



ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Dossier de presse

« Change de disque » sur le frisbee!



Séance d'initiation au Ultimate Frisbee

Le 1^{er} juillet 2009 au Parc Jarry

www.montrealultimate.ca



ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Sommaire

Qu'est-ce que le Ultimate ?	2
L'esprit du jeu	2
Le Ultimate en dix règles simples	4
Les formats de jeu	5
L'Association de Ultimate de Montréal	6
Le Tournoi Jazz	7
Quelques joueurs Montréalais	8
Coordonnées	9



Photos fournies par l'AUM



ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Qu'est-ce que le Ultimate ?

Le Ultimate est sport sans contact et rapide qui se joue sur un terrain similaire à celui d'un terrain de football. L'équipe offensive doit déplacer le disque à l'aide de passes jusqu'à ce qu'il soit attrapé dans la zone de but défensive de l'équipe adverse, ce qui résulte en un but. Il est interdit de courir avec le disque; un joueur doit s'arrêter lorsqu'il prend possession du disque, établir un point de pivot avec le pied et tenter une passe à un coéquipier. Une passe incomplète ou une interception constitue un revirement et le jeu change immédiatement de direction. Tous les joueurs peuvent être lanceurs, receveurs et défenseurs. Un nombre de points, habituellement de 11 à 21, est préétabli pour une joute et chaque but compte pour un point.

Le Ultimate est un sport rapide où les actions spectaculaires sont nombreuses: les joueurs peuvent plonger horizontalement pour attraper ou bloquer un disque; les batailles aériennes pour récupérer le disque sont impressionnantes; les passes courtes et rapides donnent du rythme; on est parfois subjugué par les anticipations du lanceur ou du receveur, par les interceptions, les longues passes...

Le Ultimate peut être comparé à plusieurs sports: il utilise un terrain de football, le pied de pivot comme au basket-ball, l'action continue du soccer ou du hockey... mais plus important encore, plusieurs aspects du jeu le rendent unique en son genre.

L'esprit du jeu

Il est tellement important dans la philosophie du Ultimate qu'il apparaît dans la préface des règlements: « *Traditionnellement, le Ultimate est basé sur l'esprit du jeu ce qui implique un respect mutuel entres joueurs et des règles acceptées de tous ou du simple plaisir du jeu. Il est entendu qu'aucun joueur n'ira volontairement à l'encontre de ces règles. Il n'existe donc pas, à ce jeu, de pénalité sévère pour des fautes commises par mégarde, mais plutôt une méthode de reprise du jeu stimulante. Le but des ces règles est de fournir une directive afin de préserver l'intégrité du jeu.* » WFDF Rules: Article IV – Ultimate © 1994





ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Aucun arbitre

Puisque nous assumons qu'aucun joueur ne violera intentionnellement les règlements, nous considérons que la présence d'arbitre n'est pas nécessaire. Si un joueur s'estime victime d'une faute ou bien d'en avoir commis une, il doit simplement dire à voix haute « *faute* ». Cette règle s'applique aussi dans le cas de violations tel que le transport et les interférences (picks). Si le joueur, à qui l'on attribut une faute ou une violation, n'est pas d'accord avec l'appel, il n'a qu'à simplement dire « *je conteste* ». Il existe plusieurs mécanismes pour la reprise du jeu dépendamment du type de faute. Il est évident que lorsque le pointage d'une joute est serré et que l'adrénaline est à son maximum, les appels de fautes ne sont pas aussi simples ou appelés de manière polie, mais cette politique a été éprouvée et s'est avérée efficace.

Il est joué avec un disque

La trajectoire ou le comportement mécanique d'une balle est facilement prévisible. Il en va tout autrement du disque.

Un débutant peut manipuler le frisbee et lui faire des manœuvres à rendre un lanceur de base-ball professionnel jaloux. Un disque va flotter, monter, courber... Il peut être frappé en plein vol et prendre de la hauteur... Il peut être lancé vers le sol avec les rebords vers le haut ou peut soudainement monter 3 pieds par-dessus le receveur désigné et soudainement retomber au sol; durant de forts vents, un disque peut s'arrêter complètement et revenir vers l'arrière... Tout est possible avec le frisbee !



Photo prise à l'occasion du Tournoi de fin de saison 2008





ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Le Ultimate en dix règles simples

- L'esprit du Ultimate: le Ultimate croit au fair-play et à l'esprit sportif. Le jeu compétitif est encouragé, mais jamais au détriment du respect entre joueurs, des règlements et du simple plaisir du jeu.
- Le terrain: le terrain est formé d'une aire de jeu de 64 mètres par 37, complété à chaque extrémité par une zone de but de 23 mètres.
- Le début du jeu: à chaque début de point, les équipes sont alignées devant leurs zones de but respectives. L'équipe défensive lance (engage) le disque à l'équipe offensive. Une partie réglementaire se joue à 7 joueurs par équipe.
- Marquer un point: chaque fois que l'équipe offensive attrape une passe dans la zone de but adverse, celle-ci marque un point. Le jeu recommence après chaque point.
- Le passage du disque: le disque peut être lancé dans toutes les directions en complétant une passe à un équipier. Les joueurs ne peuvent courir lorsqu'ils ont la possession du disque. Le joueur en possession du disque (lanceur) a dix secondes pour le lancer. Le joueur défensif couvrant le lanceur (marqueur) compte alors le délai à haute voix.
- Changement de possession: quand une passe n'est pas complétée (ex. le disque est hors limite, échappé, bloqué ou intercepté), l'équipe défensive prend possession du disque et devient alors l'équipe offensive.
- Substitutions: les joueurs réservistes peuvent remplacer les joueurs sur le terrain seulement après un point ou lorsqu'il y a un temps mort pour blessure.
- Sport sans contact: aucun contact physique n'est permis entre les joueurs. Les interférences et les blocages sont interdits. Une faute est commise quand un contact survient.
- Les fautes: quand un joueur entre en contact avec un autre joueur, il y a faute. Lorsque la faute affecte la possession du disque, le jeu reprend comme si la possession du disque avait été maintenue.
- Auto-arbitrage: chaque joueur est responsable de l'appel des fautes et des « hors limite » dans lesquels il est impliqué. Les joueurs résolvent eux-mêmes leurs différends.





ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Les formats de jeu

Traditionnellement, le Ultimate est joué selon les règles de la Ultimate Players Association (UPA) avec 7 joueurs contre 7, sur un terrain de dimension réglementaire. De manière générale, c'est ce format qui est adopté par l'AUM. Cependant, le Ultimate est un sport qui peut aisément s'adapter à diverses contraintes: manque d'espace, manque de joueurs, manque de capacités physiques, etc. Voici des exemples de variantes qui sont pratiquées au sein de l'AUM.

- Le 5 contre 5

Très populaire au sein de l'AUM, cette variante gère une problématique d'espace. Le jeu se déroule sur un terrain plus petit, souvent à l'intérieur. On y joue 5 contre 5 (3 hommes et 2 femmes). Les changements peuvent s'effectuer tout au long du jeu (on the fly); il n'est pas nécessaire d'attendre qu'un point ait été compté.

- Le 4 contre 4

Le Circuit Québécois de Ultimate 4 contre 4 (CQU4) offre partout au Québec des tournois de 4 contre 4 (3 hommes et 1 femme ou 2 hommes et 2 femmes au choix de l'offensive). Le Circuit s'est arrêté pour la première fois à Montréal en mars 2009 pour le Tournoi Montréal en Mars (M&M).

- En chaises roulantes

L'organisme Viomax et l'AUM ont uni leur savoir faire pour organiser des rencontres.

- Sur la plage (beach)

Pour esquiver le froid de l'hiver, l'AUM propose une ligue de Ultimate intérieur sur sable depuis janvier 2009.





ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

L'Association de Ultimate de Montréal

L'Association de Ultimate de Montréal (AUM) a pour but principal d'organiser et de coordonner toutes les activités reliées aux sports de disque dans la région de Montréal. Incorporée à titre d'association à but non lucratif au printemps 1997, elle opère depuis 1993. L'AUM est une petite association qui regroupe des membres ayant un intérêt pour les sports de disque et plus particulièrement le Ultimate. Le taux d'adhésion phénoménal des dernières années laisse envisager une croissance remarquable pour les années à venir. Nos ligues sont passées de 112 équipes pour la saison 2004 à 132 équipes dans la ligue d'été et 24 équipes dans la ligue intérieure en 2005.

Nos missions

- Organiser et promouvoir dans la région de Montréal la croissance et le développement des sports de disques, avec une emphase sur le sport du Ultimate.
- Favoriser la communication libre au sein de la communauté des sports de disques et entre celle-ci et la communauté sportive en général.
- Représenter les équipes régionales d'Ultimate et leurs joueurs auprès des autorités et institutions gouvernementales et non gouvernementales.
- Obtenir et gérer les moyens financiers, le personnel et l'équipement nécessaires pour rendre possible les principaux objectifs de l'Association.
- Agir et servir ses membres dans leurs meilleurs intérêts.
- Transiger et mener toute affaire licite que les organismes sans but lucratif incorporés en vertu de la Loi sont autorisés à transiger ou mener.





ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Le Tournoi Jazz

C'est le tournoi le plus important organisé par l'AUM. Il a lieu chaque année et réunit les meilleures équipes d'Amérique du nord.

Le *Jazz* compte deux compétitions : une réservée aux équipes masculines (20 équipes) et une aux équipes féminines (15 équipes).

Le tournoi se déroule sur les terrains de l'Hôpital Douglas.

Tournoi Jazz de Montréal, 16^e édition Les 4 et 5 juillet 2009 à l'Hôpital Douglas de Montréal



Photo prise lors du Tournoi Jazz de Montréal 2008



ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Quelques joueurs montréalais

- Geneviève Dufresne - Équipe Storm

Elle joue au ultimate frisbee compétitif depuis l'été 2001.

Elle représentera le Canada aux Jeux Mondiaux 2009 à Kaohsiung, Taiwan du 19 au 21 juillet.

- Éric St-Amant - Équipe Mephisto

Il est capitaine de Mephisto depuis 2005.

Il était membre de l'équipe Canadienne victorieuse des championnats du monde en 2008.

- Sonia Krajicek - Équipe Storm

Elle joue depuis 1995. Elle est membre fondateur de l'équipe Storm.

> Les coordonnées des joueurs sont disponibles auprès de l'AUM pour une entrevue sur place ou avant l'événement.



Éric St-Amant au Championnat du Monde à Vancouver en 2008



ASSOCIATION DE ULTIMATE DE MONTRÉAL

Coordonnées

Association de Ultimate de Montréal

> **Jean-Lévy Champagne, directeur général**

> **Christiane Marceau, directrice des opérations**

2194 avenue de la Salle, suite 210, Montréal H1V 2K8

Tél: (514) 303 4048

media@montrealultimate.ca

www.ultimatemontreal.ca



Équipe Passion Flick-y, Tournoi de début de saison en juin 2008

