



ultimate

## Préambule

## Orientations générales

## Organisation générale

Les championnats proposés doivent, en respectant le principe de l'égalité des chances, permettre à chaque équipe de jouer à son meilleur niveau

Chaque équipe doit pouvoir jouer un nombre suffisant de rencontres. Une grande souplesse d'organisation des phases départementale et académique est laissée aux services UNSS concernés. Il s'agit d'un sport collectif mixte, dans lequel l'auto arbitrage est une notion fondamentale nécessitant le respect des règles et des adversaires. L'esprit du jeu sera valorisé par un prix spécifique.

### A/ Pôle développement

Différentes formes d'ultimate se développent (en extérieur, en salle, sur sable) avec des variations d'effectifs  
Nous vous incitons à privilégier la formule de jeu à 5 retenue sur deux types de surfaces (intérieur, extérieur).

### B/ Pôle compétition

## Coupe de France UNSS Équipe d'Établissement

Toutes les équipes d'associations sportives peuvent participer

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S CONCERNÉ(E)S	BF - MF - CF - JF / BG - MG - CG - JG	
COMPOSITION DES ÉQUIPES	BG - BF - MG - MF - CG - CF 8 compétiteurs maximum par équipe Terrain : 1/4 de terrain de football avec zone de 13 mètres Mixité obligatoire sans restriction de nombre Type de jeu : 5 contre 5	MG - MF - CG - CF - JG - JF 12 compétiteurs maximum par équipe Terrain : demi-terrain de football avec zone de 16 mètres Mixité obligatoire sans restriction de nombre Type de jeu : 7 contre 7

	COLLÈGES	LYCÉES
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être compétiteur En cas d'absence, l'A.S. qualifiée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement	
RÈGLEMENT	Règlement UNSS / FFDS d'ultimate scolaire	
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poule, 1/2 finales, matches de classement, finale	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau inter-académique	
NOMBRE D'ÉQUIPES	8 maximum	
TITRES DÉCERNÉS	Vainqueur de la coupe de France UNSS collèges	Vainqueur de la coupe de France UNSS lycées

## C/ Pôle responsabilisation

De par sa spécificité (l'auto arbitrage), l'ultimate requiert de la part des participants une connaissance et une maîtrise du règlement. Le Jeune Officiel se verra attribuer des rôles de gestion, d'organisation et de régulation de l'esprit du jeu.  
Se référer au règlement UNSS

### Niveau départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
<b>Secrétaire Chronométrateur</b>	Gestion de la feuille de match	Être en possession de la feuille de match Remplir correctement la feuille de match Noter les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	Utiliser un tableau de marque Gérer le temps de jeu global Gérer l'évolution de la marque sur le tableau de score
<b>Organisateur</b>	Connaissance des lois essentielles du jeu	Maîtriser l'aspect de non contact Maîtriser le changement de rôle à chaque point Maîtriser le compte sur le porteur
	Gestion de la rencontre	Gérer le début de rencontre pour déterminer l'équipe qui engage Gérer le cercle final Gérer la feuille d'esprit de jeu
	Gestion du tournoi	Remplir la feuille de score Gérer le classement d'une poule sans égalité

### Niveaux académique et national

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Secrétaire Chronométrateur</b>	Gestion de la feuille de match	Être en possession de la feuille de match Remplir correctement la feuille de match Noter les éléments suivants : temps mort, score final	Le jeune organisateur doit être en possession de son passeport
	Gestion du temps et du score	Utiliser un tableau de score Gérer le temps de jeu global Gérer l'évolution de la marque sur le tableau de score Gérer les temps morts Gérer le temps maximum d'un point Gérer et annoncer le cap (score final à atteindre) en cas d'égalité	Formations départementales et académiques de jeunes organisateurs  S'il est certifié, il reçoit soit la pastille bleue, soit la pastille jaune, en fonction du niveau obtenu
<b>Organisateur</b>	Connaissances des lois essentielles du jeu	Maîtriser la règle de non contact Maîtriser la règle le changement de rôle à chaque point Maîtriser la règle du compte sur le porteur Maîtriser les règles de reprises de jeu Maîtriser la règle de la notion d'obstruction	Lors de la coupe de France UNSS, le jeune organisateur peut obtenir la pastille rouge sur sa carte
	Gestion de la rencontre	Gérer le début de rencontre pour déterminer l'équipe qui engage Gérer le cercle final Gérer la feuille d'esprit de jeu Réguler l'auto arbitrage en cas de litige	
	Gestion du tournoi	Remplir la feuille de score et la fait signer au capitaine Récupérer les notes d'esprit de jeu Gérer le classement d'un tournoi Gérer le déroulement du tournoi Effectuer le classement du prix de l'esprit du jeu	

