

INDOOR				
Catégorie d'âge	U13	U15	U17	U20
Années de Naissance	2007 ou après	2005 et 2006	2004 et 2003	2002, 2001 et 2000
Type de Licence Autorisée	Jeune U13 FFD	Jeune U13 FFD (avec surclassement) Jeune U15 FFD	Jeune U15 FFD (avec surclassement) Jeune U17 FFD	Jeune U17 FFD (avec surclassement) Jeune U20 FFD
Dimensions Terrain				
Longueur	40 mètres	40 mètres	40 mètres	40 mètres
Largeur	20 mètres	20 mètres	20 mètres	20 mètres
Profondeur de zone	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres
Format de Jeu	5 c 5	5 c 5	5 c 5	5 c 5
Minimum de joueurs	7	7	7 en Open ou 8 en Mixte (4F-4G)	7 en Open ou 8 en Mixte (4F-4G)
Compte défensif	8"	8"	8"	8"
Match				
Durée	17 minutes	20 minutes	20 ou 25 minutes (poule ou classement)	25 minutes
Limite de points	9 points	11 points	11 ou 13 points (poule ou classement)	13 points
Mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps
Cap				
Points en plus	1	1	1	1
Conditions	Si égalité ou 1 point d'écart (Systématique en finale)	Si égalité ou 1 point d'écart (Systématique en finale)	Si égalité ou 1 point d'écart (Systématique en finale)	Si égalité ou 1 point d'écart (Systématique en finale)
Temps-mort				
Durée	1 minute (sans arrêter le chrono du jeu)	1 minute (sans arrêter le chrono du jeu)	1 minute (sans arrêter le chrono du jeu)	1 minute (sans arrêter le chrono du jeu)
Avant les 5 dernières minutes	1	1	1	1
Dans le cap	0 (sauf s'il n'a pas été pris avant)	0 (sauf s'il n'a pas été pris avant)	0 (sauf s'il n'a pas été pris avant)	0 (sauf s'il n'a pas été pris avant)
En finale	1 (sur la totalité du match)	1 (sur la totalité du match)	1 (sur la totalité du match)	1 (sur la totalité du match)
Changements	Autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque au moment du turn. Le joueur attaquant doit lever le bras, le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement est effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2 minutes 30.	/	/	/
Table de marque	Tenue par le responsable ou coach de chaque équipe. A disposition 1 scoreur, 2 chronomètres, 1 disque et 1 feuille de match	Tenue par le responsable ou coach de chaque équipe. A disposition 1 scoreur, 1 chronomètre, 1 disque et 1 feuille de match	Tenue par 2 joueurs. A disposition 1 scoreur, 1 chronomètre, 1 disque et 1 feuille de match	
Esprit du jeu	Les notes comprises entre 0 et 7 devront être communiquées dès la fin du match au DT. Chaque coach devra veiller au bon déroulement de la ronde et organiser les conditions de la notation dès la fin du match.			