

CQU4
TOURNOI MOVEMBER 2011



RAPPORT de la TD



TABLE DES MATIÈRES

Présentation.....	3
Préparation	3
Info et communications.....	3
Sélection des équipes	4
Pré-classement.....	5
Fournisseurs	6
Souper.....	6
Total des revenus/dépenses	7
Déroulement.....	7
Terrains.....	7
Application du document de sécurité.....	8
Horaire	10
Local du TD.....	10
Trophée.....	11
Post-Tournoi.....	11
Photos et vidéos	11
Annexes.....	11

PRÉSENTATION

C'est dans un objectif de continuité que je vous offre aujourd'hui ce rapport détaillé du tournoi Movember 2011. Nous avons dans les mains un projet québécois, le CQU4, d'une extrême qualité et qui fait l'envie des autres provinces. Je crois qu'il est primordial de voir à la qualité de ce circuit et de chercher à améliorer constamment le produit que nous offrons aux joueurs et joueuses québécois.

Il est vrai que chaque association désire continuellement offrir le meilleur service, le meilleur tournoi, à ses membres et visiteurs. D'année en année, les associations hôtes de tournois québécois améliorent leur produit, apprennent de leurs erreurs et mettent de l'avant leurs qualités. Dans cette optique, pourquoi ne pas combiner nos forces dans le but d'enrayer complètement nos faiblesses communes? Pourquoi ne pas sortir de notre cadre local afin d'apprendre des erreurs de l'un afin d'améliorer constamment chaque étape du circuit?

Voilà dans quelle optique ce rapport a été complété. Je peux assurer qu'il sera très utile lors de la réalisation du Movember 2012, et j'espère sincèrement qu'il pourra apporter idées et solutions aux autres tournois du Circuit.

Bonne lecture!

PRÉPARATION

INFO ET COMMUNICATIONS

Nous avons mis les informations concernant le Movember en ligne dans des délais très intéressants. Voici le calendrier élaboré :

- Mise en ligne des informations : 19 septembre 2011
- Ouverture des inscriptions : 3 octobre 2011
- Fermeture des inscriptions : 19 octobre 2011
- Sélection des équipes : 21 octobre 2011

RECOMMANDATION : indiquer clairement les dates choisies lors de la transmission des informations et sur le site de l'association hôte, principalement au niveau de la date d'ouverture des inscriptions afin que les participants puissent prévoir la bonne journée d'inscription sans avoir à vérifier à tous les jours.

Cela nous laissait donc 2 semaines pour compléter le pré-classement, l'horaire et pour répondre aux questions et demandes des joueurs. Aussi, connaître rapidement le nombre de participants à aider à la commande du matériel, nourriture et fournisseurs.

Toutes les communications aux capitaines étaient claires et concises.

SÉLECTION DES ÉQUIPES

Beau problème : 56 équipes désiraient participer au Movember, alors que la capacité d'accueil de ce tournoi n'est que de 48. Il s'agit de la première année où nous étions confronté à ce problème dans le cadre du Movember (et du Montréal en Mars qui l'a précédé).

Nous avons appliqué les critères¹ de la FQU pour décider des équipes admises.

1. Paiement et alignements

Très objectif comme critère, et très simple à appliquer. Toutes les équipes en liste répondaient à ce critère.

2. Répartition géographique

Bien que ce point ne soit pas très défini (doit-il être appliqué en fonction de la demande, ou en fonction de la grosseur de l'ARA de provenance?), nous avons utilisé ce critère pour établir le nombre d'équipes à couper par région. Nous avons utilisé la demande pour établir un pourcentage à chaque région et ainsi couper un nombre d'équipe équitable par région. Voici nos calculs :

	Réel	%	Devrait-être	COUPURE
Gaspé	1	2	1	0
Montréal	22	40	19	3
Ottawa/Hull	4	7	3	1
Québec	11	20	9	2
Repentigny	1	2	1	0
Saguenay	2	4	2	0
St-Jean	3	5	3	0
Sherbrooke	9	16	8	1
Trois-Rivières	3	5	2	1
	56	101	48	8

3. Calibre des équipes

C'est ici que nous considérons avoir été faible dans l'application du critère. Il est impossible de connaître tous les joueurs de la province, alors nous nous sommes basés uniquement sur les demandes du capitaine lors de l'inscription (Classement souhaité / Ranking)

RECOMMANDATION : il ne faut pas hésiter à communiquer avec les responsables des associations régionales concernées afin d'aider à la sélection de la meilleure équipe. Dans le cas des équipes de Québec, nous avons 3 équipes en liste pour 1 place, et si nous avons contacté Québec pour avoir de l'information sur ces trois équipes, la décision aurait été beaucoup plus claire et probablement plus équitable.

¹ Championnat québécois 4 c. 4 - Politiques et procédures pour la régie du circuit intérieur 4 c. 4
<http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2011-2012/DocumentCQU4-20110904.pdf>

4. Participation des équipes au circuit

Nous avons utilisé un autre critère pour départir des équipes. Puisque le Movember fait partie d'un tout et n'est pas un seul tournoi local, nous avons préféré couper des équipes ne désirant faire que le Movember, au détriment d'équipes désirant faire plusieurs tournois. À l'inverse, nous avons également considéré des équipes n'ayant listé que 3 tournois par rapport à des équipes en ayant listé 5, afin de donner une chance d'accès à tous au circuit.

Bref, les équipes coupées ont été :

WB	Montréal
Beginner's Delight	Montréal
Les Staches de l'UdeM	Montréal
Les Cocktails	Québec
Trick or Treat	Québec
Mouth Full of Sand	Ottawa
Les Booms	Sherbrooke
Disklock	Trois-Rivières

RECOMMANDATION : nous croyons qu'il faut établir une continuité dans le circuit. Les équipes refusées lors d'un tournoi devraient avoir une chance supérieure d'être acceptées au tournoi suivant. Après tout, l'un des objectifs du circuit est de « permettre aux équipes qui désirent jouer à l'Ultimate de le faire, et ce, peu importe leur niveau »², alors aussi bien tenter de faire un suivi d'un tournoi à l'autre.

PRÉ-CLASSEMENT

Pour le premier tournoi de la saison, il était difficile de faire un pré-classement sans précédant. Nous avons donc d'abord utilisé le classement final de la saison 2010-2011³. Nous avons aussi utilisé les alignements fournis par les capitaines, ainsi que les demandes de chacun lors de l'inscription.

La meilleure méthode de validation fut d'envoyer une première version aux capitaines et leur demander leur avis. Environ 8 équipes sont revenues avec des demandes, que nous avons toutes respectées.

Avec le recul, nous constatons que le pré-classement n'a pas été respecté pour le classement final. Mais avant de blâmer le pré-classement et dire qu'il n'était pas exact, nous croyons qu'il faut analyser la souplesse que permettait l'horaire utilisé. On peut voir les choses à l'inverse : la difficulté d'établir un pré-classement dans le cadre d'un premier tournoi exigeait l'utilisation d'un horaire large (top 32).

² Championnat québécois 4 c. 4 - Politiques et procédures pour la régie du circuit intérieur 4 c. 4
<http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2011-2012/DocumentCQU4-20110904.pdf>

³ http://fichiers.fqu.ca/CQU4/2010-2011/Classement_FQU_20110328.pdf

FOURNISSEURS

Voici la liste des fournisseurs utilisés, ainsi que certaines recommandations pour chacun d'entre eux :

- Terrains : Collège St-Jean-Vianney (7,200\$)
- Fruits : Pousse l'ananas (640.90\$)

RECOMMANDATION : on me demande souvent mon calcul pour la quantité de fruits à acheter. Je crois qu'un fruit et demi par personne (et un peu plus) a fait ses preuves. Donc, à 480 participants par jour (donc 960 pour l'ensemble de la fin de semaine), on doit prévoir un peu plus de 1440 fruits. Ne pas négliger les bananes! J'ai beau toujours penser que les joueurs se tannent des bananes et chercher à offrir de la variété, je finis toujours par manquer de bananes! Donc, minimum de 4 caisses par jour, MINIMUM!

- Glace : prévoir beaucoup de glace! (25.61\$)
- Bouffe : Costco (728.05\$)

RECOMMANDATION : les joueurs se tannent des bagels. Réduire le nombre de bagels achetés, et compenser plutôt par d'autres sortes de pain. Le simple pain tranché a fait le bonheur des joueurs au Movember. Aussi, si possible, prévoir un toaster, les joueurs apprécient.

- Physiothérapeute : Kinatex (522\$)

RECOMMANDATION : s'assurer que le fournisseur vous envoie une physiothérapeute, et non pas une technicienne en réadaptation physique (voir courriel d'une participante en annexe).

- Matériel : 72 cônes et 9 scoreboard (actifs à l'AUM)
- Location d'une mini-fourgonnette pour transport de matériel : Discount (217.51\$)
- Hôtel : Lord Berri (89\$ la nuitée – défrayé par les participants)
- Photographe : Sébastien Crête (300\$)
- Horaires - imprimer en gros plan technique : Bureau en gros (21.48\$)
- Cotisation FQU : 10\$ par équipe (480\$)

SOUPER

Le souper a été organisé au bar Le Département, et servi par les Services alimentaires de l'UQAM. Aucun système de coupon n'a été mis en place, nous avons été chargés au décompte des assiettes, au coût de 8\$ le repas. Nous avons donc payé 3.417.75\$ pour 375 assiettes. Les capitaines ont bien apprécié cette flexibilité.

Cette année, le vin a été vendu par les employés du bar, suite à un commentaire de l'an dernier. Ils trouvaient que puisque c'était nous qui vendait le vin, et que peu de participants commandaient au bar, les pourboires de la soirée avaient été trop faibles pour que ça vaille la peine de travailler ce soir-là. Donc, en vendant les bouteilles de vin au comptoir, on espérait que les employés seraient plus satisfaits des pourboires reçus au cours de la soirée.

TOTAL DES REVENUS/DÉPENSES⁴

Total des dépenses : 13,553.30\$ Deux dépenses ont été omises volontairement simplement parce qu'on ne connaît actuellement pas le montant exact de ses dépenses : salaires et avantages sociaux (l'AUM ayant des employés, il faudra ajouter aux dépenses du tournoi les salaires des employés en charge du projet) et frais de Internet Secure (paiement en ligne via cartes de crédit).

Revenus : 48 équipes à 375\$ (incluant la cotisation FQU indiquée dans les dépenses) = 18,000\$

Il est donc à prévoir que le Movember sera rentable, sans pour autant rapporter un profit substantiel. Ce qui nous indique donc que l'AUM a réinvesti la quasi-totalité des frais d'inscription à même le tournoi.

DÉROULEMENT

TERRAINS

Il ne faut pas négliger le temps que ça prend, le matin, pour monter les terrains, ainsi que la quantité de cônes et scoreboards impliquée. Après avoir monté les terrains le samedi, nous avons identifié l'emplacement des cônes avec du maskentape afin de faciliter la mise en place des terrains le dimanche.

RECOMMANDATION : il a été soulevé par des participants que les terrains du Movember n'étaient pas tous égaux, et que la profondeur des zone de but n'était pas respectée. Il est important que chaque tournoi respecte dès lors la profondeur de 2.5 mètres pour les end zones.

Une autre problématique au cours de la fin de semaine fut que, pour les terrains près des murs, dû aux buts de soccer présents, nous avons dû mettre la ligne de côté plus loin afin de respecter le mètre de dégagement requis. Ceci implique que la ligne du terrain était à environ 30 centimètres de la ligne blanche du terrain synthétique. Cela a apporté de nombreuses confusions pour les équipes. Nous avons réglé le problème en ajouter une ligne de maskentape sur le sol, pour l'emplacement de la ligne du terrain. Cependant, il a été difficile de retirer ce tape à la fin du tournoi...

RECOMMANDATION : les lignes sont souvent une problématique importante qui ralentisse le jeu. À défaut d'avoir une solution parfaite, nous recommandons de réfléchir à cette problématique. Pour améliorer la qualité de nos tournois, il faudrait trouver une solution pour obtenir des lignes visibles pour les équipes.

⁴ Nous n'avons pas la prétention de présenter ici un état financier complet du projet. Il est possible que certaines dépenses aient été omises par oubli; un état financier exhaustif pourrait être disponible sur demande à la fin de l'année financière de l'AUM. Il s'agit donc d'un portrait indicatif des dépenses afin de venir en aide aux autres organisations hôtes de tournoi de CQU4, il ne s'agit pas d'un état financier de l'AUM.

Finalement, le collège avait de belles horloges électroniques dont nous n'avions tout simplement pas la clé pour faire fonctionner! L'an prochain, prévoir de demander la clé afin de mettre le temps défilant, ou du moins, l'heure de la journée.

APPLICATION DU DOCUMENT DE SÉCURITÉ

Le gros défi du Movember était d'être le premier tournoi du Grand Chelem à devoir appliquer à la lettre le document de sécurité⁵ de la FQU. En tant que personne responsable de l'application des mesures, voici mes commentaires et recommandations.

SACS

Je suis d'avis que pour les sacs, nous devons établir une tolérance zéro. Et en fait, ceci s'est avéré plutôt facile! Le samedi, j'ai laissé entrer les participants et j'ai tenté, au cours de la journée, de faire sortir les sacs. Ce n'était pas évident. Cependant, le dimanche, je me suis postée à l'entrée du terrain et j'ai demandé à tous les participants munis d'un sac de se diriger vers les vestiaires. Cela s'est avéré simple et efficace : peu de sacs se sont retrouvés sur le terrain, et les joueurs ont été très collaboratifs sur ce point. J'ai accepté les petits sacs de toile (type sac de souliers à crampons) uniquement.

De plus, afin de prévoir ceci, j'avais avisé les capitaines par courriel, et j'ai aussi offert un endroit sécuritaire pour que les joueurs puissent déposer leurs objets de valeur (portefeuille, cellulaires, ordinateur portable, etc). Donc, les sacs sont demeurés dans les vestiaires ouverts, et les objets de valeur ont été déposés dans un bac dans le local du TD, donc accessibles uniquement par moi et quelques privilégiés.

RECOMMANDATION : je recommande donc la tolérance zéro pour les sacs (avec exception des petits sacs de toile) faite de manière préventive le matin plutôt que répressive au cours de la journée, tout en offrant aux joueurs un endroit sécuritaire pour leurs objets de valeur.

SPECTATEURS

Ce point s'est avéré plus difficile. Pendant l'ensemble du tournoi, j'ai été très tolérante sur la présence de spectateurs (joueurs non en situation de jeu) sur les terrains. Je n'ai pas avisé, je n'ai pas appliqué à la lettre ce règlement qui, à mon avis, entraîne deux problématiques majeures :

Espace de réchauffement : puisque nous n'étions pas en mesure d'offrir un espace pour le réchauffement adéquat, et que dans notre document de sécurité, il est stipulé qu'un joueur doit se réchauffer avant son match, nous sommes en présence d'une incongruité de notre part. J'ai donc toléré les réchauffements sur les side-line, n'ayant pas d'autres solutions.

Présence de poussette : le sport du ultimate étant traditionnellement très familial, les joueurs ont apporté bébé et poussettes sur les side-line. Plutôt que d'appliquer une

⁵ http://fichiers.fqu.ca/Reglements/Document_securite_110904.pdf

tolérance zéro à ce sujet, j'ai fait le tour des terrains et j'ai exigé que les poussettes soient rangées collé au mur (donc à environ 2 mètres de la limite du terrain) et qu'un joueur soit debout auprès de la poussette en permanence pendant le jeu. Ce joueur devient donc une protection supplémentaire pour l'enfant.

Pour les spectateurs, le plus gros problème s'est posé lors des demi-finales. Nous n'avons pas pensé l'horaire en fonction du document de sécurité, et nous avons placé les 2 demi-finales côte à côte. Donc, une demi-finale se retrouvait sur un terrain central, loin d'un mur. Ma concession pour les finales a été de permettre aux spectateurs de s'installer le long du mur, à plus d'un mètre du terrain (donc respect du dégagement). Cependant, j'ai tenté d'appliquer une tolérance zéro pour les side-line communs (entre deux terrains) et le long des rideaux. En général, ce fut bien fait, sauf pour cette demi-finale dans un terrain du centre, où je me suis fait balader par un joueur-spectateur et par un spectateur non-joueur.

Pour la finale, ce fut plus facile, car elle s'est déroulée sur le terrain 1, un terrain en coin. Donc la superficie de mur disponible pour les spectateurs était bien assez grande pour ne pas retrouver aucun spectateur à moins d'un mètre des terrains.

RECOMMANDATIONS : quant à l'aspect spectateur du document de sécurité, voici mes recommandations :

1. Tolérance zéro pour les side-line commun et le long des rideaux
2. Tolérance pour la présence de spectateurs le long des murs, du moment qu'ils sont à plus d'un mètre du terrain et qu'ils sont réactifs à ce qui se passe sur le dit-terrain (ex : proscrire les gens qui dorment le long des terrains)
3. Prévoir l'horaire en conséquence : mettre les parties importantes qui attirent un bon nombre de spectateurs sur les terrains offrant la plus grande superficie de mur et, si possible, libérer le terrain adjacent pour que les spectateurs puissent s'y installer.
4. Poussette : demander aux joueurs d'aviser l'organisation afin que leurs parties puissent être localisées sur des terrains près des murs, et ainsi permettre la présence des poussettes si elles peuvent être placées à plus d'un mètre du terrain.
5. Réchauffement : tenter d'avoir un espace attribué au réchauffement (recommandation très difficile, j'en conviens)

BALISES

Nous avons eu un blessé au Movember qui a questionné l'utilisation des cônes « rigides ». Il a proposé l'utilisation de cônes plats, mais je lui ai expliqué le cas de Québec en mars 2011 (glissade sur le cône plat). La solution serait donc les cônes « troués et flexibles ».

RECOMMANDATION : bien que ce soit un investissement important pour la plupart des associations, je recommande l'achat et l'utilisation de cônes « troués et flexibles ».

HORAIRE

Nous avons reçu notre nombreux commentaires positifs sur l'horaire utilisé au Movember (disponible en annexe). Un horaire de type Top 32 offrait une très grande largesse en fonction d'un pré-classement très difficile à effectuer adéquatement. Aussi, des équipes plus faibles (ex : 30^e) ont apprécié pouvoir jouer contre des équipes plus fortes (ex; top 8).

Le seul problème concernant l'horaire se trouve au niveau de la présentation des parties du dimanche. Bien que le tout ait été très concis et que les capitaines ont apprécié un horaire qui s'imprimait sur une seule page, il aurait été intéressant d'avoir des graphiques pour les « braquets », car à la fin, les capitaines étaient confus lorsqu'ils rapportaient leur score (étaient-ils Lq2 ou Lq4?) Avoir des graphiques sur place permettrait d'éviter cette confusion finale et accélérerait le processus de remise des scores.

RECOMMANDATION : imprimer des « braquets » graphiques tels que nous sommes habitués de les voir. Les imprimer en gros plans comme l'horaire et les afficher dans une zone neutre du Stade.

Le fait d'avoir 9 minutes entre les matchs le samedi est également un élément intéressant. À défaut d'avoir un espace de réchauffement, ces 9 minutes permettaient aux joueurs de se préparer adéquatement pour leur partie.

Au début de la journée, nous n'avions pas l'intention de siffler les 5 minutes avant la fin de la partie, pour ne pas entraîner de confusion. Finalement, à la demande des joueurs, nous avons instauré un second son (un « horn » au lieu du sifflet utilisé) pour prévenir des 5 minutes restantes. Les joueurs ont beaucoup apprécié cette adaptation.

RECOMMANDATION : toujours siffler le 5 minutes, idéalement en utilisant un son différent de celui qui indique le début et la fin du match.

LOCAL DU TD

Il faut un endroit où les capitaines peuvent aisément trouver le/la TD (idéalement qui ne joue pas). Dans ce local, prévoir les documents suivants en copie papier :

- Document de sécurité de la FQU
- Règles du 4x4 de la FQU
- Règles du Ultimate, 11^e édition
- Document d'organisation du circuit québécoise de 4x4 de la FQU

Tous ces documents ont été utilisés par les capitaines au cours de la fin de semaine.

Il est aussi important d'y avoir une copie de l'horaire. Un gros plan était bien utile car plusieurs capitaines cherchent à consulter l'horaire en même temps et rapidement! Personnellement, j'avais mis un gros horaire dans le local du TD et un autre affiché dans le corridor.

RECOMMANDATION : le TD ne devrait pas être un joueur impliqué dans une des équipes : il doit être disponible en tout temps au cours du tournoi. De plus, nous recommandons à chaque association d'identifier, pour les capitaines, une personne ressource concernant les règles : de nombreuses questions m'ont été demandées au Movember (cela convenait bien, car j'étais TD et je suis observateur, donc j'étais une bonne personne ressource pour les règles).

TROPHÉE

Le tournoi Movember doit se doter d'un trophée. Le tournoi est désormais l'un des plus gros qu'organise l'AUM, et un trophée digne de ce nom devient une nécessité. À défaut d'avoir un trophée à présenter au cours de la fin de semaine, nous avons deux cadeaux (1 pour les gagnants et 1 pour le spirit) bien présentés au local du TD. Ces cadeaux ont piqué la curiosité des capitaines. Il s'agissait simplement de boîtes de chocolat belge, mais la curiosité l'a emporté! Les cadeaux étaient identiques, car le spirit doit prendre la même importance, sinon plus, que la victoire du tournoi.

Puisque la même équipe, les Ninjax, a remporté le tournoi et le spirit, elle se méritait les deux cadeaux. Mais plutôt que leur remettre les deux, les Ninjax ont accepté de remettre le cadeau spirit à la seconde équipe en liste, Absolut.

POST-TOURNOI

PHOTOS ET VIDÉOS

Toutes les photos du Movember sont (ou plutôt seront) disponibles sur le site de l'AUM, à l'adresse : <http://www.montrealultimate.ca/fr/image/tid/335>

Un vidéo amateur de la finale est disponible en deux parties sur youtube :

- Partie 1 : http://youtu.be/dAC6SwGQ_C4
- Partie 2 : <http://youtu.be/5Gr5DarGTEw>

ANNEXES

1. Courriel de Marie-Ève Gravel concernant la distinction entre physio et TRP
2. Horaire utilisé
3. Classement final

ANNEXE – Courriel de recommandation Physio VS TRP

Bonjour,

je voudrais simplement émettre un commentaire suite à l'intervention de la personne en charge du paramédic lors du mouvement !

Donc comme vous le savez peut-être déjà, je me suis déchirée le croisé antérieur malgré mes cleats du turf samedi matin..

Cela dit, la personne en charge était un TRP soit une technicienne en réadaptation physique, chose dont vous n'étiez probablement pas au courant et qui relève davantage de la clinique avec qui vous faites affaire... mais que vous devriez savoir tout de même pr les prochaines fois.

Étant physio moi-même, je peux définir la distinction entre les deux titres d'emplois...

une physio peut émettre un diagnostic physio.. donc elle connaît les tests pr évaluer fracture, entorse, luxation.. pr évaluer si un client a stabilité/mobilité/contrôle moteur nécessaire pr entreprendre un retour au jeu et sait en tirer les infos nécessaires.. les TRP sont habilités à traiter que lorsqu'ils ont un dx prédéfini par un physio ou md..

Lorsque je me suis blessée, la TRP ne pouvait donc pas faire les tests ligamentaires (qui sont concluant tout de suite apres le trauma avant que dlr, spasmes et enflure s'installent).. elle ne les connaissait pas et connaissait son champ d'intervention cela dit.. dans mon cas, ça change effectivement pas grand chose.. pcq je suis physio et je sais me prendre en charge.. mais ce nest pas le cas de tous. Somme toute, elle n'a rien fait et rien recommander.. et je sais que dans le cas d'une possible fracture de cheville son intervention était tout aussi modeste !

Cela dit dans le contexte de premier répondant dans un événement sportif où les blessures sont courantes et parfois sérieuses, je ne crois pas qu'une TRP soit habileté à conduire une intervention optimale et émettre les recommandations qui en découlent.. et qu'il est dans votre devoir de vous assurer qu'on vous envoie un physiothérapeute afin d'assurer la sécurité des participants.

Merci et bonne journée !

Marie-Eve Gravel

Pool Movember

A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8
16	15	14	13	12	11	10	9
17	18	19	20	21	22	23	24
32	31	30	29	28	27	26	25
J	K	L	M				
33	34	35	36				
40	39	38	37				
41	42	43	44				
48	47	46	45				

Terrain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
08:00										Round
8:15- 9:00	1 vs 17	16 vs 32	3 vs 19	14 vs 30	5 vs 21	12 vs 28	7 vs 23	9 vs 25		
09:09-9:54	2 vs 18	15 vs 31	4 vs 20	13 vs 29	6 vs 22	11 vs 27	8 vs 24	10 vs 26	33 vs 41	
10:04-10:49	1 vs 32	16 vs 17	3 vs 30	14 vs 19	5 vs 28	12 vs 21	7 vs 26	10 vs 23	34 vs 42	
10:58-11:43	2 vs 31	15 vs 18	4 vs 29	13 vs 20	6 vs 27	11 vs 22	8 vs 25	9 vs 24	40 vs 48	
11:52-12:37	3 vs 14	19 vs 30	37 vs 45	39 vs 47	35 vs 43	38 vs 46	36 vs 44	40 vs 41	33 vs 48	
12:46-13:31	1 vs 16	17 vs 32	5 vs 12	34 vs 47	39 vs 42	23 vs 26	7 vs 10	18 vs 31	21 vs 28	
13:40-14:25	4 vs 13	20 vs 29	35 vs 46	38 vs 43	6 vs 11	22 vs 27	2 vs 15	8 vs 9	24 vs 25	
14:36-15:21	34 vs 39	42 vs 47	35 vs 38	43 vs 46	36 vs 45	37 vs 44	x1: 1A 2B	41 vs 48	33 vs 40	
15:30- 16:15	x8: 1H 2G	x2: 1B 2A	x5: 1E 2 F	x6: 1F 2E	36 vs 37	44 vs 45	x3: 1C 2D	x4: 1D 2 C	x7: 1 G 2 H	Crossover 1
16:24-17:09	x9: 3A 3G	x10: 3B 3H	x11: 3C 3E	x12: 3D 3F	x21: 3J 4L	x22: 3L 4J	x14: 2J 4G	x20: 1J 4A	x19: 4B 1K	
17:18- 18:03			X15: 2M 4F	X17: 1M 4D	x23: 3K 4M	x24: 3M 4K	X16: 2L 4E	x18: 1L 4C	x13: 4H 2K	
18:30										Finale
Dimanche										
08:30										
08:30- 9:15	q9: 17 vs 24	q10: 20 vs 21	q11: 18 vs 23	q12: 19 vs 22		q13: 25 vs 32	q14: 28 vs 29	q15: 26 vs 31	q16: 27 vs 30	
9:20-10:05	q2: 4 vs 5	q4: 3 vs 6	q3: 2 vs 7	q1: 1 vs 8		q17: 33 vs 40	q18: 36 vs 37	q19: 34 vs 39	q20: 35 vs 38	
10:10-10:55	q21: 41 vs 47	q23: 43 vs 45	q24: 44 vs 46	q22: 42 vs 48		q5: 9 vs 16	q6: 12 vs 13	q7: 10 vs 15	q8: 11 vs 14	
11:00-11:45	s9: wq9 wq10 *	s11: lq9 lq10*	s10: wq11 wq12*	s12: lq11 lq12*		s13: wq13 wq14	s15: lq13 lq14	s14: wq15 wq16	s16: lq15 lq16	
11:50-12:35	s4: lq3 lq4	s2: wq3 wq4	s3: lq1 lq2	s1: wq1 wq2		s17: wq17 wq18	s18: wq19 wq20	s19: lq17 lq18	s20: lq19 lq20	
12:40-13:25	s21: wq21 vs wq24	s23: lq21 vs lq24	s24: lq22 vs lq23	s22: wq22 vs wq23		s5: wq5 wq6	s7: lq5 lq6	s6: wq7 wq8	s8: lq7 lq8	
13:30-14:15	1e: ws1 ws2	17e: ws9 ws10	19e: ls9 ls10	21e: ws11 ws12	23e: ls11 ls12	25e: ws13 ws14	27e: ls13 ls14	29e: ws15 ws16	31e: ls15 ls16	
14:20-15:05	40e: ws21 vs ws22	43e: ls21 vs ls22	45e: ws23 vs ws24	47e: ls23 vs ls24		33e: ws17 ws18	35e: ls17 ls18	37e: ws19 ws20	39e: ls19 ls20	
15:10 -15:55	5e: ws3 ws4		3e: ls1 ls2	7e: ls4 ls3		9e: ws5 ws6	11e: ls5 ls6	13e: ws7 ws8	15e: ls7 ls8	
16:00										

CLASSEMENT FINAL

Tournoi MOVEMBER 2011, Montréal

(le chiffre entre parenthèse équivaut au pré-classement de l'équipe avant le tournoi, pour permettre de voir la progression de l'équipe durant le tournoi)



1. (1) Ninjax, Montréal
2. (9) Padawan, Mtl/Sherby/ TR
3. (6) Bergers, Sherby/Qc/Mtl/Gat
4. (5) Legends, Québec
5. (3) Les Outs, Québec
6. (7) P'tits Ménés, Gat/Sherby/Mtl/Qc
7. (13) Commando, Sherbrooke
8. (17) Sugars Mammys, Montréal
9. (8) Trillium Carnage, Ottawa
10. (12) Mess around, Montréal
11. (11) Rookies, Québec
12. (15) Caribous, Sherbrooke
13. -
14. (2) Chainsaw, Qc/TR
(26) KGB, Québec
15. (4) International, Mtl/Sherby/TR
16. (14) Sweet dreams, Trois-Rivières
17. (25) Diskover, Trois-Rivières
18. (18) REJECTED!, Montréal
19. (20) Dynamite, Ottawa/Gatineau
20. (22) Les Chiefs, Montréal/Ste-Adèle
21. (10) Sales-Add, Québec
22. (32) Sunrise, Québec
23. (19) TUX, Québec
24. (21) Wasabi, Montréal
25. (16) 8-piece-luggage-set, Hull/Ott
26. (27) Poupix, Montréal
27. (23) Absolut, Sherbrooke/Montréal
28. (28) Ons'kasse, Montréal/Sherby
29. (24) Captain Morgan, Mtl/Qc/TR/Ri
30. (30) Squeezy Lemon, St-Jean
31. (37) Mon Équipe, Sherbrooke
32. (34) Les Marcel Leboeuf, Montréal
33. (29) Robot Rock, Montréal
34. (35) Fantasdisc 4, Sherby/Qc
35. (40) Morues, Gaspé
36. (31) Ani's Chicks, Montréal
37. (39) Ta Mère, Saguenay/Québec
38. (41) Kraken, Sherbrooke
39. (36) Piranhas, Sherbrooke
40. (43) Citrons Pressés, St-Jean
41. (33) Octopus, Sherbrooke
42. (47) Team You-Hou, St-Jean
43. (45) Grues d'acajou, Saguenay
44. (44) DisTrakFUL, Repentigny
45. (42) LeS AuRéoLeS, Montréal
46. (48) Va-Comme-J'te-Pousse, Qc
47. (38) Wanna-Bus?, Montréal
48. (46) Forfait - Bretzels, Montréal

SPiRiT, Top 3

1. Ninjax
2. Absolut
3. Ta mère