

Tournois de la fédération 2026

Swiss Ultimate Association



Modus

Open/Women

Open (18 équipes)

LNA phase préliminaire

10 Teams Region Nord	8 Teams Region West
Freespeed (1)	Flying Angels Bern (2)
Solebang (4)	Ratrac (3)
ZU PlatZHirsch (5)	Løsanson (7)
Crazy Dogs (6)	FABrique (8)
Freespeed Beardos (9)	Wizdom (11)
Flying Colors (10)	FAB Open 2 (12)
Free2speed (14)	Scorillaz (13)
ZU Headless (15)	Løsanson 2
Falcons Limattal 1	
SkyHawks	

Les chiffres entre parenthèses se réfèrent au classement des championnats suisses de 2025.

- Quatre rondes de Swiss-Draw sont jouées.
- Après chaque tour, un nouveau classement sera joué sur la base de tous les matchs joués jusqu'à présent. Une version adaptée de l'algorithme de classement de l'EUCS (voir Appendix ou <https://ranking.ultimatefederation.eu/>) est utilisée à cet effet. Pour le premier tour, le seeding est utilisé sur la base du classement de 2024.
 - Pour chaque match, une équipe reçoit des points. Le classement est établi sur la base des points moyens d'une équipe. En cas d'égalité, le seeding initial est utilisé comme tie-breaker.
 - Contrairement à l'EUCS, tous les matchs auront le même poids (Game Weight = 1).
 - La règle du blowout sera adaptée de manière qu'elle soit également appliquée si l'équipe gagnante n'a que trois autres matchs dont le résultat n'est pas ignoré.
- L'équipe classée 1 joue contre l'équipe la mieux classée contre laquelle elle n'a pas encore joué. De la même manière, les équipes restantes sont affectées à des matchs.
- Si les équipes restantes à la fin ont déjà joué les unes contre les autres, la CT adapte les matchs de manière que la répartition des matchs soit la plus régulière possible, sans que deux équipes ne jouent deux fois l'une contre l'autre.
- Une équipe divisée ne joue pas les uns contre les autres – aucune équipe ne s'est divisée pour les régionales.
- Un classement est établi après les quatre rondes de Swiss-Draw (N1-10 et W 1-8).

Crossovers de la phase finale

- 18 équipes
- Les matchs de crossover se déroulent comme suit :

N1 contre W1 (CO1)
N2 contre W2 (CO2)
N3 contre W3 (CO3)
N4 contre W4 (CO4)
N5 contre W5 (CO5)
N6 contre W6 (CO6)
N7 contre W7 (CO7)
N8 contre W8 (CO8)
N9 contre N10 (CO9)

- Un classement est établi après à l'aide de l'algorithme (R1-18).
- Les équipes classées de la 1^{ère} à la 8^{ème} place jouent les quarts de finale.
- Les équipes classées de la 9^{ème} à la 10^{ème} place jouent dans la tour de relégation.
- Les équipes classées de la 11^{ème} à la 18^{ème} place jouent en LNB.

Quarts de la phase finale

- 8 équipes
- Les quarts de finale se dérouleront comme suit :

R1 contre R8 (Q1)
R2 contre R7 (Q2)
R3 contre R6 (Q3)
R4 contre R5 (Q4)

- Les équipes gagnantes jouent dans la phase finale (places 1 à 4)
- Les équipes perdantes de Q1 et Q2 jouent dans la tour de relégation.
- Les équipes perdantes de Q3 et Q4 jouent dans la phase de classement (places 5 à 8).

Phase finale (places 1 à 4)

- 4 équipes
- Le tournoi se déroule en deux phases : Demi-finale et finale.
- Les demi-finales se dérouleront comme suit :

Équipe gagnante de Q1 contre équipe gagnante de Q4 (S1).
Équipe gagnante de Q2 contre équipe gagnante de Q3 (S2)

- Les équipes gagnantes jouent la finale et les équipes perdantes pour la 3^{ème} place.

Relégation

- 4 équipes
- Les tours de relégation sont joués comme suit :
 - R9** contre équipe perdante de **Q1** (RL1)
 - R10** contre équipe perdante de **Q2** (RL2)
- Les équipes gagnantes jouent dans la phase de classement (places 5 à 8)
- Les équipes perdantes jouent pour la 9^{ème} place.

Phase de classement LNA (places 5 à 8)

- 4 équipes
- Le tournoi se déroule en deux phases : Demi-finale et finale.
- Les demi-finales se dérouleront comme suit :

Équipe perdante de RL1 contre équipe perdante de Q4 (S3).
Équipe perdante de RL2 contre équipe perdante de Q3 (S4)

- Les équipes gagnantes jouent pour la 5^{ème} place et les équipes perdantes pour la 7^{ème} place.

Phase de classement LNB (places 11 à 18)

- 8 équipes
- Le tournoi se déroule en trois phases : Quarts, demi-finale et finale.
- Les quarts de finale se dérouleront comme suit :

R11 contre R18 (Q5)
R12 contre R17 (Q6)
R13 contre R16 (Q7)
R14 contre R15 (Q8)

- Les demi-finales se dérouleront comme suit :

Équipe gagnante de Q5 contre équipe gagnante de Q8 (S5)
Équipe gagnante de Q6 contre équipe gagnante de Q7 (S6)
Équipe perdante de Q5 contre équipe perdante de Q8 (S7)
Équipe perdante de Q6 contre équipe perdante de Q7 (S8)

Women (9 équipes)

Poule Play

- 9 équipes
- Deux groupes de quatre ou cinq équipes sont formés.
- On joue un round-robin dans chaque poule (tous contre tous)

Poule Nord	Poule Ouest
Freespeed Women (2)	FABulous (1)
Crazy Dogs Women (3)	Hot Mess Express (4)
ZU GaZhelles (5)	Wesh WEST* (6)
Flying Colors (7)	FABuhaft (8)
	Wild WEST*

Les chiffres entre parenthèses se réfèrent au classement des championnats suisses de 2025.

* Ces deux équipes ne disputent les régionales que séparément et seront réunies lors de la phase finale.
Les deux équipes pourront jouer un match amical qui n'est pas reporté dans le système.

Crossovers de la région Nord

- Un match croisé sera joué dans la région nord :

CON1 : 1 ^{ère} poule nord <i>contre</i> 2 ^{ème} poule nord
CON2 : 3 ^{ème} poule nord <i>contre</i> 4 ^{ème} poule nord

Crossovers de la phase finales

- Un match croisé sera joué entre les équipes classées à égalité dans les groupes A et B :

CO1 : 1 ^{ère} poule nord <i>contre</i> 1 ^{ère} poule ouest
CO2 : 2 ^{ème} poule nord <i>contre</i> 2 ^{ème} poule ouest
CO3 : 3 ^{ème} poule nord <i>contre</i> 3 ^{ème} poule ouest
CO4 : 4 ^{ème} poule nord <i>contre</i> 4 ^{ème} poule ouest

- Un classement est établi à l'aide de l'algorithme utilisé pour l'EUC (1^{ère} à 8^{ème} place → R1-R8). Dans la division féminine, cet algorithme sert uniquement à établir un classement après le premier match du tour final. Comme seulement quatre ou cinq équipes jouent dans chaque région, le plan des matchs est déjà fixé (sans algorithme).

Quarts de la phase finale

- Les quarts de finale se déroulent comme suit :

R1 contre R8 (Q1)
R2 contre R7 (Q2)
R3 contre R6 (Q3)
R4 contre R5 (Q4)

- Les équipes gagnantes jouent dans la phase finale (places 1 à 4) et les équipes perdantes jouent dans la phase de classement (places 5 à 8).

Phase finale (places 1 à 4)

- Le tournoi se déroule en deux phases : Demi-finale et finale.
- Les demi-finales se dérouleront comme suit :

Équipe gagnante de Q1 contre équipe gagnante de Q4 (S1)
Équipe gagnante de Q2 contre équipe gagnante de Q3 (S2)

- Les équipes gagnantes jouent la finale et les équipes perdantes pour la 3^{ème} place.

Phase de classement (places 5 à 8)

- Le tournoi se déroule en deux phases : Demi-finale et finale.
- Les demi-finales se dérouleront comme suit :

Équipe perdante de Q1 contre équipe perdante de Q4 (S3)
Équipe perdante de Q2 contre équipe perdante de Q3 (S4)

- Les équipes gagnantes jouent pour la 5^{ème} place et les équipes perdantes pour la 7^{ème} place.

Appendix: EUCS Ranking Algorithm

SHORT EXPLANATION

The Algorithm used for EUCS ranking is based on the USAU Ranking algorithm.

This explanation is based on these sources:

- [USAU Algorithm \(scroll below the initial table\)](#)
- [Frisbee-Rankings.com - Blowout Explained](#)

There are two major differences in the EUCS implementation of the USAU algorithm.

1. USAU includes a recency bias, which weighs games at the end of the season more than games at the beginning of the season. In the EUCS implementation, all games are counted the same, except for Summer Tour games which are weighed 1.25 times higher than other games.
2. USAU starts everyone with a rating of 1000, so scores are typically between 0 and 2000. In the EUCS implementation everyone starts with a score of 0, so typical scores are between -1000 and 1000. If you want an equivalent USAU rating, add 1000 to the rating here.

LONG EXPLANATION

Each game played earns the team a rating. The rating of a team is the average rating of all the games played.

HOW TO CALCULATE A RATING FOR A GAME

The rating is calculated by taking the rating of the opponent and then adding or subtracting a differential based on the score difference of the game. You add the differential if you win the game and subtract the differential if you lose the game.

$$Game_Rating = Opponent_Rating \pm Game_Rating_Diff$$

The rating difference (Game_Rating_Diff) is calculated with this formula:

$$125 + 475 \frac{\sin \left(\min \left(1, \frac{1-r}{0.5} \right) \cdot 0.4\pi \right)}{\sin (0.4\pi)}$$

$$r = \frac{\text{losingscore}}{\text{winningscore} - 1}$$

This formula has the following important properties:

1. Each additional goal is worth more when games are close than when they are not.
2. Every game decided by one point gets the same differential of 125, no matter the game total.
3. The maximum a differential can be is 600.
4. A game earns the maximum differential if and only if the winning score is more than twice the losing score.

As an example if you beat a team with a rating of 302 with a score of 15-14, you would earn a game rating for that game of $302 + 125 = 427$. If you would lose to the same team with a score of 14-15 you would earn a game rating of $302 - 125 = 177$.

GAME WEIGHT

WEIGHTING FROM SCORING

Low scoring games are considered to be less representative than full games to 15. So games where the score doesn't reach a high value (usually due to extreme weather conditions) are weighed less.

The weight function is given below:

$$\min \left(1, \sqrt{\frac{W + \max (L, |(W - 1) / 2|)}{19}} \right)$$

1. All games where the winning team scores at least 13 are counted fully.
2. Games that reach a minimum combined score of 19 points are counted fully
3. Other games are weighted less

OTHER WEIGHTS

The following weights are also applied to games:

1. Summer Tour game weights multiplied by a factor of 1.25
2. Single Game weights are multiplied by a factor of 0.75

Summer Tour games are weighted slightly higher because they are at the very end of the season and represent a team strength at the EUCF more closely than other games. This weighting is also there to encourage teams to play summer tour, though it is not required.

Single games are sometimes necessary for teams to get to their 10 required games. However, these games are played in very different conditions than other games. Therefore they are weighed slightly less than tournament games.

ITERATIVE CALCULATION

The calculation for the rating of a team is done iteratively. Every team starts with a rating of 0. Then every game is run and an average is computed. This gives a new rating. The ranking is then done again with the new ratings as starting values for each team. This is done over and over again until there is convergence (this can take thousands of iterations!)

BLOWOUT RULE

The maximum rating difference that can be achieved is 600 points. So what happens if you play a team that is 600 points below you? Doesn't that mean that no matter what you will reduce your rating even if you beat them 15-0?

Yes this is true, to deal with this there is a blowout rule. blowout games are not counted for either the winning or losing team if **ALL** of the following conditions are met:

1. The winning team has a rating of 600 or more points higher than the losing team.
2. The winning team wins by **more than** twice the score of the losing team + 1.
3. The winning team has at least 7 other results where results are not being ignored.

Note: If removing multiple games would bring the winning team below 5 games (for example, 5 blowout eligible wins in 8 total games), then the first games removed are the ones that hurt the winning team the most.