

# Système de gestion des alignements

---

## *Circuit québécois d'ultimate 4 contre 4*



Depuis 1 an, la Fédération québécoise d'ultimate est fière de mettre en ligne son [outil numérique](#) de gestion des alignements pour le CQU4. Cet outil exclusif et original a été programmé par monsieur Éric Dion avec la simplicité d'utilisation comme objectif principal. Ce petit guide vous permettra de facilement comprendre le système et d'assurer la conformité de votre équipe aux règles d'alignements du CQU4. La fédération tient à remercier grandement Éric Dion pour son travail.

### **Règlements d'alignement du circuit**

1. L'enregistrement de TOUS les alignements passe par ce système.
2. Vous devez (vous et vos joueurs) d'abord créer un profil sur le site de gestion.
3. Par la suite, le capitaine doit inscrire un alignement de départ pour toute la saison intérieure.
4. À chacun des tournois auxquels vous participerez, le capitaine devra inscrire votre alignement soit en prenant l'alignement de la saison de votre équipe ou inscrire une équipe pour ce tournoi uniquement. L'alignement minimal est de 7 joueurs et l'alignement maximal est de 12 joueurs.
5. Pour amasser des points au classement du CQU4, votre alignement de tournoi doit contenir au moins 5 joueurs de l'alignement de la saison.
6. Les joueurs éligibles au tournoi final de la saison, le championnat du circuit québécois d'ultimate 4 contre 4 (CCQU4 durant le Mars Attaque), sont ceux inscrits sur l'alignement de la saison ET qui ont joué à au moins deux tournois avec cette équipe durant la saison.

### **Guide d'utilisation du système de gestion des alignements**

1. **Enregistrement et connexion**

**1.1.** Si c'est la première utilisation, enregistrez-vous via l'onglet « S'enregistrer »

**1.1.1.** Noter que TOUS les joueurs participants au CQU4 doivent s'enregistrer pour pouvoir être ajoutés à un alignement. L'inscription prend deux minutes à faire et fournira des informations précieuses sur les membres compétitifs de la FQU.

**1.1.2.** Le site web est protégé et toutes les informations contenues dans la base de données des membres ne seront pas divulguées et seront utilisées seulement pour des fins statistiques.

## **2. Onglet « Mon compte »**

**2.1.** Une fois connecté, vous pouvez en tout temps modifier vos informations personnelles en allant sur l'onglet « Mon compte/Mes informations ».

**2.2.** Une fois connecté, vous pouvez en tout temps modifier votre mot de passe en allant sur l'onglet « Mon compte/Mot de passe ».

## **3. Onglet « CQU4 » □ Alignement de la saison**

*Si vous êtes capitaine de votre équipe, et que vous voulez enregistrer une équipe pour la saison, il suffit de cliquer sur l'onglet « CQU4 », puis « inscrire une équipe au CQU4 ». Pour les équipes qui ne désirent pas participer au CQU4 rappelez-vous à la section 4 du guide.*

**3.1.** Indiquez le nom de l'équipe, puis sa provenance (vous pouvez séparer les différentes villes par une barre oblique ex. Sherbrooke/Québec/Gaspé)

**3.2.** Une fois votre équipe créée, vous pouvez y ajouter des joueurs **déjà enregistrés** dans la base de données via le système de recherche (soit par adresse courriel, soit par numéro de membres de leur association régionale)

**3.2.1.** Vos joueurs doivent déjà s'être enregistrés avant de pouvoir les ajouter à votre équipe.

**3.3.** En tout temps, vous pouvez aller modifier votre alignement de la saison en cliquant sur « CQU4 », puis sur le nom de votre équipe dans le menu déroulant (nombre minimal de 7 joueurs et maximal de 12 joueurs)

**3.3.1.** Pour retirer un joueur : Cliquer sur la poubelle encadrée rouge à droite du nom du joueur

**3.3.2.** Pour changer de capitaine : Cliquer sur l'étoile orange à droite du nom du joueur qui deviendra capitaine.

**3.3.3.** Pour ajouter ou changer l'assistant-capitaine : Cliquer sur l'étoile bleue à droite du nom du nouvel assistant-capitaine

## **4. Alignement de tournoi**

**Que vous soyez enregistré pour la saison ou non**, vous devez enregistrer un alignement à chacun des tournois.

**4.1.** Sélectionner le tournoi auquel vous voulez soumettre un alignement dans l'onglet « Tournois »

**4.2.** Indiquer si:

- ✓ Vous voulez inscrire votre équipe du CQU4 pour comptabiliser les points au CQU4.
- ✓ Vous voulez créer une équipe avec un nouvel alignement pour ce tournoi. (Les points pour le classement ne seront alors pas comptabilisés).

Une fois l'option choisie vous devez valider ou créer votre alignement avec les joueurs qui seront présents au tournoi. Vos joueurs doivent préalablement s'être enregistrés pour que vous puissiez les ajouter à votre alignement.

**N.B** pour être éligible au classement du CQU4 vous devez garder un minimum de 5 joueurs de l'alignement de saison.

- Pour ajouter un joueur : Entrer son adresse courriel avec laquelle il s'est enregistré sur le site web ou entrer son numéro de membre et son association régionale.
- Pour retirer un joueur : Cliquer sur la poubelle encadrée rouge à droite du nom du joueur
- Pour changer de capitaine : Cliquer sur l'étoile orange à droite du nom du joueur qui deviendra capitaine.
- Pour ajouter ou changer l'assistant-capitaine : Cliquer sur l'étoile bleue à droite du nom du nouvel assistant-capitaine

**4.3.** En tout temps avant la date limite d'inscription, vous pouvez revenir sur votre alignement et le modifier. Pour ce faire, cliquer sur « Mes équipes » dans l'onglet « Tournois ». Croissiez ensuite l'équipe pour le tournoi en question..

**4.4.** Assurez-vous que vos alignements sont identiques à l'alignement présent sur le terrain, car les alignements seront vérifiés sur place!

**4.5.** Une équipe dont l'alignement ne correspond pas à l'équipe présente sur le terrain se verra avertir et disqualifier pour le pointage du classement du CQU4 (elle pourra continuer son tournoi sans problème, mais les points amassés ne seront pas comptabilisés)

**4.6.** Si un problème survenait, après la date limite d'enregistrement des alignements, n'hésitez pas à écrire à l'adresse suivante : [ADION@FQU.CA](mailto:ADION@FQU.CA), nous allons pouvoir faire les modifications nécessaires dans le système en cas d'urgence.

## 5. Commentaires

Le système a réussi sa période de test, mais il peut subsister des bogues. Donc, n'hésitez pas à écrire à l'adresse [ADION@FQU.CA](mailto:ADION@FQU.CA) pour tout problème. S'il vous plaît, joindre à votre courriel une capture d'écran si possible.

Au plaisir de vous voir sur les terrains. [Bon CQU4!](#)

Nicolas Vanasse, Directeur général  
[Fédération québécoise d'ultimate](#)