

OUTDOOR				
Catégorie d'âge	U13	U15	U17	U20
Années de Naissance	2007 ou après	2006 et 2005	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	Tolérance 10 %			
Longueur	50 mètres (mini 45m)	55 mètres (mini 50m)	60 mètres (mini 55m)	65 mètres (mini 60m)
Largeur	22 mètres (mini 20m)	22 mètres (mini 20m)	23 mètres (mini 21m)	23 mètres (mini 21m)
Profondeur de zone	10 mètres (mini 9m)	10 mètres (mini 9m)	11 mètres (mini 10m)	11 mètres (mini 10m)
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	10"	10"	10"	10"
Match				
Durée	20 minutes	25 minutes	30 minutes	35 minutes
Limite de points	9 points	11 points	11 points	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	1 minute	1 minute	1 minute
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.	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.			