième et cinquième points, le ratio doit être le même que le premier point. Ce schéma d'alternance du ratio tous les deux points se répète jusqu'à la fin de la partie (la mi-temps n'a pas d'impact sur le schéma).

5.6 Forfaits

- 5.6.1** 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 0-15.
- 5.6.2** 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.
- 5.6.3** 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 :
- 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.
 - 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.
- 5.6.4** 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.

- 5.6.5** 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.
- 5.6.6** 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.
- 5.6.7** 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.

5.7 Observateurs

- 5.7.1** 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.
- 5.7.2** 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 5.2, 5.3 et 5.4) ;
 - 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.
 - 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.

5.8 Sanctions par les observateurs pour écarts de conduite

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

6.0 SECTION 6: Qualification internationale

6.1 Qualification pour les tournois de la World Flying Disc Federation (WFDF)

- 6.1.1** Les candidatures des équipes canadiennes pour les championnats WFDF, incluant, mais qui ne se limite pas à : WUGC (Mondiaux), WUCC (Mondiaux par équipes), et PAUC (Pan-Américain) seront principalement évaluées selon les résultats obtenus aux CCU de l'année précédant celle des tournois WFDF.
 - 6.1.1.1** Le comité de la haute performance d'Ultimate Canada est responsable d'établir les règles de qualification aux événements de la WFDF.

6.1.1.2 Les équipes gagnantes de chaque division aux CCU de l'année avant un tournoi Championnat du Monde Ultimate et Guts (WUGC) nommera trois 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.

6.1.1.2.1 L'équipe doit choisir un quatrième membre parmi un groupe de candidats approuvés par Ultimate Canada qui deviendra le Conseiller de sélection d'Ultimate Canada, qui jouera un rôle consultatif non votant en fournissant des conseils sur les pratiques exemplaires et les meilleures pratiques et politiques d'Ultimate Canada.

6.1.1.2.2 L'équipe doit nommer un cinquième membre qui est membre d'une équipe hors-région qui a participé aux CCU pendant l'année de qualification.

6.1.1.2.3 Une fois le comité de sélection en place (membres nommés en 6.1.1.2, 6.1.1.2.1 et 6.1.1.2.2), les comités des divisions hommes, femmes et mixtes doivent sélectionner un entraîneur en chef ne jouant pas parmi un groupe de candidats approuvés par Ultimate Canada.

6.1.1.2.4 Une fois le comité de sélection en place (membres nommés en 6.1.1.2, 6.1.1.2.1 et 6.1.1.2.2), les comités des divisions maîtres hommes, maîtres femmes et maîtres mixtes pourront sélectionner un entraîneur en chef ne jouant pas parmi un groupe de candidats approuvés par Ultimate Canada.

6.1.1.2.5 Le comité de sélection ainsi formé peut choisir les membres de l'équipe nationale par tout moyen raisonnable, conformément aux politiques et aux directives en vigueur d'Ultimate Canada, et sous réserve de l'approbation du Conseiller Ultimate Canada, du Directeur exécutif d'Ultimate Canada et/ou du comité de la haute performance d'Ultimate Canada.

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

- a) région de résidence pour la majorité de l'année civile du championnat du monde
- b) région de résidence pour la majeure partie de l'année civile précédant le championnat du monde

6.1.1.3 WFDF Événements par équipes

6.1.1.3.1 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.

6.1.1.3.2 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.

6.1.1.3.3 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.

6.1.2 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), Ultimate Canada devrait déterminer un processus de sélection pour la création de ces équipes pour les Mondiaux.