



IMT ATLANTIQUE

Ultimate

Rèlements des Sports

25-28 Avril 2024

Comité Cartel 2024

Sommaire

Équipes et délégations	3
Modalités pratiques	3
a) Lieu et horaire	3
b) Equipement	3
Déroulement du tournoi	3
a) Phases de poule	3
b) Matches de barrage	4
c) Phases de classement	4
Règlement	4
Arbitrage	5
Porter réclamation	5

Équipes et délégations

Chaque délégation présente entre 6 et 10 joueurs dont un/une capitaine. Chaque équipe peut également amener un coach.

Tous les joueurs doivent être scolarisés dans l'école pour laquelle ils jouent. Ils doivent être en mesure de fournir leur **carte étudiante** ou une attestation de scolarité à tout instant.

Une fois les joueurs enregistrés auprès de l'organisation, les équipes ne seront plus modifiables sauf cas de force majeure (blessure de dernière minute).

Modalités pratiques

a) Lieu et horaire

Le tournoi se déroulera les vendredi 26 et samedi 27 avril sur le terrain de hockey du Moulin Boisseau à Carquefou. Le début des matchs se fait à 9h, les équipes sont donc convoquées à 8h et pourront s'échauffer à partir de 8h30.

b) Equipement

Les crampons sont interdits sur le terrain de hockey. Tous les joueurs doivent être équipés d'une paire de baskets adaptée.

Les capitaines veilleront à ce que leurs joueurs ne portent pas d'objets pouvant s'avérer dangereux (boucles d'oreilles, bague, ...). Les lunettes doivent être attachées. Les personnes aux cheveux longs doivent les attacher.

L'équipe organisatrice ne sera pas responsable en cas de perte des bracelets de l'événement.

Les organisateurs se réservent le droit d'interdire aux joueurs de participer au match si leur tenue n'est pas adéquate au bon déroulement du tournoi.

Chaque délégation devra apporter ses disques pour l'échauffement et doit être en capacité de présenter un disque pour les matchs. Elle devra également présenter un jeu de chasuble en cas de maillots ressemblants.

Déroulement du tournoi

a) Phases de poule

Le format des matchs est de 25min ou premier à 13 avec CAP +1 systématique (cf. Règlement), sans interruption du temps de jeu. Un temps mort de 1 minute est autorisé par équipe, avec arrêt du chrono

Les matchs s'enchaînent toutes les 5 minutes.

Les équipes en attente pourront commencer à s'échauffer sur les côtés en veillant à ne pas gêner le déroulement du match en cours.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit:

- Forfait : 0 point et un score fictif de 13-0 en faveur de l'équipe présente.
- Match perdu : 1 point
- Match nul : 2 points
- Match gagné : 3 points

À l'issue des matchs de poule, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fait de la manière suivante :

- Note de fair play attribuée à chaque équipe en fin de match
- Différence points marqués - points encaissés
- Nombre de points inscrits

b) Matches de barrage

En fonction du nombre d'équipes présentes par poule, des matchs de barrages seront organisés pour les qualifications aux phases finales. Leur format est le même que les matchs de poules.

c) Phases de classement

Les phases de classement de l'ultimate se tiennent le samedi 27 avril.

La durée des matchs est de 25min ou premier à 13. Un temps mort de 1min est autorisé par équipe, avec arrêt du chrono. Le match se termine à la fin du point mis en jeu avant l'arrêt du chrono.

Durant cette phase, les matchs s'enchaînent toutes les cinq minutes. Les équipes en attente peuvent commencer à s'échauffer sur les côtés en veillant à ne pas gêner le déroulement du match en cours.

Règlement

Sauf règles et contraintes spécifiques à la présente compétition, le règlement appliqué est celui de la FFFD (<https://www.ff-flyingdisc.fr/les-regles-du-jeu/>).

Tout comportement irrespectueux ou antisportif à l'encontre d'un adversaire, d'un membre du public ou d'un membre de l'organisation est punissable de l'expulsion du match en cours (ou du tournoi selon la gravité).

Un joueur exclu ne peut pas jouer le match suivant.

Toutes les équipes doivent être présentes sur leur lieu de tournoi dès le début de leur demi-journée attribuée au tournoi.

Au-delà de 5 minutes de retard, l'équipe sera déclarée forfait avec un score fictif de 13-0 en faveur de l'équipe présente.

Avec l'accord de la majorité des capitaines d'équipes encore en lice, le comité organisateur peut modifier le règlement d'un sport en fonction des différentes contraintes rencontrées lors de l'événement.

Arbitrage

L'Ultimate est un sport auto arbitré. Nous comptons sur la bienveillance et le fairplay des joueurs.

En cas de point litigieux non résolu, l'action reprend au moment où la faute a été appelée, et les joueurs reprennent les positions qu'ils avaient au moment de l'appel.

En cas de point trop litigieux, les joueurs peuvent faire appel au responsable du tournoi pour avoir un point d'ancrage. Cependant, cet appel ne doit pas être systématique sous peine de pénalité de l'équipe concernée.

Chaque équipe remplira un formulaire de fair play au regard de l'équipe jouée, qui rentrera en compte en cas d'égalité à l'issue de certaines confrontations.

Porter réclamation

En cas de litige, le capitaine de l'équipe est le seul à être autorisé à porter réclamation auprès du responsable du terrain. Le sujet du litige sera étudié en présence de la commission de discipline.