



Annexe 2

REGLEMENT DES COMPETITIONS D'ULTIMATE

Adopté par le Comité Directeur du 16 juin 2002

Modifié par le Comité Directeur du :

15-06-2003 / 18-06-2006 / 1-10-2006 / 03-06-2007 / 23-09-2007
13-10-2007 / 22-06-2008 / 14-03-2009 / 27-06-2009 / 03-10-2009
12-12-2009 / 13-03-2010 / 26-06-2010 / 09-10-2010 / 05-03-2011
25-06-2011 / 17-03-2012 / 02-06-2012 / 15-03-2014 / 21-06-2014
29-11-2014 / 06-06-2015 / 19-09-2015 / 19-03-2016 / 03-02-2018
16-06-2018 / 20-01-2022

Sommaire

Sommaire	2
Lexique	4
Introduction.....	5
ARTICLE 0.1 : CONDITION D'INSCRIPTION	6
ARTICLE 0.2 : DATES D'INSCRIPTION.....	6
ARTICLE 0.3 : NON INSCRIPTION.....	6
Chapitre 1 : Organisation de manifestations	7
ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT	7
ARTICLE 1.2 : DIFFUSION DES LIEUX ET DATES DE CHAMPIONNATS.....	7
ARTICLE 1.3 : DIFFUSION DES PLANNINGS	7
ARTICLE 1.4 : DIRECTEUR DE TOURNOI	7
ARTICLE 1.5 : TABLES DE MARQUE	7
Chapitre 2 : Composition des équipes	9
ARTICLE 2.1 : ROSTER.....	9
ARTICLE 2.2 : COMPOSITION DES ÉQUIPES	9
ARTICLE 2.3 : SURCLASSEMENT	10
ARTICLE 2.4 : DOUBLE SURCLASSEMENT.....	10
ARTICLE 2.5 : QUOTAS DE JOUEURS.....	10
ARTICLE 2.6 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS.....	12
ARTICLE 2.7 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS.....	12
ARTICLE 2.8 : EQUIPES DE LIGUE.....	12
ARTICLE 2.9 : JUMELAGE	13
ARTICLE 2.10 : JUMELAGE DE LFD	13
ARTICLE 2.11 : TENUES SPORTIVES	14
ARTICLE 2.12 : NOMBRE D'EQUIPE DE CLUBS DANS UNE DIVISION	14
Chapitre 3 : Déroulement des compétitions	15
ARTICLE 3.1 : REGLEMENTS.....	15
ARTICLE 3.2 : NOMBRE MINIMUM D'EQUIPES.....	15
ARTICLE 3.3 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS.....	15
ARTICLE 3.4 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT	16
ARTICLE 3.5 : REPECHAGE	17
Chapitre 4 : Esprit du jeu	18
ARTICLE 4.1 : NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU	18
ARTICLE 4.2 : CAS DE FORFAIT	18
ARTICLE 4.3 : PARTICULARITE POUR LES COMPETITIONS JUNIORS.....	18
Chapitre 5 : Spécificités du championnat open	19
ARTICLE 5.1 : DUREE DES MATCHS.....	19
ARTICLE 5.2 : COMPOSITION DES POULES.....	19
ARTICLE 5.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT INDOOR	19
ARTICLE 5.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT OUTDOOR.....	20
ARTICLE 5.5 : MONTEES / DESCENTES.....	22

Chapitre 6 : Spécificités du championnat mixte	25
ARTICLE 6.1 : DUREE DES MATCHS	25
ARTICLE 6.2 : COMPOSITION DES POULES.....	25
ARTICLE 6.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	25
ARTICLE 6.4 : MONTEES / DESCENTES.....	26
ARTICLE 6.5 : CHOIX DE LA MIXITE.....	26
Chapitre 7 : Spécificités du championnat féminin.....	27
ARTICLE 7.1 : DUREE DES MATCHS	27
ARTICLE 7.2 : COMPOSITION DES POULES.....	27
ARTICLE 7.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	27
Chapitre 8 : Spécificités des compétitions juniors.....	28
ARTICLE 8.1 : DUREE DES MATCHS	28
ARTICLE 8.2 : COMPOSITION DES POULES.....	28
ARTICLE 8.3 : DEROULEMENT DES COUPES	28
ARTICLE 8.4 : ESPRIT DU JEU.....	28
Chapitre 9 : Spécificités des coupes fédérales.....	29
ARTICLE 9.1 : DUREE DES MATCHS	29
ARTICLE 9.2 : COMPOSITION DES POULES.....	29
ARTICLE 9.3 : DEROULEMENT DES COUPES	29
Chapitre 10 : Spécificités du championnat beach.....	30
ARTICLE 10.1 : DUREE DES MATCHS.....	30
ARTICLE 10.2 : COMPOSITION DES POULES	30
ARTICLE 10.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT.....	30
Chapitre 11 : Retards et forfaits.....	31
ARTICLE 11.1 : RETARDS SANCTIONS.....	31
ARTICLE 11.2 : FORFAITS ET ABSENCES.....	31
ARTICLE 11.3 : FORFAIT EN DEBUT DE CHAMPIONNAT	32
ARTICLE 11.4 : FORFAIT EN COURS DE CHAMPIONNAT	32
Chapitre 12 : Pénalités.....	33
ARTICLE 12.1 : PENALITE EN CAS DE DESINSCRIPTION	33
ARTICLE 12.2 : PENALITE ABSTENTION DIRECTEUR DE TOURNOI	33
ARTICLE 12.3 : PENALITE TENUES DES JOUEURS	33
ARTICLE 12.4 : PENALITE TENUE TABLE DE MARQUES	34
ARTICLE 12.5 : PENALITE NOTES ESPRIT DU JEU.....	34
ARTICLE 12.6 : NON TRANSMISSION DU ROSTER	34
Chapitre 13 : Représentation aux compétitions internationales	35
ARTICLE 13.1 : EQUIPES DE CLUBS – LIGUE DES CHAMPIONS EUROPEENNE (EUCR / EUCE).....	35
ARTICLE 13.2 : EQUIPES DE CLUBS – CHAMPIONNAT DU MONDE DES CLUBS (WUCC)	35
Chapitre 14 : Droit à l'image	36
Chapitre 15 : Frais de péréquation.....	37

Lexique

DT :	Directeur de Tournoi
LFD :	Ligue Flying Disc
Phase de championnat :	Une phase se termine systématiquement par un classement de phase
Roster :	Fiche équipe
Round Robin :	Chaque équipe rencontre l'ensemble des autres équipes un nombre égal de fois

Introduction

Le présent document sera transmis systématiquement à chaque nouveau club lors de leur inscription en début de saison et à tous les clubs lorsque des modifications seront apportées pour la saison sportive suivante.

La FFFD est garante de l'organisation des coupes nationales et des championnats nationaux. Les championnats régionaux sont délégués aux ligues flying disc régionales.

Les championnats peuvent se dérouler dans les catégories suivantes :

- Open : ouvert à tous licenciés hommes ou femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 avec une demande de sur-classement (voir Article 2.3) et les U17 avec une demande de double sur-classement (voir Article 2.4) peuvent également y participer.
- Féminine : à tous licenciés femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 féminines avec une demande de sur-classement (voir Article 2.3) et les U17 féminines avec une demande de double sur-classement (voir Article 2.4) peuvent également y participer.
- Mixte : ouvert à tous licenciés hommes ou femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 avec une demande de sur-classement (voir Article 2.3) et les U17 avec une demande de double sur-classement (voir Article 2.4) peuvent également y participer.

Les championnats se pratiquent sur différentes surfaces :

- intérieur : également appelé indoor, le championnat se déroule dans un gymnase en deux phases distinctes sur deux week-ends,
- extérieur : également appelé outdoor, le championnat se déroule sur un terrain gazonné ou synthétique en plusieurs phases distinctes,
- sable : également appelé beach, le championnat se déroule sur sable en une phase,

Le championnat national vise à établir le classement annuel des équipes françaises. Les résultats sportifs sont pris en compte d'une année sur l'autre pour échelonner les divisions de niveaux de jeu.

Les coupes fédérales sont catégorisées selon le genre, l'âge ou la région d'appartenance des participants. En outre, à ces différents critères peut se conjuguer le type de surface de jeu (indoor, outdoor ou beach). Les équipes se rencontrent au cours d'une phase unique, établissant un classement instantané des performances. Celles-ci n'engendrent pas de classement valant d'une année sur l'autre.

Il sera fourni en annexe les règles du jeu indoor, outdoor et beach.

ARTICLE 0.1 : CONDITION D'INSCRIPTION

Seuls les clubs affiliés dans les délais pourront demander leur inscription en championnat fédéral et coupes fédérales, en passant par iClub.

L'inscription aux diverses compétitions fédérales n'est définitive qu'après validation de l'équipe sur iClub. Des pénalités détaillées à l'Article 12.1 : Pénalité en cas de désinscription, seront prélevées si un club désengage son équipe après la date limite fixée par la FFFD (Article 0.2)

Dans le cadre d'une fusion ou de l'intégration d'un club dans une autre association, le club d'origine peut demander le transfert des classements sur la nouvelle structure et l'attribution des spots correspondant, dans la même zone géographique.

ARTICLE 0.2 : DATES D'INSCRIPTION

Les dates limites d'engagement aux compétitions sont fixées pour chaque catégorie par la commission Ultimate.

Ces dates seront précisées et communiquées à chaque responsable de club au plus tard au début de la saison sportive.

ARTICLE 0.3 : NON INSCRIPTION

Une équipe qui ne s'inscrit pas sur une catégorie du championnat lors de la saison est rétrogradée dans la division la plus basse la saison suivante.

Chapitre 1 : Organisation de manifestations

ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT

La FFFD s'appuie sur les clubs et les LFD pour organiser les différents championnats et coupes fédérales.

La FFFD a en charge pour toutes les compétitions nationales :

- les mailings ;
- l'établissement des plannings ;
- la gestion des résultats.

Un championnat commence à l'heure du capitaine meeting de la première phase dudit championnat, quelle qu'en soit la division.

ARTICLE 1.2 : DIFFUSION DES LIEUX ET DATES DE CHAMPIONNATS

Les clubs ou ligues doivent présenter leur volonté d'organiser une phase de championnat avant la date annoncée par la FFFD dans le courrier de début de saison.

Dans le cas où plusieurs lieux sont proposés, la FFFD effectue le/les choix du/des meilleur(s) lieu(x). Dans le cas où un seul lieu est proposé, ce lieu sera retenu.

La FFFD se charge d'annoncer le lieu de la phase de championnat au moins 2 mois avant.

Si aucun nouveau lieu n'est proposé un mois avant la date de la compétition, la compétition sera annulée.

ARTICLE 1.3 : DIFFUSION DES PLANNINGS

La FFFD se charge de publier sur son site internet un planning des matchs au plus tard 7 jours avant la date de la compétition. Ce planning devra être affiché sur le lieu de la compétition par le club ou la LFD organisateur.

ARTICLE 1.4 : DIRECTEUR DE TOURNOI

Chaque club engageant une équipe en compétition doit désigner un Directeur de Tournoi dont les missions sont détaillées dans l'annexe A7-Règlement des Directeurs de Tournoi.

ARTICLE 1.5 : TABLES DE MARQUE

1.5.1 : Les tables de marques sont assurées successivement par les équipes participant au week-end de championnat, suivant le planning prévu par la FFFD. Cette tâche est obligatoire et doit être prise au sérieux, par chacun, pour permettre le bon déroulement du championnat. Elles peuvent être tenues par des accompagnateurs des équipes.

1.5.2 : La feuille de match doit être remplie correctement et sans autres inscriptions non désirées. Les personnes responsables de la table de marque doivent rapporter la feuille de match, le chronomètre, le scoreur et le crayon à l'endroit désigné préalablement par le Directeur de Tournoi.

1.5.3 : Lorsque la feuille de match est signée, aucune réclamation sur le score du match ne pourra être faite.

1.5.4 : Pour les compétitions juniors (U13, U15 et U17), les tables de marques sont tenues par 2 joueurs accompagnés du coach.

1.5.5 : Les pénalités en cas de non tenue de la table de marque sont indiquées à l'Article 12.4 : Pénalité tenue table de marques.

Chapitre 2 : Composition des équipes

ARTICLE 2.1 : ROSTER

Les représentants des équipes doivent fournir la composition de leur équipe éditée via le logiciel iClub (Nom ; Prénom, et N° de Licence) avant le début du Capitaine Meeting au Directeur de Tournoi ou au représentant de la Commission Ultimate.

Tout joueur inscrit sur le roster doit être en état de jouer et décidé à jouer dans la compétition considérée.

Chaque équipe doit également en avoir une copie papier à présenter à l'équipe adverse pour chaque match. Toute équipe peut demander à vérifier le roster de l'équipe adverse auprès du capitaine de l'équipe adverse.

Les pénalités en cas de non remise du roster avant le Capitaine Meeting sont indiquées à l'Article 12.6 : Non transmission du roster.

ARTICLE 2.2 : COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.2.1 : Sur le terrain, chaque équipe doit être composée de :

- 5 joueurs en Indoor,
- 5 joueurs en Beach,
- 7 joueurs en Outdoor sénior,
- 5 joueurs en Outdoor junior.

Au début de chaque phase, les équipes doivent compter un minimum de 2 joueurs de plus que le nombre nécessaire pour jouer, soit :

- 7 joueurs pour l'indoor et le beach ;
- 9 joueurs pour l'outdoor sénior,
- 7 joueurs pour l'outdoor junior.

Dans le cas du championnat mixte :

- les équipes séniors doivent compter un minimum de 10 joueurs dont 5 de chaque sexe.
- les équipes juniors doivent compter un minimum de 8 joueurs dont 4 de chaque sexe.

2.2.2 : Au début de chaque phase, tous les joueurs mentionnés sur la fiche équipe doivent être valides et décidés à jouer sur le terrain.

2.2.3 : Si le nombre de joueur composant une équipe est inférieur au minimum requis à l'article 2.2.1 au cours d'un match, le match continu en infériorité numérique. Par la suite, l'ensemble des matchs de la phase de championnat seront déclarés forfait si l'équipe ne retrouve pas ce minimum de joueurs sauf blessure survenue en cours de compétition et signalée au DT.

2.2.4 : Une équipe ne peut pas intégrer des joueurs appartenant à un autre club alors que ce dernier est inscrit dans le même championnat, à l'exception des équipes détaillées à l'Article 2.8 : Equipes de ligue.

2.2.5 : Pour les coupes régionales, seuls les joueurs licenciés de la zone concernée peuvent participer.

ARTICLE 2.3 : SURCLASSEMENT

Le surclassement permet à un licencié de jouer dans la catégorie d'âge supérieure. Il est autorisé pour toutes les catégories.

Pour bénéficier d'un surclassement, il faut obtenir un certificat médical précisant l'aptitude du jeune au surclassement.

Le surclassement est à renseigner directement lors de la prise de licence sur iClub.

Toute demande de dérogation liée à un surclassement doit être présentée au plus tard un mois avant la compétition concernée à la Commission Médicale.

Cette dernière donnera ou non son accord au plus tard quinze jours avant la compétition.

ARTICLE 2.4 : DOUBLE SURCLASSEMENT

Le double surclassement permet à un licencié de jouer dans la catégorie d'âge immédiatement après la catégorie supérieure à la sienne. Il est autorisé pour la catégorie U17 uniquement et de façon partielle en nationale 1.

Le tableau suivant décrit son autorisation en nationale 1 selon

- la surface
- la catégorie
- le sexe

		Beach	Indoor	Outdoor
Féminine		Oui	Oui	Oui
Mixte	Femmes	Oui	Oui	Oui
	Hommes	Non	Non	Non
Open		Non	Non	Non

Pour bénéficier du double surclassement, il faut obtenir un certificat médical précisant l'aptitude du jeune au double surclassement.

Le double surclassement est à renseigner directement lors de la prise de licence sur iClub.

Toute demande de dérogation liée à un surclassement doit être présentée au plus tard un mois avant la compétition concernée à la Commission Médicale.

Cette dernière donnera ou non son accord au plus tard quinze jours avant la compétition.

ARTICLE 2.5 : QUOTAS DE JOUEURS

Pour la validité des matchs, les équipes doivent être constituées par un certain quota de joueurs licenciés dans le club qu'elles représentent. Ce quota est variable selon les catégories et les divisions mais s'applique sur l'ensemble de la compétition si celle-ci est composée de plusieurs phases.

Le tableau ci-dessous permet de connaître précisément le nombre de joueurs extérieurs au club auquel une équipe peut faire appel.

	Catégorie	U13	U15	U17	U20	Senior	Master
Ultimate	N1 Féminine						
	N2 Féminine				60%	51%	51%
	N3 Féminine						
	N1 Mixte			60%	60%	70%	51%
	N2 Mixte					51%	
	N3 Mixte					51%	
Beach Ultimate	N1 Open					85%	
	N2 Open	70%	70%	70%	70%	85%	51%
	N3 Open					70%	
	N1 Féminine				60%	51%	51%
	N2 Féminine						
	N3 Féminine						
Beach Ultimate	N1 Mixte			60%	60%	70%	51%
	N2 Mixte					70%	
	N3 Mixte					70%	
	N1 Open					70%	
	N2 Open	70%	70%	70%	70%	70%	51%
	N3 Open					70%	

		Nombre maximum de joueurs ayant des licences externes			
Quota mini		85%	70%	60%	51%
Nombre de joueurs sur la fiche équipe	7	1	2	2	3
	8	1	2	3	3
	9	1	2	3	4
	10	1	3	4	4
	11	1	3	4	5
	12	1	3	4	5
	13	1	3	5	6
	14	2	4	5	6
	15	2	4	6	7
	16	2	4	6	7
	17	2	5	6	8
	18	2	5	7	8
	19	2	5	7	9
	20	3	6	8	9

ARTICLE 2.6 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS

Un joueur appartient à la dernière équipe avec laquelle il a joué par championnat dans la saison en cours.

Entre deux phases de championnat, lorsqu'un club / une LFD a plusieurs équipes engagées, deux joueurs maximums peuvent passer d'une équipe de classement inférieur à une équipe de classement supérieur et inversement.

Si plusieurs équipes sont dans la même division, elles doivent suivre la règle précédemment citée.

ARTICLE 2.7 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS

Un club ne peut pas prêter de joueur dans les cas où il possède déjà une équipe engagée dans la compétition concernée, sauf pour une équipe de ligue, voir l'Article 2.8 : Equipes de ligue.

Les joueurs d'un club non inscrit dans la compétition concernée peuvent évoluer dans des équipes de clubs différents ou de sa LFD.

Le club / la LFD d'accueil doit demander une licence externe pour le joueur concerné via iClub. Cette licence externe doit être validée par mail par le club prêteur.

Un joueur qui a joué avec une équipe en tant qu'externe ne peut pas jouer avec une autre équipe lors d'une autre phase de la même compétition.

Un joueur pourra changer de club en cours de saison, entre les différents championnats (outdoor/indoor/mixte/beach) et une seule fois par saison mais avant le début du championnat concerné.

Pour que ce changement soit recevable, il faudra que :

- la demande provienne du club de départ, via une demande de transfert définitif du licencié sur iClub,
- le club d'origine valide cette demande de transfert définitif sur iClub,
- ce joueur n'ait pas fait l'objet d'un autre changement durant la saison.
- Le joueur présente un document justificatif de la raison d'éloignement géographique.

Une fois le dossier complet, la commission sportive sera amenée à donner son aval.

Une fois la demande acceptée, les frais de dossier du transfert seront de 10€ à la charge du club d'arrivée.

ARTICLE 2.8 : EQUIPES DE LIGUE

Une ligue peut outrepasser les quotas définis à l'article 2.5 : Quotas de joueurs afin de présenter une équipe, qui portera le nom de cette ligue.

2.8.1 : Cette équipe devra comporter 100% de joueur.se.s licencié.e.s au sein de cette ligue, via ses clubs affiliés. Un club déjà engagé sur une compétition est autorisé à fournir des joueur.se.s à l'équipe de sa ligue.

2.8.2 : Cette équipe ne pourra pas prétendre aux quatre premières places de la compétition sur laquelle elle est engagée.

2.8.3 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition.

2.8.4 : Les avantages et limitations de ce statut sont en vigueur pour la durée entière de la compétition.

2.8.5 : Cette équipe peut exister dans n'importe quelle catégorie, à condition de ne pouvoir y jouer que dans sa plus basse division.

Exemple : une équipe de ligue est possible en Division Régionale en open, en Nationale 1 en féminin, et en Nationale 3 pour le mixte.

ARTICLE 2.9 : JUMELAGE

Deux clubs voisins peuvent déroger aux quotas définis à l'article 2.5 : Quotas de joueurs en décidant de présenter une équipe jumelée.

2.9.1 : Afin que ce jumelage soit valide, la somme des joue.r.se.s des deux clubs jumelés devra être égale ou supérieure à 80% du nombre total de joue.r.se.s de cette équipe.

2.9.2 : Les deux clubs jumelés seront éloignés d'une distance à vol d'oiseau de maximum cent (100) kilomètres.

2.9.3 : Cette équipe ne pourra pas prétendre aux deux premières places de la compétition sur laquelle elle est engagée.

2.9.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition.

2.9.5 : Les avantages et limitations de ce statut sont en vigueur pour la durée entière de la compétition.

ARTICLE 2.10 : JUMELAGE DE LFD

Deux LFD voisines peuvent déroger aux quotas définis à l'article 2.5 : Quotas de joueurs en décidant de présenter une équipe jumelée, dans le Championnat de France Féminin Outdoor uniquement.

2.10.1 : Afin que ce jumelage soit valide, la somme des joueuses des deux LFD jumelées devra être égale à 100% du nombre total de joueuses de cette équipe.

2.10.2 : Cette équipe ne pourra pas prétendre aux quatre premières places de la compétition sur laquelle elle est engagée.

2.10.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition.

2.10.5 : Les avantages et limitations de ce statut sont en vigueur pour la durée entière de la compétition.

ARTICLE 2.11 : TENUES SPORTIVES

Lors des matchs, les joueurs d'une même équipe doivent porter des tenues (shorts ou jupes et maillots) identiques en termes de couleur, logo. Les numéros sont obligatoires et différents pour chaque joueur afin de pouvoir les distinguer.

Les équipes doivent posséder deux jeux de maillots (un clair et un foncé) pour chacun de leur match. Les capitaines sont tenus de s'organiser avant le début du match pour décider du choix de la couleur des maillots portés par leur équipe. En absence d'accord, un tirage au sort est réalisé pour effectuer ce choix.

Pour tout non respect de cet article, une pénalité sera retenue, elle est indiquée dans l'Article 12.3 : Pénalité tenues des joueurs.

ARTICLE 2.12 : NOMBRE D'EQUIPE DE CLUBS DANS UNE DIVISION

Dans toutes les catégories de championnat, il peut y avoir plusieurs équipes par club dans une même division.

Chapitre 3 : Déroulement des compétitions

ARTICLE 3.1 : REGLEMENTS

Les règles de jeu sont valables et applicables toute la saison, à partir de la première phase de la compétition suivant leur parution par la FFFD. Une modification est possible entre deux championnats.

La transmission des nouvelles règles est à la charge de la FFFD.

Pour le championnat extérieur :

Les règles officielles sont celles fournies par la WFDF en anglais, la traduction française n'est qu'un outil de compréhension.

Pour le championnat intérieur :

Les règles Outdoor de la WFDF seront appliquées avec les adaptations faites en fin de règlement.

Pour le championnat sur plage :

Les règles BULA seront appliquées.

ARTICLE 3.2 : NOMBRE MINIMUM D'ÉQUIPES

Un minimum de 4 équipes est obligatoire pour l'organisation d'un championnat et de 6 équipes pour une coupe fédérale.

ARTICLE 3.3 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS

Surface de jeu	Catégorie	Durée	Mi-temps	Nombre de points	CAP	Temps morts
Indoor	Sénior	25 min.	Pas de mi-temps	13 points maximum	CAP +2 Systématique	1 par équipe et par match. Durée 1 min.
	U20	25 min.		13 points maximum	CAP +1 Si égalité ou 1 point d'écart - CAP + 1 systématique pour la finale	
	U17	25 min.		13 points maximum		
	U15	20 min.		11 points maximum		
	U13	17 min.		9 points maximum		
Beach	Sénior	45 min.	à 7 points ou Cap +1 à 25 min Durée 0 min.	13 points maximum	CAP +1 systématique	1 par équipe et par match. Durée 1,30 min.
	U15	25 min	Pas de mi-temps	9 points maximum	CAP +1 Si égalité ou 1 point d'écart -	1 par équipe et par match. Durée 1 min.
	U13	20 min	Pas de mi-temps	7 points maximum	CAP +1 Si égalité ou 1 point d'écart -	1 par équipe et par match. Durée 1 min.

Surface de jeu	Catégorie	Durée	Mi-temps	Nombre de points	CAP	Temps morts
Outdoor	Sénior	100 min.	à 8 points ou Cap +1 à 55 min. Durée 7 min. Chronomètre non arrêté.	15 points maximum	CAP +1 Systématique	2 par équipe et par mi-temps. Durée 1,15 min.
		60 min.	à 7 points ou Cap +1 à 30 min. Durée 5 min. Chronomètre arrêté.	13 points maximum	CAP +1 Systématique	1 par équipe et par mi-temps. Durée 1 min.
		45 min.	à 7 points ou Cap +1 à 25 min. Durée 5 min. Chronomètre arrêté.	13 points maximum	CAP +1 Systématique	1 par équipe et par mi-temps. Durée 1 min.
	U20	35 min.	Pas de mi-temps	13 points maximum	CAP +1 Si égalité ou 1 point d'écart - CAP + 1 systématique pour la finale	1 par équipe et par match. Durée 1 min.
	U17	30 min.		11 points maximum		
	U15	25 min.		9 points maximum		
	U13	20 min.		9 points maximum		

Notes :

a) *Temps mort* : le chronomètre n'est pas arrêté. On ne peut pas cumuler les temps morts de son équipe dans le CAP.

b) Notion de "CAP" : Un "CAP" a lieu lorsque la durée du match est écoulée sans qu'aucune des deux équipes n'aient atteint le nombre de points maximums précisés ci - avant. Il débute suite au point marqué après le signal de fin du temps officiel. Le "CAP + 1" définit la fin du match comme ayant lieu 1 point au dessus du score le plus élevé au moment de l'entrée en vigueur du "CAP", sans toutefois pouvoir dépasser le nombre de points maximums déterminés.

c) *Durée des matchs* : La Commission Ultimate ou le DT se réserve le droit ou la possibilité de plafonner la durée des matchs ou la définition du CAP en cas d'intempéries au cours du week-end. Dès lors, en l'absence de précisions données par la Commission Ultimate ou par le DT, il s'applique les durées et points du tableau.

ARTICLE 3.4 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT

1) classez toutes les équipes de chaque poule en fonction du nombre de points acquis lors de victoires ou défaites :

- 3 points pour une victoire ;
- 2 points pour une défaite ;
- 0 point pour une absence

2) Si les équipes sont à égalité, les départager en utilisant les critères de classement.

3) Chaque critère de classement est utilisé pour classer toutes les équipes à égalité, pas seulement pour déterminer l'équipe la mieux classée.

3.1) Si, après application d'un critère de classement, toutes les équipes restent à égalité, passez au critère suivant.

3.2) Si toutes les équipes ne restent pas à égalité, mais qu'un ou plusieurs sous-groupes d'équipes restent à égalité, séparez ces sous-groupes du classement. Chaque sous-groupe doit ensuite être classé séparément, en commençant par le premier critère de classement.

4) Critères de classement, dans l'ordre :

4.1) Nombre de matchs gagnés, en ne comptant que les matchs entre les équipes à égalité.

4.2) Le moins de matchs forfaits.

4.3) La différence de points marqués et encaissés sur la totalité du championnat entre les équipes à égalité. (Goal-average particulier).

4.4) La différence de points marqués et encaissés sur la totalité du championnat contre tous les adversaires communs. (Goal-average général).

4.5) L'équipe qui a la meilleure attaque, en ne comptant que les matchs entre les équipes à égalité.

4.6) L'équipe qui a la meilleure attaque au général, en comptant les matchs contre tous les adversaires communs.

4.7) Chaque équipe nomme un joueur pour lancer un disque de derrière la ligne de but jusqu'au point de brique le plus éloigné sur un terrain de jeu réglementaire. L'ordre de lancer est déterminé au hasard, par lancer de disque ou autrement. Les équipes sont classées par ordre de distance entre le lieu de repos de chaque disque et le point de brique, du plus proche au plus éloigné.

ARTICLE 3.5 : REPECHAGE

Dans toutes les catégories du championnat, si un club n'engage pas d'équipe la saison suivante, l'équipe la mieux classée des descendantes de la saison précédente sera repêchée ceci jusqu'à épuisement des descendantes. La priorité est ensuite donnée aux mieux classées des éventuelles phases de Play-off, jusqu'à épuisement des équipes de Play-off. A défaut, l'équipe la mieux classée de la division inférieure est repêchée.

Chapitre 4 : Esprit du jeu

ARTICLE 4.1 : NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU

Des fiches traçant l'esprit du jeu sont transmises par le Directeur de Tournoi en début de compétition, cette fiche doit être remplie pour chaque rencontre effectuée. A la fin de chaque journée de compétition, les fiches d'esprit du jeu des matchs joués doivent être retournées au Directeur de Tournoi. Les pénalités en cas de non remise des fiches d'esprit du jeu sont données à l'Article 12.5 : Pénalité notes esprit du jeu.

La note de l'esprit du jeu est basée sur 5 catégories avec pour chacune d'entre elle une note possible entre 0 et 4.

Chaque équipe part avec un capital de 10 points (2 dans chacune des 5 rubriques).

Lorsqu'un match se déroule en adéquation avec l'esprit et les règles voulus, une équipe aura donc 10 points. Cependant l'équipe rencontrée pourra gratifier l'équipe adverse en augmentant cette note, ou la sanctionner en baissant cette note.

Si une note de 0 ou 4 est donnée dans une rubrique, il est demandé de la justifier.

Pour chaque compétition, un prix de l'esprit du jeu sera attribué à l'équipe qui aura la meilleure moyenne sur l'ensemble des phases de cette compétition.

ARTICLE 4.2 : CAS DE FORFAIT

Lors d'une compétition, si une équipe se trouve en incapacité de disputer un match ou plus, elle ne pourra pas gagner le prix de l'Esprit du Jeu.

Une équipe forfait ne peut pas gagner le prix de l'Esprit du Jeu.

ARTICLE 4.3 : PARTICULARITE POUR LES COMPETITIONS JUNIORS

Les notes comprises entre 0 et 7 devront être communiquées dès la fin du match au Directeur de Tournoi. Chaque coach devra veiller au bon déroulement de la ronde et organiser les conditions de la notation dès la fin du match.

Chapitre 5 : Spécificités du championnat open

ARTICLE 5.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

ARTICLE 5.2 : COMPOSITION DES POULES

Les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs de la saison précédente. Néanmoins, dans le but de réduire les coûts de déplacement des équipes, la FFFD se réserve le droit de modifier la composition des poules ainsi obtenue.

Le nombre de poules et d'équipes par niveaux est donné ci-dessous :

Les Divisions Nationales

- 12 équipes en Nationale 1 → 2 poules de 6 équipes ;
- 12 équipes en Nationale 2 → 2 poules de 6 équipes ;
- 12 équipes en Nationale 3 Zone A → 2 poules de 6 équipes ;
- 12 équipes en Nationale 3 Zone B → 2 poules de 6 équipes ;
- 12 équipes en Nationale 3 Zone C → 2 poules de 6 équipes.

ARTICLE 5.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT INDOOR

Le championnat se déroule en deux phases.

Nationale 1

La première phase regroupe douze équipes sous forme de deux poules de six. A l'issue, les trois premiers de chaque poule sont qualifiés en haut de tableau, les trois derniers disputeront le bas de tableau.

Lors de la deuxième phase, le titre se jouera avec la nouvelle poule haut de tableau de six équipes. Les trois derniers du bas de tableau sont relégués en Nationale 2.

Nationale 2

Le fonctionnement est le même que pour la Nationale 1 avec douze équipes et deux poules de six.

Lors de la deuxième phase, les trois premiers du haut de tableau accèdent à la Nationale 1. Les trois derniers du bas de tableau sont relégués en Nationale 3.

Nationale 3

La Nationale 3 regroupe trente-six équipes réparties en trois zones (A, B & C) de douze équipes. Dans chacune de ces trois zones (A, B & C), la première phase regroupe douze équipes sous forme de deux poules de six.

A l'issue, les trois premiers de chaque poule sont qualifiés en haut de tableau, les trois derniers disputeront le bas de tableau.

Le premier du haut de tableau de chaque zone accède directement à la Nationale 2.
Les quatre derniers du bas de tableau de chaque zone sont relégués dans leur Division Régionale.

Divisions Régionales

Chaque LFD organise son championnat régional selon les modalités définies par la Commission Ultimate.

ARTICLE 5.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT OUTDOOR

Nationale 1

La Nationale 1 regroupe douze équipes durant trois week-ends de championnat.
Le déroulement du championnat se découpe en trois phases :

Phase 1 :

Deux poules à 6 équipes s'affrontent sous forme de round-robin, soit 5 matchs à jouer par poule. A l'issue de cette phase, les 3 premières équipes de chaque poule se rencontreront dans une poule Haut de tableau qui jouera le titre de Champion Nationale 1, les 3 dernières équipes se rencontreront dans une poule Bas de tableau qui jouera le maintien.

Phase 2 :

Deux poules à 6 équipes en haut/bas de tableau s'affrontent sous forme de round-robin, soit 5 matchs à jouer par poule.

Phase 3 :

Des demi-finales et finales sont alors effectuées avec les quatre premiers du haut de tableau pour jouer les places 1 à 4 et le titre.

Il en est de même pour les places 5 à 8 avec les deux derniers du haut de tableau et les deux premiers du bas de tableau.

Enfin les quatre derniers du bas de tableau se disputent les places 9 à 12.

Les 10^e, 11^e et 12^e de Nationale 1 sont relégués en Nationale 2.

Lors du premier week-end, il sera joué 4 matchs de la phase 1.

Lors du second week-end, il sera joué le dernier match de la phase 1 ainsi que 3 matchs de la phase 2.

Lors du dernier week-end, il sera joué les deux derniers matchs de la phase 2 ainsi que la phase 3.

Nationale 2

La Nationale 2 regroupe douze équipes durant deux ou trois week-ends de championnat.

Le déroulement du championnat se découpe en deux ou trois phases :

Phase 1 :

Deux poules à 6 équipes s'affrontent sous forme de round-robin, soit 5 matchs à jouer par poule. A l'issue de cette phase, les 3 premières équipes de chaque poule se rencontreront dans une poule Haut de tableau qui jouera le titre de Champion Nationale 1, les 3 dernières équipes se rencontreront dans une poule Bas de tableau qui jouera le maintien.

Phase 2 :

La poule haut de tableau, de 6 équipes, s'affrontent sous forme de round-robin, soit 5 matchs à jouer.

La poule bas de tableau, de 6 équipes, s'affrontent sous forme de round-robin mais en conservant les résultats des matchs effectués lors de la première phase : il y a donc 3 matchs de 90 min à effectuer lors de cette deuxième phase. A l'issue de cette phase, les équipes classées première, deuxième et troisième du Bas de tableau seront maintenues en Nationale 2. Les équipes classées quatrième, cinquième et sixième seront rétrogradées en Nationale 3.

Phase 3 (exclusivement pour le haut de tableau) :

Des demi-finales et finales sont alors effectuées avec les quatre premiers du haut de tableau pour jouer les places 1 à 4 et le titre.

Un match de classement est effectué pour les places 5 et 6.

A l'issue de cette phase, les 3 premiers accéderont à la Nationale 1 saison suivante.

Lors du premier week-end, il sera joué 4 matchs de la phase 1.

Lors du second week-end, il sera joué le dernier match de la phase 1 ainsi que 3 matchs de la phase 2.

Lors du dernier week-end, il sera joué les deux derniers matchs de la phase 2 pour la poule haute ainsi que la phase 3.

Nationale 3

La Nationale 3 regroupe trente-six équipes réparties en trois zones (A, B & C) de douze équipes.

Dans chacune de ces trois zones (A, B & C), la première phase regroupe douze équipes sous forme de deux poules de six.

A l'issue, les trois premiers de chaque poule sont qualifiés en haut de tableau, les trois derniers disputeront le bas de tableau.

Le premier du haut de tableau de chaque zone accède directement à la Nationale 2.

Les quatre derniers du bas de tableau de chaque zone sont relégués dans leur Division Régionale.

Divisions Régionales

Chaque LFD organise son championnat régional selon les modalités définies par la Commission Ultimate.

ARTICLE 5.5 : MONTEES / DESCENTES

Les montées et descentes fonctionnent comme suit :

	Montée	Descentes
Nationale 1		3
Nationale 2	3	3
Nationale 3 Zone A	1	4
Nationale 3 Zone B	1	4
Nationale 3 Zone C	1	4

Chaque ligue qualifiera une équipe de sa division régionale en nationale 3. Si une ligue n'a pu organiser de championnat pour déterminer l'équipe montante, la place sera attribuée à une autre ligue par la FFFD.

Modélisation des montées / descentes pour le championnat indoor :

	ALLER	RETOUR	
Nationale 1	1er A	HT	1er D1
	2e A		2e D1
	3e A		3e D1
	4e A	BT	4e D1
	5e A		5e D1
	6e A		6e D1
	1er B	HT	7e D1
	2e B		8e D1
	3e B		9e D1
	4e B	BT	10e D1
	5e B		11e D1
	6e B		12e D1
			D2
<p>Nationale 1 (12 équipes)</p> <p>Poules A & B de 6 équipes - Round Robin puis Poules Haute et Basse de 6 équipes - Round Robin</p> <p>Le 1er est Champion de France Indoor Les 10e, 11e et 12e sont relégués en Nationale 2.</p>			
Nationale 2	1er A	HT	1er D2
	2e A		2e D2
	3e A		3e D2
	4e A	BT	4e D2
	5e A		5e D2
	6e A		6e D2
	1er B	HT	7e D2
	2e B		8e D2
	3e B		9e D2
	4e B	BT	10e D2
	5e B		11e D2
	6e B		12e D2
			D3
<p>Nationale 2 (12 équipes)</p> <p>Poules A & B de 6 équipes - Round Robin puis Poules Haute et Basse de 6 équipes - Round Robin</p> <p>Les 1er, 2e et 3e sont qualifiés en Nationale 1 Les 10e, 11e et 12e sont relégués en Nationale 3</p>			
Nationale 3 Zone A	1er Aller		1er ZA
	2e Aller		2e ZA
	3e Aller		3e ZA
	4e Aller		4e ZA
	5e Aller		5e ZA
	6e Aller		6e ZA
	7e Aller		7e ZA
	8e Aller		8e ZA
	9e Aller		9e ZA
	10e Aller		10e ZA
	11e Aller		11e ZA
	12e Aller		12e ZA
			D2
<p>Nationale 3 (3 zones de 12 équipes)</p> <p>Pour chaque zone, poules A & B de 6 équipes - Round Robin puis Poules Haute et Basse de 6 équipes - Round Robin</p> <p>Le 1er est qualifié en Nationale 2 Les 9e, 10e, 11e et 12e sont relégués en Division Régionale</p>			
Nationale 3 Zone B	1er Aller		1er ZB
	2e Aller		2e ZB
	3e Aller		3e ZB
	4e Aller		4e ZB
	5e Aller		5e ZB
	6e Aller		6e ZB
	7e Aller		7e ZB
	8e Aller		8e ZB
	9e Aller		9e ZB
	10e Aller		10e ZB
	11e Aller		11e ZB
	12e Aller		12e ZB
			D2
<p></p>			
Nationale 3 Zone C	1er Aller		1er ZC
	2e Aller		2e ZC
	3e Aller		3e ZC
	4e Aller		4e ZC
	5e Aller		5e ZC
	6e Aller		6e ZC
	7e Aller		7e ZC
	8e Aller		8e ZC
	9e Aller		9e ZC
	10e Aller		10e ZC
	11e Aller		11e ZC
	12e Aller		12e ZC
			D2
<p></p>			

Modélisation des montées / descentes pour le championnat outdoor :

	ALLER	RETOUR	
Nationale 1	1er A		1er D1
	2e A	HT	2e D1
	3e A		3e D1
	4e A		4e D1
	5e A	BT	5e D1
	6e A		6e D1
	1er B		7e D1
	2e B	HT	8e D1
	3e B		9e D1
	4e B		10e D1
	5e B	BT	11e D1
	6e B		12e D1
<p>Nationale 1 (12 équipes)</p> <p>Poules A & B de 6 équipes - Round Robin puis Poules Haute et Basse de 6 équipes - Round Robin puis 1/2 finales (1-4, 5-8 & 9-12) et finales - 4 Matches de 90 minutes par phase -</p>			
Nationale 2	1er A		1er D2
	2e A	HT	2e D2
	3e A		3e D2
	4e A		4e D2
	5e A	BT	5e D2
	6e A		6e D2
	1er B		7e D2
	2e B	HT	8e D2
	3e B		9e D2
	4e B		10e D2
	5e B	BT	11e D2
	6e B		12e D2
			D3
<p>Nationale 2 (12 équipes)</p> <p>Phase 1 : Poules A & B de 6 équipes - Round Robin Phase 2 : poules hautes et basses Phase 3 : les 6 meilleurs continuent HT idem D1 - Les 1er, 2e et 3e sont qualifiés en Nationale 1 Les 10, 11e et 12e sont relégués en Nationale 3</p>			
Nationale 3 Zone A	1er Aller		1er ZA
	2e Aller		2e ZA
	3e Aller		3e ZA
	4e Aller		4e ZA
	5e Aller		5e ZA
	6e Aller		6e ZA
	7e Aller		7e ZA
	8e Aller		8e ZA
	9e Aller		9e ZA
	10e Aller		10e ZA
	11e Aller		11e ZA
	12e Aller		12e ZA
			D2
			DR
<p>Nationale 3 (3 zones de 12 équipes)</p> <p>Pour chaque zone Phase 1 : Poules A & B de 6 équipes - Round Robin Phase 2 : Poules hautes et basses - Le 1er est qualifié en Nationale 2 Les 9e, 10, 11e et 12e sont relégués en Division Régionale</p>			
Nationale 3 Zone B	1er Aller		1er ZB
	2e Aller		2e ZB
	3e Aller		3e ZB
	4e Aller		4e ZB
	5e Aller		5e ZB
	6e Aller		6e ZB
	7e Aller		7e ZB
	8e Aller		8e ZB
	9e Aller		9e ZB
	10e Aller		10e ZB
	11e Aller		11e ZB
	12e Aller		12e ZB
			D2
			DR
Nationale 3 Zone C	1er Aller		1er ZC
	2e Aller		2e ZC
	3e Aller		3e ZC
	4e Aller		4e ZC
	5e Aller		5e ZC
	6e Aller		6e ZC
	7e Aller		7e ZC
	8e Aller		8e ZC
	9e Aller		9e ZC
	10e Aller		10e ZC
	11e Aller		11e ZC
	12e Aller		12e ZC
			D2
			DR

Chapitre 6 : Spécificités du championnat mixte

ARTICLE 6.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

ARTICLE 6.2 : COMPOSITION DES POULES

Les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs de la saison précédente. Néanmoins, dans le but de réduire les coûts de déplacement des équipes, la FFFD se réserve le droit de modifier la composition des poules ainsi obtenue.

Le nombre de poules et d'équipes par niveaux est donné ci-dessous :

Les Divisions Nationales

- 12 équipes en Nationale 1 → 2 poules de 6 équipes ;
- 12 équipes en Nationale 2 → 2 poules de 6 équipes ;
- XX équipes en Nationale 3 → L'ensemble des équipes restantes avec autant de poules que nécessaire. Ces poules seront réparties de façon régionale

ARTICLE 6.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Nationale 1

La première phase regroupe douze équipes sous forme de deux poules de six. Les trois premiers de chaque poule disputent le haut de tableau et le titre dans une nouvelle poule de six lors de la deuxième phase.

Les trois derniers de chaque poule disputent le bas de tableau lors de la deuxième phase. Les trois derniers du bas de tableau sont relégués en Nationale 2.

Nationale 2

La première phase regroupe douze équipes sous forme de deux poules de six. Les trois premiers de chaque poule disputent le haut de tableau et le titre dans une nouvelle poule de six lors de la deuxième phase.

Les trois premiers du haut de tableau accèdent en Nationale 1.

Les trois derniers de chaque poule disputent le bas de tableau lors de la deuxième phase. Les trois derniers du bas de tableau sont relégués en Nationale 3.

Nationale 3

La formule de championnat sera adaptée au nombre d'équipes engagées. Elle reprendra le format de la Nationale 3 open avec une première phase régionalisée puis une phase de play-off pour les meilleures équipes de chaque région.

Si le nombre d'équipe est insuffisant, une seule phase sera organisée.

La phase des Play-off est considérée comme une seconde phase du championnat et les mouvements internes de joueurs sont donc autorisés suivant les articles 2.1, 2.2 et 9.2.

ARTICLE 6.4 : MONTEES / DESCENTES

Les montées et descentes fonctionnent comme suit :

	Montée	Descentes
Nationale 1		3
Nationale 2	3	3
Nationale 3	3	

ARTICLE 6.5 : CHOIX DE LA MIXITE

La Nationale 1 se jouera avec le Ratio A (Voir [A6.2. dans WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - Appendix v1.0](#) : le ratio Femme/Homme du 1er point est l'inverse du 2e et 3e point puis identique pour les 4e et 5e points, etc...

Les Nationales 2 et 3 se joueront avec le Ratio B (Voir [A6.3. dans WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - Appendix v1.0](#) : le ratio Femme/Homme est choisi par l'équipe présente d'un côté défini du terrain. Lors de la seconde période, le côté de terrain qui détermine l'équipe faisant le choix, est inversé.

Chapitre 7 : Spécificités du championnat féminin

ARTICLE 7.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

En fonction du nombre d'équipe inscrite, la commission Ultimate planifie des matchs d'une durée de 45' ou 60' exclusivement.

ARTICLE 7.2 : COMPOSITION DES POULES

Les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs du championnat de la saison précédente.

Pour les autres compétitions, la composition des poules est tirée au sort.

ARTICLE 7.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Le championnat se déroule sur 2 phases Aller et Retour.

La formule de championnat sera adaptée au nombre d'équipes engagées.

Chapitre 8 : Spécificités des compétitions juniors

ARTICLE 8.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

Pour la catégorie U13 en indoor et pour les catégories U13 et U15 en outdoor et beach, des changements de joueurs sont autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque au moment du changement de possession. Le joueur doit lever le bras, le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent et le jeu redémarre par un check.

Si le changement est effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2 minutes 30.

ARTICLE 8.2 : COMPOSITION DES POULES

Les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs de la saison précédente.

ARTICLE 8.3 : DEROULEMENT DES COUPES

Les coupes s'organisent en deux temps selon le principe de matchs de poules suivis de matchs à élimination.

En cas d'effectif insuffisant, les coupes peuvent se jouer en une poule unique avec finale des deux premiers.

ARTICLE 8.4 : ESPRIT DU JEU

Les spécificités de l'esprit du jeu pour les juniors sont définies dans l'Article 4.3 : Particularité pour les compétitions juniors

Chapitre 9 : Spécificités des coupes fédérales

ARTICLE 9.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

ARTICLE 9.2 : COMPOSITION DES POULES

Les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs de la saison précédente. Pour les nouvelles coupes, les poules seront tirées au sort.

ARTICLE 9.3 : DEROULEMENT DES COUPES

Les coupes s'organisent en deux temps selon le principe de matchs de poules suivis de matchs à élimination.

En cas d'effectif insuffisant, les coupes peuvent se jouer en une poule unique avec finale des deux premiers.

Chapitre 10 : Spécificités du championnat beach

ARTICLE 10.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

ARTICLE 10.2 : COMPOSITION DES POULES

La formule de championnat sera adaptée au nombre d'équipes engagées et du nombre de date de championnat.

ARTICLE 10.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

La formule de championnat sera adaptée au nombre d'équipes engagées et du nombre de date de championnat.

Chapitre 11 : Retards et forfaits

ARTICLE 11.1 : RETARDS SANCTIONS

Si une équipe n'a pas le nombre de joueurs nécessaires pour commencer un match au moment prévu par les organisateurs, des sanctions seront appliquées comme suit:

Durée des matchs	Intervalles de temps et sanctions					
25 min	Suppression des temps morts	-4 points	-8 points	-12 points	Match perdu	
	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 11 min	12 à 14 min	15 min	
40 ou 45 min	Suppression des temps morts	-2 points	-4 points	-6 points	-7 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 12 min	13 à 16 min	17 à 20 min	21 min
60 min	Suppression des temps morts	-2 points	-4 points	-6 points	-8 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 12 min	13 à 16 min	17 à 20 min	21 min
90 min	Suppression des temps morts	-3 points	-6 points	-8 points	-10 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
	0 à 5 min	6 à 10 min	11 à 15 min	16 à 22 min	23 à 30 min	31 min

Ces sanctions s'appliquent pour des retards physiques et administratifs.

Si les deux équipes concernées par le match sont en retard, on applique alors les sanctions pour les deux équipes. En cas de forfait dû au retard, le score sera de 0 à 0. Aucune équipe ne marque de point.

ARTICLE 11.2 : FORFAITS ET ABSENCES

Il existe deux types de forfait :

- Forfait : non-respect de l'Article 2.2 : Composition des Équipes ou non présentation du roster.
- Absence : L'équipe ne s'est pas déplacée.

Le "forfait" et "l'absence" s'appliquent sur l'ensemble du week-end de compétition.

Les sanctions sportives appliquées sont différentes en fonction du type de forfait :

- Forfait : Matchs perdus 13-0, 15-0 ou 17-0 ;
- Absence :
 - en phase 1 ou Aller ou round robin : relégation à la dernière place de la poule ;
 - en phase 2 ou Retour : relégation à la dernière place de la division ;

- en phase 3 : relégation à la dernière place de la division.

Dans le cas d'une "absence" sur la totalité du championnat, l'équipe est assimilée à une équipe non inscrite et sera reléguée à la division régionale la saison suivante.

ARTICLE 11.3 : FORFAIT EN DEBUT DE CHAMPIONNAT

En cas de forfait d'une équipe, avant le début du championnat, sur l'ensemble des phases de la Nationale, l'équipe la mieux classée des reléguable de cette même Nationale la remplace. Si aucune équipe ne peut/veut prendre la place vacante, il est demandé aux équipes du niveau national inférieur dans l'ordre sportif, sinon une équipe pick-up peut se créer afin de réaliser le nombre de matchs prévus par la fédération.

ARTICLE 11.4 : FORFAIT EN COURS DE CHAMPIONNAT

En cas de forfait d'une équipe pendant le championnat, celle-ci ne peut être remplacée que par une équipe pick-up.

Si une équipe est forfait au premier tour du championnat, elle peut continuer à participer à ce même championnat si elle n'a pas été remplacée.

Chapitre 12 : Pénalités

Les sanctions définies dans ce chapitre peuvent être données par le Directeur de Tournoi ou par un officiel de la FFFD présent lors de la compétition concernée.

ARTICLE 12.1 : PENALITE EN CAS DE DESINSCRIPTION

Si une équipe se désinscrit entre la date fixée par la FFFD dans le courrier de début de saison et la date de transmission du planning, le club sera prélevé du montant suivant :

	Open	Féminine	Mixte	Masters / Juniors
Nationale 1	500 €	250 €	250 €	100 €
Nationale 2	250 €	250 €	250 €	100 €
Nationale 3	250 €	250 €	250 €	100 €

Si une équipe se désinscrit après la date de transmission du planning ou ne se présente pas à la compétition, le club sera prélevé du montant suivant :

	Open	Féminine	Mixte	Masters / Juniors
Nationale 1	1000 €	500 €	500 €	150 €
Nationale 2	500 €	500 €	500 €	150 €
Nationale 3	500 €	500 €	500 €	150 €

ARTICLE 12.2 : PENALITE ABSTENTION DIRECTEUR DE TOURNOI

Si un club s'inscrit en championnat ou en coupe sans mentionner les coordonnées de leur directeur de tournoi, le club sera prélevé du montant défini dans le courrier de début de saison.

ARTICLE 12.3 : PENALITE TENUES DES JOUEURS

En cas de non-respect de l'Article 2.10 : Jumelage de LFD

Deux LFD voisines peuvent déroger aux quotas définis à l'article 2.5 : Quotas de joueurs en décidant de présenter une équipe jumelée, dans le Championnat de France Féminin Outdoor uniquement.

2.10.1 : Afin que ce jumelage soit valide, la somme des joueuses des deux LFD jumelées devra être égale à 100% du nombre total de joueuses de cette équipe.

2.10.2 : Cette équipe ne pourra pas prétendre aux quatre premières places de la compétition sur laquelle elle est engagée.

2.10.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition.

2.10.5 : Les avantages et limitations de ce statut sont en vigueur pour la durée entière de la compétition.

Article 2.11 : Tenues sportives, le club se verra attribuer une note de 0 d'esprit du jeu pour le match concerné. En cas de récidive, lors de la même compétition, le club recevra une pénalité financière de 50€ par joueur ne respectant pas cet article.

ARTICLE 12.4 : PENALITE TENUE TABLE DE MARQUES

En cas de non-respect de l'Article 1.5 : Tables de marque, le club recevra une pénalité financière de 50€. Il n'est pas interdit en cas de difficulté de tenue d'une table de marque de prévenir le Directeur de Tournoi et trouver, si possible, une solution avec lui.

ARTICLE 12.5 : PENALITE NOTES ESPRIT DU JEU

Chaque équipe doit remettre les notes d'esprit du jeu à la fin de chaque journée de compétition. En cas de non remise de note d'esprit du jeu d'un match à la fin d'une journée de compétition, l'équipe se verra attribuer une note de 0 d'esprit du jeu par match concerné.

ARTICLE 12.6 : NON TRANSMISSION DU ROSTER

Si le roster n'est pas remis avant le Capitaine Meeting, l'équipe est considérée comme "forfait" (Article 11.2 : Forfaits et absences).

Chapitre 13 : Représentation aux compétitions internationales

ARTICLE 13.1 : EQUIPES DE CLUBS – LIGUE DES CHAMPIONS EUROPEENNE (EUCR / EUCF)

Le classement du championnat de la saison en cours, si un championnat est organisé dans la catégorie, ou d'une coupe de cette catégorie, détermine les clubs habilités à participer à une compétition européenne des clubs. Si aucun championnat ni aucune coupe n'est organisée par la FFFD, celle-ci peut agréer un tournoi organisé par un club dans la saison précédente ou, par défaut, dans la saison en cours pour que le classement de ce tournoi détermine les clubs habilités à participer à une compétition européenne. La FFFD prendra la précaution d'avertir les clubs suffisamment à l'avance. En dernier ressort, si aucune manifestation n'a pu déterminer de club, c'est le Comité Directeur qui décide.

Dans le cas où un joueur change de club entre la fin du championnat en cours et la compétition européenne des clubs :

1. Si son ancien club est engagé dans la compétition européenne, le joueur doit jouer avec son ancien club et aucun autre, il ne sera pas considéré comme un joueur externe.
2. Si son ancien club n'est pas engagé dans la compétition européenne mais que son nouveau l'est, le joueur pourra jouer avec son nouveau club et ne sera pas considéré comme un joueur externe.
3. Si ni son ancien club, ni son nouveau club ne sont engagés dans la compétition européenne, le joueur est libre de participer avec un autre club, il sera alors considéré comme un joueur externe.

ARTICLE 13.2 : EQUIPES DE CLUBS – CHAMPIONNAT DU MONDE DES CLUBS (WUCC)

Le classement du championnat de la saison précédente (N-1), si un championnat a été organisé dans la catégorie, ou d'une coupe de cette catégorie, détermine les clubs habilités à participer à une compétition internationale des clubs. Si aucun championnat ni aucune coupe n'est organisée par la FFFD, celle-ci peut agréer un tournoi organisé par un club dans la saison précédente ou, par défaut, dans la saison en cours pour que le classement de ce tournoi détermine les clubs habilités à participer à une compétition internationale. La FFFD prendra la précaution d'avertir les clubs suffisamment à l'avance. En dernier ressort, si aucune manifestation n'a pu déterminer de club, c'est le Comité Directeur qui décide.

Chapitre 14 : Droit à l'image

Sauf mention contraire adressée à la Fédération Française de Flying Disc dans les sept jours suivants la demande, tout titulaire d'une licence fédérale autorise gracieusement pour le monde entier et sans limite de durée, conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, la Fédération Française de Flying Disc à reproduire sur son site web et sur tout support les photographies et vidéos réalisées dans le cadre de ses activités et de son objet pour une exploitation non commerciale de son image.

Chaque titulaire d'une licence fédérale reconnaît ainsi renoncer expressément à toute action à l'encontre de la Fédération Française de Flying Disc qui trouverait son origine dans l'exploitation de son image dans le cadre précité.

Chapitre 15 : Frais de péréquation

Les frais de péréquations sont destinés à prendre en compte une partie des frais de déplacement des équipes. Ils ne s'adressent qu'aux équipes faisant les championnats outdoor open et mixte dans les divisions nationales.

Seuls les clubs inscrits en championnat Outdoor open et mixte dans les divisions nationales participent au système de péréquation à l'exception des clubs donc c'est leur première année d'affiliation.

Le montant maximum à verser par équipe est déterminé par l'Assemblée Générale à l'aide des moyens suivants :

- la subvention de la FFFD
- le taux de remboursement au kilomètre
- une prime à l'organisation attribuée aux clubs organisateurs.

Les sommes sont versées en fin de saison. Si deux clubs se joignent pour constituer une seule équipe pour le championnat, l'aide financière sera octroyée au club qui a versé la caution. Si une équipe est absente, elle perd sa caution et l'espoir de toucher les frais de péréquation. Si une équipe est forfait mais présente sur le lieu de la compétition, elle touche les éventuels frais de péréquation.

Les frais de péréquation sont calculés comme suit :

Coût de déplacement par équipe :

$(\text{Distance parcourue (aller + retour)} \times \text{taux remboursement kilométrique}) = Y$

Coût moyen :

Moyenne des coûts de déplacement par équipe = Z

Si l'équipe a engagé plus de frais que le coût moyen (si $Y > Z$), elle percevra une péréquation de la part de la FFFD.

Dans le cas contraire, elle devra s'acquitter auprès de la FFFD de frais de péréquation. Le versement de ces frais conditionnera l'affiliation pour la saison suivante.