

Document technique

Finale 2024

Ultimate frisbee mixte



**Jeux de
l'Acadie**

PLANIFICATION STRATÉGIQUE DES JEUX DE L'ACADIE 2020-2025

FONDEMENTS STRATÉGIQUES



VISION

CE QUE NOUS VOULONS DEVENIR :

Leaders dans le développement
sportif et culturel de la jeunesse,
de la langue française et de la
culture acadienne

MISSION

NOTRE RAISON D'ÊTRE :

Développer le mouvement des
Jeux de l'Acadie afin de contribuer
à l'épanouissement de la jeunesse
francophone des provinces
atlantiques par l'entremise de
compétitions et d'activités
sportives et culturelles



BUTS

- › Valoriser fierté acadienne et francophone
- › Promouvoir l'activité physique et événements culturels
- › Initier jeunesse à différentes disciplines sportives et culturelles via compétitions, cliniques et ateliers de formation

BUTS

- › Organiser événements sportifs et culturels d'envergure, conférences, colloques et atelier afin de sensibiliser public
- › Favoriser développement de leaders
- › Optimiser chances des jeunes à poursuivre leur développement vers réseaux de compétitions et performances plus élevés

BUTS

- › Agir comme élément déclencheur afin de léguer héritage sportif et culturel aux communautés engagées dans les Jeux
- › Organiser toute activité connexe pour atteindre les fins ci-dessus

VALEURS

CE QUI NOUS DÉFINIT ET NOUS MOTIVE :



FIERTÉ
FRANCOPHONE



MIEUX-ÊTRE



LEADERSHIP



COLLABORATION

VALEURS

SUITE...



INNOVATION



ÉQUITÉ



ESPRIT SPORTIF



BÉNÉVOLAT



Ce document a pour objectif de compléter le document technique approuvé pour la 43e finale des Jeux de l'Acadie. La partie « générale » complète ce document spécifique à cette discipline sportive.

ULTIMATE FRISBEE MIXTE

FORMAT

1. Si neuf (9) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : une division de cinq (5) régions et d'une division de quatre (4) régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions 1, 4, 5, 8 et 9 et l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
 - 1.1 La compétition débute par un tournoi à la ronde à l'intérieur de chacune des divisions. Une victoire vaut deux (2) points.
 - 1.2 À la suite de cette ronde préliminaire, un classement est déterminé pour chacune des divisions. Les deux (2) demi-finales mettent aux prises la première position d'une division contre la deuxième position de l'autre division.
 - 1.3 Par la suite suivent les finales dont le but est de déterminer les positions définitives au classement de la discipline.
 - 1.4 Une première finale a lieu entre les gagnants de la demi-finale pour déterminer la première et la deuxième position au classement de la discipline.
 - 1.5 Une deuxième finale a lieu entre les perdants de la demi-finale pour déterminer la troisième et la quatrième position au classement de la discipline.
 - 1.6 Une troisième finale a lieu entre les troisièmes positions de chaque division pour de déterminer la cinquième et la sixième position au classement de la discipline.
 - 1.7 Une quatrième finale a lieu entre les quatrièmes positions pour déterminer la septième et la huitième position au classement de la discipline.
 - 1.8 L'équipe qui termine en cinquième position de la division A terminera automatiquement en neuvième position.



2. Si huit (8) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : deux (2) divisions de quatre (4) équipes déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions 1, 4, 5 et 8 et l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
 - 2.1. La compétition débute par un tournoi à la ronde pour chacune des divisions.
 - 2.2. À la suite de cette ronde préliminaire, un classement est déterminé pour chacune des divisions. Une victoire vaut deux (2) points et une partie nulle vaut un point au classement de la ronde. Les deux (2) premières demi-finales mettent aux prises la première position d'une division contre la deuxième position de l'autre division. Dans la troisième et la quatrième demi-finale, la troisième position d'une division et la quatrième de l'autre s'affrontent.
 - 2.3. Par la suite suivent les finales dans le but de déterminer les positions définitives au classement de la discipline.
 - 2.4. Une première finale a lieu entre les gagnants des deux (2) premières demi-finales pour déterminer la première et la deuxième position au classement de la discipline.
 - 2.5. Une deuxième finale a lieu entre les perdants des deux (2) premières demi-finales pour déterminer la troisième et la quatrième position au classement de la discipline.
 - 2.6. Une troisième finale a lieu entre les gagnants de la troisième et de la quatrième demi-finale pour déterminer la cinquième et la sixième position au classement de la discipline.
 - 2.7. Une quatrième finale a lieu entre les perdants de la troisième et de la quatrième demi-finale pour déterminer la septième et la huitième position au classement de la discipline.
3. Si sept (7) équipes sont inscrites, la formule de compétition est la même que dans le cas de huit (8) équipes. Sauf qu'une division est composée de trois (3) équipes et l'autre de quatre (4) équipes. La division de trois (3) équipes est celle où se trouve la région manquante, dans le cas d'un abandon. S'il y a toujours seulement sept (7) équipes, la première division est composée des positions 1, 4 et 5 et l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
 - 3.1. Pour les demi-finales, la première position d'une division affronte la deuxième position de l'autre division.
 - 3.2. Il n'existe pas de troisièmes et quatrièmes demi-finales lorsqu'il n'y a que sept (7) équipes.
 - 3.3. La troisième et la quatrième position de la division de quatre (4) équipes et la dernière position de la division de trois (3) équipes s'affrontent dans un tournoi à la ronde simple pour déterminer la cinquième, la sixième et la septième position.
4. Si six (6) équipes sont inscrites, la formule de compétition sera un tournoi à la ronde avec deux (2) divisions de trois (3) équipes. La première division est composée des positions 1, 2 et 3 et l'autre, des positions 4, 5 et 6. Les positions de la première division vont jouer contre les positions de la 2e division (ex. : 1-4, 1-5 et 1-6). Les quatre meilleures fiches vont jouer pour la ronde des finales et les deux dernières positions vont jouer pour la cinquième et la sixième position.
5. Si moins de six (6) équipes sont inscrites, la formule du tournoi est une ronde simple ou les équipes s'affrontent avec un match pour les médailles d'or et d'argent entre les deux meilleures fiches et un match pour la médaille de bronze entre la troisième et quatrième meilleure fiche. Une victoire vaut deux



(2) points et une partie nulle vaut un (1) point au classement de la ronde. Dans tous les cas, les équipes sont également encouragées à jouer des matchs amicaux s'ils ne jouent pas suffisamment. Le but étant d'avoir plus d'expérience avec l'ultimate.

BRIS D'ÉGALITÉ

1. En cas d'égalité au classement de la ronde préliminaire entre deux (2) équipes, l'équipe ayant vaincu l'autre équipe durant la ronde a la priorité.
2. En cas d'égalité entre trois (3) équipes ou plus, la procédure suivante doit être observée dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées:
 - 2.1 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués/alloués, tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.2 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués/alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.3 L'équipe ayant attribué le moins de points en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.4 L'équipe ayant le plus de points marqués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.5 L'équipe ayant attribué le moins de points en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.6 L'équipe ayant le plus de points en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.

EN CAS DE PLUIE

À la Finale des Jeux de l'Acadie, l'Ultimate frisbee mixte est joué sous la pluie. Dans l'éventualité où la partie doit arrêter en raison des éléments (exemples : tonnerre, éclair, etc.) la partie est considérée comme complète après une demie de vingt-cinq (25) minutes et l'équipe gagnante est celle qui a l'avantage des points au moment de l'arrêt. Ceci se produit seulement après un arrêt temporaire de l'observateur et suite à la décision finale du Comité technique. En cas d'égalité, le match ne comptera pas au classement.

Quand le comité technique arrête le match en raison de tonnerre et/ou éclair on:

- ⚡ Si le jeu doit être arrêté, prendre en note combien de temps il reste à la partie. Lorsqu'il sera temps de recommencer la partie, répartir le temps au même moment où il a été arrêté. Le comité technique et les entraîneurs peuvent discuter ensemble et décider de terminer la partie au moment d'arrêt au



lieu de le remettre à plus tard. Cette décision peut être prise si les deux entraîneurs sont d'accord et pourvu qu'aucune équipe ne soit désavantagée par cette décision.

- ✪ Si le jeu doit être arrêté, prendre en note les pointages de la partie et les joueurs qui sont sur le terrain à ce moment. Lorsqu'il sera temps de recommencer la partie, les mêmes joueurs qui étaient sur le terrain doivent y retourner.

Pendant les rondes éliminatoires et finales, si la partie est arrêtée durant la première demie, la partie est recommencée au point d'arrêt. Si la partie est arrêtée durant la deuxième demie, la deuxième demie est recommencée. Le Comité technique déterminera le moment où cette deuxième demie sera recommencée.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règlements de la USA Ultimate (<https://usultimate.org/rules/>) sont en vigueur pour la compétition d'Ultimate Frisbee des Jeux de l'Acadie sauf pour les règlements suivants :

Prendre note que ceci ne suffit pas pour comprendre toutes les règles de l'Ultimate, car seules les modifications à la 11^e édition y sont mentionnées. Ainsi, une connaissance des règlements de l'UPA est fortement conseillée avant le lire ces règlements spécifiques.

1. Pour les catégories d'âge de cette discipline, prière de vous référer à la partie « générale » du Document technique.
2. Une partie dure précisément 65 minutes. Les responsables partent le chronomètre au premier sifflet et l'arrêtent 65 minutes plus tard. La mi-temps a lieu au premier point compté après la marque de 25 minutes et consiste d'une pause de 5 minutes. Le chronomètre n'est pas arrêté durant la mi-temps. La partie recommence jusqu'à ce que le chronomètre indique 65 minutes, ce qui indique la fin de la partie.
3. Une équipe est composée d'un minimum de dix (10) joueurs, c'est-à-dire cinq (5) filles et cinq (5) garçons et d'un maximum de douze (12) joueurs c'est-à-dire six (6) filles et six (6) garçons et d'un entraîneur et d'un gérant dont un homme et une femme.
4. Le disque officiel est le 175 g Ultra-star professionnel de Discraft. Le disque désigné comme « officiel » par Ultimate Canada sera utilisé ou tout autre disque approuvé par La Société des Jeux de l'Acadie Inc.
5. Il y a 5 joueurs par équipe sur le terrain. En ce qui concerne le ratio, le format habituel est 3-2 ou 2-3 qui signifie 3 garçons - 2 filles ou 2 garçons - 3 filles. C'est l'équipe en offensive qui décide du format et l'équipe en défensive doit suivre le format choisi.
6. Une partie ne peut pas se terminer avec un pointage égal. Chaque équipe est responsable de son propre pointage. Il y a un chronométreur pour chaque partie. Le chronométreur sifflera pour signaler le début et la fin de chaque demie. Une cloche sonnera pour annoncer qu'il reste 5 minutes à la partie. Le coup



de sifflet entendu à la fin de la partie annonce que la partie est terminée. Sauf en cas d'égalité, même un disque dans les airs devient « mort » au premier son du sifflet.

7. Une partie ne peut pas se terminer avec un pointage égal. S'il y a égalité, le point en cours est continué.
8. Chaque équipe aura droit à 1 temps mort par demie d'une durée d'une (1) minute et aucun temps mort durant les 5 dernières minutes de la partie. Il devrait y avoir une personne responsable du temps (chronomètreur) pour siffler la fin de chaque demie et aussi pour siffler un avertissement 5 minutes avant la fin de la partie. Il est interdit d'appeler un temps mort durant les 5 dernières minutes d'une partie et le faire conduit automatiquement à un revirement.
9. Il peut y avoir un jeu défensif avec les pieds.
10. Une partie se joue sur un terrain d'une largeur de 25 mètres avec des zones de but de 15 mètres de profondeur et il comprend une aire de jeu centrale de 45 mètres de long. Le terrain de jeu correspond à l'aire de jeu et aux deux zones de but. La marque du brique est située à 15 mètres du milieu de la ligne avant de chaque zone de but.
11. L'entraîneur doit fournir l'alignement complet de son équipe sur les formulaires appropriés à la personne responsable avant chaque match.
12. Seuls les membres accrédités de l'équipe sont autorisés à être sur le banc des joueurs. Seul l'entraîneur peut être debout lors de la partie. Les entraîneurs ne peuvent pas dépasser 3 mètres de la ligne.
13. Les chaussures à crampons comportant des pièces dangereuses comme des souliers de baseball à crampons de métal aux crampons de piste et aux crampons usés ayant des arêtes tranchantes sont interdites. Les chaussures à crampons de soccer sont permises.
14. L'uniforme de couleur noir est strictement réservé pour les « facilitateurs de l'apprentissage » (facilitateur).
15. L'Ultimate est un sport qui vise l'universalité et l'accès à tous. Il repose sur l'autoarbitrage. Pour les Jeux de l'Acadie, les athlètes auront le droit à une personne ressource nommée « Facilitateur de l'apprentissage » (facilitateur).
16. Il doit avoir au moins un (1) facilitateur de l'apprentissage (facilitateur) lors de chaque match. Son rôle est détaillé dans la section « Facilitateurs de l'apprentissage ». Il doit avoir au moins 3 (trois) facilitateurs pour avoir une rotation. Les facilitateurs devraient recevoir au préalable une formation pour être capable de maîtriser les règles du jeu et pour mieux éduquer les athlètes.
17. Lorsqu'un joueur saigne, il doit se retirer du terrain pour soigner cette blessure.
18. Les feuilles de pointage sont les feuilles officielles reconnues par La Société des Jeux de l'Acadie Inc.



19. Les feuilles de pointage sont signées par les deux (2) entraîneurs en cause avant la partie et par l'observateur à la fin de chaque partie. Ces feuilles sont remises aux entraîneurs et à la personne responsable de la discipline après la partie. Les résultats sont officiels seulement après vérification du comité des statistiques du COFJA.

FACILITATEURS DE L'APPRENTISSAGE

L'Ultimate frisbee est un sport qui vise l'universalité et l'accès à tous. De ce fait, il n'y a pas d'arbitres dans ce sport, et ce, même aux plus hauts niveaux de compétition. Il n'y aura donc pas d'arbitres, mais plutôt des « Facilitateurs de l'apprentissage », soit des personnes-ressources, qui seront présents et qui interviendront lors des jeux afin de faciliter l'apprentissage du sport et des règles pour les athlètes.

On peut nommer cette personne « facilitateur de l'apprentissage » ou simplement « facilitateur » pour être plus concis.

1. Le rôle du facilitateur est différent de celui de l'arbitre et de l'observateur. Il est très actif, et participatif. Les athlètes font leur propre auto-arbitrage. Le facilitateur est là pour les appuyer et intervient afin qu'ils puissent se responsabiliser et résoudre leurs propres conflits sur le terrain. Il est disponible pour répondre aux questions. Il y a la possibilité de trancher une règle si on lui demande ou encore si qu'il décide que cela est important de le faire dans l'apprentissage des règles de jeu et de l'esprit du sport.
2. COMPARAISON ARBITRE-OBSERVATEUR-FACILITATEUR : Voici une comparaison sommaire des 3 rôles.
 - a. Arbitre : Tranche et juge la validité ou non du jeu.
 - b. Observateur : Observe et peut être appelé à donner son commentaire.
 - c. Facilitateur (pour les 13-16 ans) : Observe le jeu, intervient lorsqu'il y a une faute qui a été appelée pour éduquer les jeunes, et responsabilise les jeunes, mais il peut trancher si on lui demande.
3. Avant le match, le facilitateur rencontrera les deux équipes doit s'assurer de bien expliquer son rôle : il n'est pas arbitre, il responsabilise les athlètes, éduque et ne tranche habituellement pas. Il explique la philosophie du Ultimate qui cherche à créer un sport démocratique et accessible, ou l'on peut régler ses propres conflits.
4. Pendant le match, il suit le jeu comme un arbitre et se trouve toujours près du disque. Dès qu'une faute est appelée (faute ou pick), il s'approche, s'assure que tout le monde comprend ce qui se passe et que tout le monde comprend les règles. Il s'assure que le processus de règlements des fautes est suivi. Il répond aussi aux questions des athlètes. Le facilitateur éduque les jeunes et est très pédagogue. Une fois que la faute est réglée, le jeu continue.
5. Après le match, il rencontre les deux équipes, fait un "cercle de l'amitié" et discute du match. Il est actif, et s'assure d'animer la discussion. Il s'assure que les deux équipes expliquent ce qui a bien été, et demande ce qui pourrait être amélioré pour un projet jeu. Les équipes seront demandées à regarder leurs



propres comportements et présenter des suggestions pour améliorer leur esprit sportif ou leur application des règles. Les joueurs ne seront pas pointés du doigt de manière individuelle. Le facilitateur s'assure d'organiser la discussion de manière à ce que ce soit positif et constructif.

6. Les facilitateurs peuvent être appelés à suivre une formation spécifique aux Jeux de l'Acadie afin de pouvoir bien remplir ces fonctions de facilitateur, selon leur expérience et connaissance du jeu. Cette formation est faite en collaboration avec Ultimate N.-B.



