

JAZZ FESTIVAL
Montréal, 2017

GUIDE du capitaine

Captain's HANDBOOK



Information

- * S.v.p. rappelez-vous que tous les chiens doivent être tenus en laisse et que **l'alcool est interdit sur les terrains**.
- * Le tournoi du Jazz de Montréal voudrait être le plus environnemental que possible, alors s.v.p. utilisez les corbeilles de recyclage et de composte. Apportez vos propres assiettes (ou frisbee) pour le dîner.
- * S.v.p. toujours traiter les bénévoles respectueusement. Ils se sont rendus disponibles pour rendre ce tournoi possible. Si un problème survient, s.v.p. trouvez un membre du comité organisateur qui pourra vous aider.
- * Les membres du comité organisateur seront présents toute la fin de semaine. Venez nous voir! Pour contacter le Directeur de Tournoi (**Anthony Juteau**), vous pourrez le trouver à proximité du kiosque "disc central".
- * Deux physiothérapeutes seront sur place chaque jour. Consultez-les pour tout incident, c'est gratuit. Ils seront sur les lieux toute la fin de semaine, de 7h à 18h.
- * Tous les résultats de parties, ainsi qu'une note de spirit /4, doivent être donnés au Disc Central après chaque partie.

Vous pouvez également envoyer les résultats de partie par message texte au 819-430-8169 en nommant **votre équipe en premier** selon l'exemple suivant :

Royal 15 Outlaws 13 – Spirit 3,5

Information

- * Please remember, all dogs should be leashed and **NO ALCOHOL on the fields.**
- * The JAZZ Tournament is aiming to be as green as possible. Please use the bins marked for recycling and compost. Bring your own plates (or frisbee).
- * At all times, please treat the volunteers with respect. They are giving up their time to make this tournament happen. If a problem should arise, find one of the members of the organizing committee and they will help you.
- * The organizing committee will be present at the fields on both Saturday and Sunday. To contact the Tournament Director (**Anthony Juteau**) you can find him near the disc central.
- * Physiotherapists will be on site both days. For any injury, consult them for free. The physios will be onsite all week-end, from 7am to 6pm.
- * All game results, as well as a spirit score out of 10, must be given at the Disc Central after each game.

You can also send us the results by text messages at 819-430-8169. Please make sure **your team name comes first** in the message and under the following format:

Royal 15 Outlaws 13 – Spirit 3.5

* **Tournoi JAZZ 2016 - Règles**

Les règlements de la 11ième édition de USA Ultimate s'appliquent, avec les clarifications suivantes:

- **Les équipes sont fortement encouragées à jouer toutes leurs parties du dimanche, à moins que les deux capitaines s'entendent autrement.**
- Les briques se font à partir de la marque de brique (environ 20 verges, dépendamment du terrain).
- Toutes les parties se jouent jusqu'à 15 points (victoire par différentiel de deux points, hard cap à 17, hard time cap).
- Hard time cap. Un signal se fera entendre pour annoncer le hard cap. Le point en jeu doit être complété (les temps mort sont permis). Si le pointage est à égalité après ce point, les équipes jouent un point additionnel et les temps mort ne sont pas permis pendant ce point additionnel.
 - Point en cours: Un point qui est en cours commence lorsque le point précédent est fait et se termine lorsqu'un autre point est complété. Si le signal du hard cap se fait entendre...
 - durant le jeu, ce point doit être complété.
 - durant un temps mort (time-out), ce point doit être complété.
 - durant la mi-temps ou « entre deux points », le point suivant doit être joué.
 - si l'une des deux équipes mène par deux points ou plus, les capitaines peuvent s'entendre pour terminer la partie à ce moment.
- Il y a deux temps morts par demi. Les temps morts ne doivent pas dépasser 1 minute. Il y a exactement un temps mort en surtemps pour chaque équipe, peu importe le nombre de temps morts déjà utilisée ou demeurant. Les temps mort sont **permis pendant tout le point qui est en train de se jouer** lorsque le hard time cap sonne. Néanmoins, si le pointage est à égalité à la fin de ce point, **aucun temps mort** n'est permis pendant le point subséquent. Si une équipe appelle un temps mort pendant ce dernier point, il y aura un revirement et le disque devra être validé par la défense.
- Les capitaines peuvent s'entendre pour refuser les blocages de pieds pour une partie. Si les blocages de pieds ne sont pas permis par les capitaines, alors cette définition de blocage de pieds s'applique: Un blocage de pieds est un attentat par le défenseur qui est placé à moins de 3 mètres du lanceur de bloquer le lancé en levant son pied ou sa jambe du sol. Une tentative de blocage de pieds sera considérée une faute commise par le marqueur.

- 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.
 - Une équipe n'est pas considérée comme prête à jouer si le nombre de joueurs qui peuvent jouer est en dessous de 5.
 - 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.
- Les arbres sont hors limites, à moins que les capitaines s'entendent autrement à ce sujet.
- Si un différent ne peut être réglé immédiatement (à l'intérieur d'une minute), alors le disque retourne au lanceur et le jeu doit être repris. Seuls les joueurs impliqués dans le différent (et les capitaines si nécessaire) doivent tenter de régler le différent.

Critères lors d'une égalité dans le nombre de parties remportées: Les règles pour les égalités s'appliquent de la même façon à toutes les équipes qui se retrouvent en égalité (voir a à e). Si toutes les équipes ne sont pas à égalité, mais un ou plusieurs sous-groupes d'équipes le sont, séparez ces équipes en groupes pris séparément :

- a) Cumulatif victoires-défaites, en comptant seulement les parties entre les équipes qui sont à égalité.
- b) Cumulatif Points pour et points contre, en comptant seulement les parties entre les équipes qui sont à égalité.
- c) Cumulatif points pour et points contre, en comptant les parties contre les opposants communs des équipes à égalité.
- d) Cumulatif de points comptés, en comptant les parties contre les opposants communs des équipes à égalité.
- e) Tirer deux disques dans les airs et une équipe appelle « pair » ou « impair ».

Montreal Comedy of Errors Tournament 2016 Rules and Regulations

USA Ultimate 11th Edition rules apply, with the following clarifications:

- **Teams are strongly urged to play out all Sunday games, unless BOTH captains agree otherwise.**
- Bricks are taken from the brick mark (around 20 yards depending on the field).
- All games are to 15 (win by two, hard point cap at 17, hard time cap).
- Hard time cap. A horn will sound to signal hard cap. The current scoring attempt is always completed (timeouts are permitted). If the score is tied after that scoring attempt, the teams play one additional point and no timeouts are permitted.
 - Current scoring attempt: A scoring attempt begins when the previous goal is scored and ends when a subsequent goal is scored. If the horn for the time cap blows:
 - During play, that point must be finished.
 - During a time-out, that point must be finished
 - During half-time or “between points” the “next” point must be played.
 - (If one team is leading by two points or more, the captains may agree not to play further.)
- Two time out per half. Time outs should be kept to 1 minute. There is exactly one time out during overtime for each team, regardless of how many time outs they have used or have left. Timeouts are **allowed** during the current scoring attempt after the hard time cap horn. However, if the score is tied **after that scoring attempt**, (while the teams play one additional point) **NO TIMEOUTS** are allowed. A timeout call during this “one additional point” is a turnover, with a check required.
- Captains may agree to disallow foot blocks in a game. If foot blocks are disallowed, then the following applies: A foot block is defined as an attempt by the defender within 3 meters of the thrower to block a throw with his/her foot or leg raised off the ground. An attempted foot block is treated as a foul on the marker.
- If one team is not ready to play at the scheduled game start time, points may be assessed at a rate of one point for every five minutes until the team signals readiness to start play. If the score reaches or exceeds half the game total (i.e., 8- 0 in a game to 15) before the other team signals readiness, that team forfeits the game by the score of 8-0.
 - A team is considered not ready to play a game if the number of players that can safely play is below five.
 - Additionally, a team is considered to have forfeited a game if the number of players that can safely play falls below five players. The game is recorded as a score of 8-0.

- Trees are out-of-bounds, unless captains agree otherwise.
- If a dispute cannot be settled immediately (within 1 minute) then the disc must be sent back to be replayed. Only the players involved in the dispute (and the team captains, if necessary) should discuss it.

Tiebreaker Criteria: A given tie-breaker rule applies equally to all the teams that are tied. If, after the application of a given rule, all of the teams are still tied, go to the next rule. If not all teams, but one or more subgroups of the teams are tied, separate these teams into groups and go back to rule a) with each of the groups individually.

- a) Win-loss records, counting only games between the teams that are tied.
- b) Point differentials, counting only games between the teams that are tied.
- c) Point differentials, counting games against all common opponents.
- d) Points scored, counting games against all common opponents.
- e) Flip two discs, one team calling "odd" or "even."

Please play with spirit. It makes it a better experience for everyone.