

## Championnat québécois d'ultimate 7 contre 7 (CQU7)

**Samedi, 5 juillet 2008**
**Dimanche, 6 juillet 2008**
**Préclassement\***

1 ONYX	Québec
2 Gecko	Sherbrooke
3 RIP	Montréal
4 Rockstar	Montréal
5 Polatouches	Sherbrooke
6 Wanabago	Montréal

\* selon les résultats aux Mixed Easterns  
et FrisbeeFest


**Reclassement**

1
2
3
4
5
6

Tournoi à la ronde

	Terrain 1	Points	Terrain 2	Points	Terrain 3	Points
10h00 à 11h15	1 - 4	-	2 - 6	-	3 - 5	-
11h30 à 12h45	1 - 6	-	2 - 3	-	4 - 5	-
13h15 à 14h30	1 - 3	-	2 - 5	-	4 - 6	-
14h45 à 16h00	1 - 2	-	5 - 6	-	3 - 4	-

**Éliminatoires**

10h30 à 11h45

12 h15 à 13h30

1

(a) T#1

Ga

2

1ère position

Pa

(c) T#1

Gc

3

(b) T#2

Gb

2e position

4

Pc

3e position

Pb

(e) T#2

Ge

5

(d) T#3

Gd

4e position

6

	Terrain 1	Points	Terrain 2	Points	Terrain 3	Points
9h00 à 10h15	1 - 5	-	2 - 4	-	3 - 6	-

Fait par Sébastien Labbé, FQU.

Version du 25 juin 2008.

## Règlements

Les règlements du jeu pour les Championnats québécois d'ultimate 7 contre 7 sont ceux de l'Ultimate Player Association (11e édition) disponible sur le site de la Fédération québécoise d'ultimate ([www.fqu.ca](http://www.fqu.ca)).

### **Durée du jeu :**

Pour les matchs du tournoi à la ronde, le total de points visé est 13 et la limite des points est 15.

Pour les matchs des éliminatoires, le total de points visé est 15 et la limite des points est 17.

Pour tous les matchs, la limite de temps est 75 minutes et on termine la tentative de marquer courante. Si le pointage est à égalité, les équipes continuent à jouer jusqu'à ce qu'un autre point soit marqué.

### **Mi-temps**

La mi-temps survient lorsqu'une équipe atteint 7 points dans les matchs du tournoi à la ronde et 8 points dans les éliminatoires. Elle dure 7 minutes.

### **Surtemps**

Un surtemps débute lorsque le pointage est à égalité à un point de moins que le total des points visé (12-12 dans les matchs du tournoi à la ronde et 14-14 dans les matchs éliminatoires).

### **Temps morts**

Chaque équipe a un temps mort par demi et un temps mort flottant (qui peut être appelé dans l'une des deux demies.)

Chaque équipe a droit un temps mort en surtemps.

### **Bris d'égalité**

Si une égalité persiste au classement, les règles suivantes de bris d'égalité seront utilisées.

1. Une règle de bris d'égalité s'applique à toutes les équipes qui sont égales.
  - 1.a. Si, après l'application d'une règle numérotée X, toutes les équipes sont encore égales, la règle X+1 est appliquée.
  - 1.b. Si, après l'application d'une règle, certaines équipes sont encore égales mais pas toutes les équipes, on sépare les équipes en groupes et on revient à la règle 2 avec chacun des groupes individuellement.
2. Fiche de Victoires-Défaites en considérant les matchs entre les équipes concernées.
3. Différentiel points pour - points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
4. Points pour, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
5. Points contre, en considérant les matchs entre les équipes concernées.
6. Différentiel points pour - points contre, en considérant toutes les parties.
7. Points pour, en considérant toutes les parties.
8. Points contre, en considérant toutes les parties.
9. Tirage au sort.