

Règlements

Les règlements de la 11e édition de l'UPA s'appliquent, avec les clarifications suivantes:

* Les équipes sont fortement incitées à jouer toutes leurs parties du dimanche, à moins que les deux capitaines s'entendent autrement.

* **Toutes** les parties vont jusqu'à 15 points (victoire par différentiel de deux points, maximum de 17, hard time cap après 75 minutes).

* Hard time cap. Un signal se fera entendre pour annoncer le hard cap. Le point en jeu doit être complété. Si le pointage est à égalité après ce point, les équipes jouent un point additionnel.
o 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.

Une demie à 8 de 3 minutes

* Un temps mort par demi et un optionnel (fivater). Les temps morts ne doivent pas dépasser 1 minute.

Il est impossible de prendre un temps mort dans les 5 dernières minutes, les capitaines doivent eux-mêmes signaler qu'il reste 5 minutes.

* Chaque équipe jouera 4 parties samedi, 3 dans leur pool initial et 1 crossover. Les parties crossover apparaissent dans la partie inférieure de l'horaire.
L'équipe gagnante se voit accordée un meilleur classement.

* 7 joueurs par équipe sur le terrain, 4 hommes et 3 femmes. 6 minimum requis pour débiter une partie.

Suite aux parties de pool du samedi, si une égalité persiste au classement, les règles suivantes seront utilisées :

1. Une règle de bris d'égalité s'applique à toutes les équipes qui sont égales.

i. Si, après l'application d'une règle numérotée X, toutes les équipes sont encore égales, la règle X+1 est appliquée.

ii. 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.

Horaire Frisbeefest 2010

Pool A	
A1	Tabasco (Montréal)
A2	HABS (Montréal)
A3	Short Bus (Montréal)
A4	Plogg (Sherbrooke)
A5	Veni, Rivi, Vici (Montréal)
A6	Les dernières minutes (QC/TR)

Pool B	
B1	Hard (Montréal)
B2	Traction intégrale (Trois-Rivières)
B3	Ultimate Angels (Montréal)
B4	UMAMI (Québec)
B5	Animals (Sherbrooke)
B6	Sumac Vénéneux (Montréal)



RONDE PRÉLIMINAIRE

SAMEDI

	Terrain # 1		Terrain # 2		Terrain # 3		Terrain # 4		Terrain # 5		Terrain # 6										
09:00	à	10:15	B1	vs	B5	B2	vs	B6	B3	vs	B4	A1	vs	A5	A2	vs	A6	A3	vs	A4	
10:30	à	11:45	B1	vs	B6	B2	vs	B3	B4	vs	B5	A1	vs	A6	A2	vs	A3	A4	vs	A5	
45 MINUTES																					
12:30	à	13:45	B1	vs	B3	B2	vs	B4	B5	vs	B6	A1	vs	A3	A2	vs	A4	A5	vs	A6	
14:00	à	15:15	B1	vs	B2	B3	vs	B5	B4	vs	B6	A1	vs	A2	A3	vs	A5	A4	vs	A6	

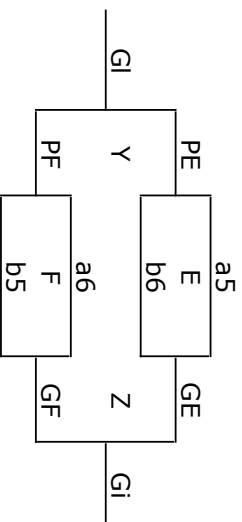
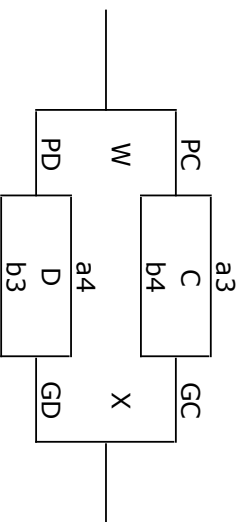
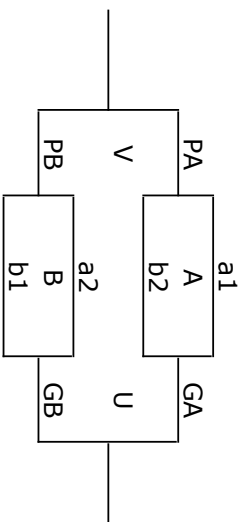
DIMANCHE

10:00	-	11:15	B1	vs	B4	B2	vs	B5	B3	vs	B6	A1	vs	B4	A2	vs	A5	A3	vs	A6
-------	---	-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

À la suite des 5 premières parties, un classement dans chacun des pools est établi (voir règles pour égalités.)

Horaire Frisbeefest 2010 - Dimanche

	Terrain # 1	Terrain # 2	Terrain # 3	Terrain # 4	Terrain # 5	Terrain # 6
11:40 - 12:55	A	B	C	D	E	F
13:20 - 14:35		V	W	X	Y	Z
13:45 - 15:00	U					



Souper & Party

Hôtel-motel Coconut

7531, rue Notre-Dame Ouest, Trois-Rivières

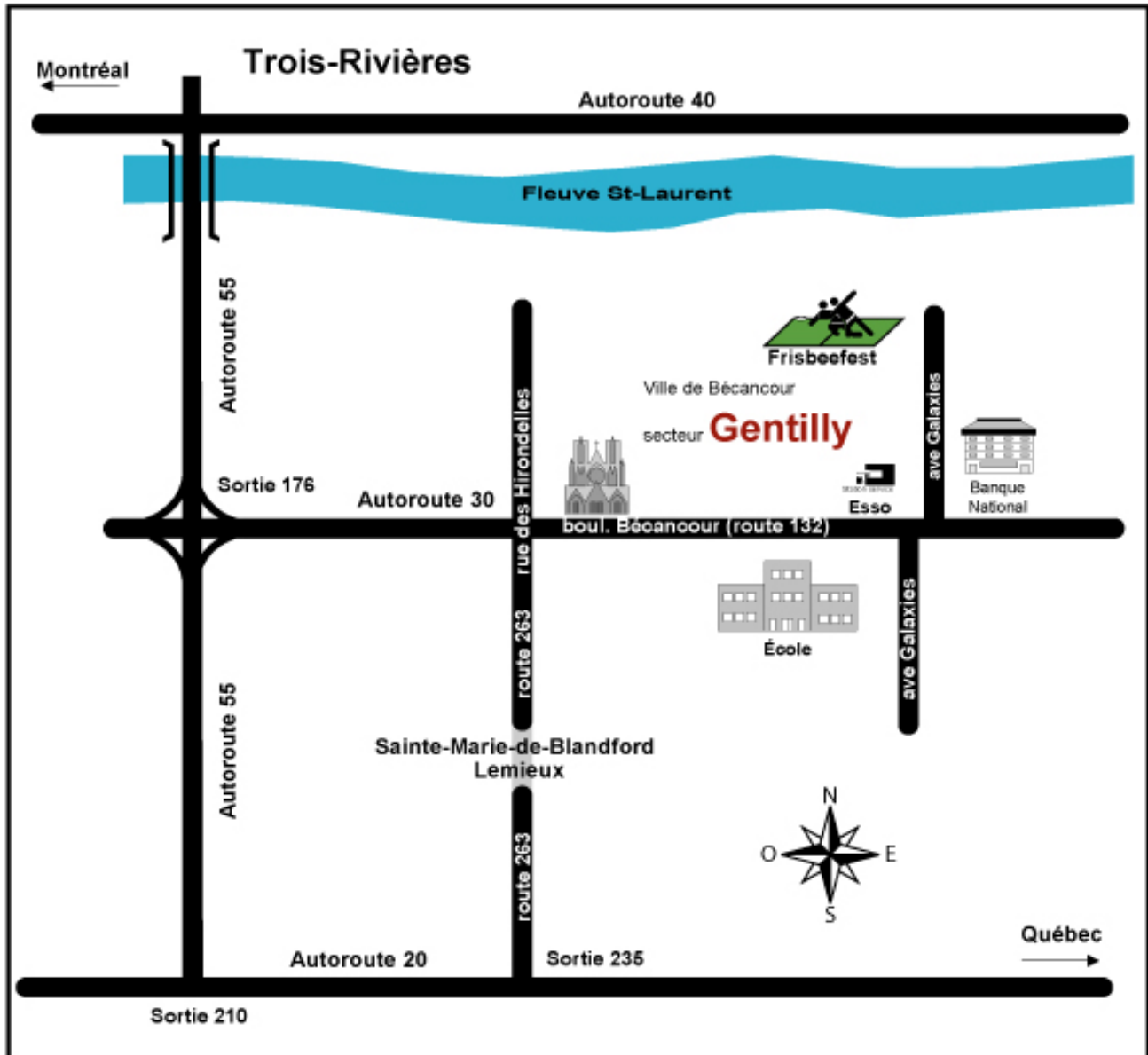
819-377-3221



Pour vous y rendre!

Prendre la **sortie 181**, Notre-Dame Ouest (route 138)

CHEMIN POUR LES TERRAINS



De Sherbrooke :
 Prendre l'autoroute 20 Est
 Prendre la sortie 210 pour prendre la 55 Nord,
 direction Trois-Rivières
 Prendre la sortie 176
 Longer la route 132 Est jusqu'à Gentilly
 La 132 devient le boulevard Bécancour
 Rendu à Gentilly, tourner à gauche sur l'avenue Galaxies
 Les terrains de frisbee seront à votre gauche

De Montréal :
 Prendre l'autoroute 40 Est
 Prendre la route 55 Sud
 Traverser le fleuve au pont Lavolette, à Trois-Rivières
 Prendre la sortie 176
 Longer la route 132 Est jusqu'à Gentilly
 La 132 devient le boulevard Bécancour
 Rendu à Gentilly, tourner à gauche sur l'avenue Galaxies
 Les terrains de frisbee seront à votre gauche

De Québec :
 Prendre l'autoroute 20 Ouest
 Prendre la sortie 235
 Toujours longer la route 263 Nord jusqu'à Gentilly
 La 263 devient la rue des Hirondelles
 Tourner à droite sur le boulevard Bécancour (route 132)
 Tourner à gauche sur l'avenue Galaxies
 Les terrains de frisbee seront à votre gauche