



Annexe 2 bis

REGLEMENT DES COMPETITIONS D'ULTIMATE JUNIOR



Sommaire

Sommaire	2
Versions	4
Lexique	4
Introduction	5
ARTICLE 0.1 : CONDITIONS D'INSCRIPTION	6
ARTICLE 0.2 : DATES D'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 : TABLES DE MARQUE	7
ARTICLE 1.5 : FORMAT DE JEU	8
Chapitre 2 : Composition des équipes	9
ARTICLE 2.1 : ROSTER.....	9
ARTICLE 2.2 : COMPOSITION DES ÉQUIPES	9
ARTICLE 2.3 : SUR-CLASSEMENT.....	10
ARTICLE 2.4 : QUOTAS DE JOUEURS	10
ARTICLE 2.5 : NOMBRE D'EQUIPES D'UN CLUB	11
ARTICLE 2.6 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS	11
ARTICLE 2.7 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS.....	11
Chapitre 3 : Groupement de joueurs	12
ARTICLE 3.1 : EQUIPES DE LIGUE.....	12
ARTICLE 3.2 : JUMELAGE.....	12
Chapitre 4 : Déroulement des compétitions	13
ARTICLE 4.1 : REGLEMENTS	13
ARTICLE 4.2 : NOMBRE MINIMUM D'EQUIPES.....	13
ARTICLE 4.3 : DIMENSION ET TAILLES DES TERRAINS	13
ARTICLE 4.4 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS.....	13
ARTICLE 4.5 : DEROULEMENT D'UN CHAMPIONNAT.....	14
ARTICLE 4.6 : MODALITES DE SELECTION DES EQUIPES	14
ARTICLE 4.7 : REPECHAGE	14
ARTICLE 4.8 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT	14
Chapitre 5 : Tenues sportives.....	16
ARTICLE 5.1 : REGLES SUR LES TENUES DE JEU	16
Chapitre 6 : Esprit du jeu	17
ARTICLE 6.1 : NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU	17
ARTICLE 6.2 : CAS DE FORFAIT.....	17

ARTICLE 6.3 : PARTICULARITE POUR LES COMPETITIONS JUNIORS	17
Chapitre 7 : Retards et forfaits	18
ARTICLE 7.1 : RETARDS SANCTIONS	18
ARTICLE 7.2 : FORFAITS ET ABSENCES	18
Chapitre 8 : Pénalités	19
ARTICLE 8.1 : PENALITES EN CAS DE DESINSCRIPTION	19
ARTICLE 8.2 : PENALITES TENUES DES JOUEURS.....	19
ARTICLE 8.3 : PENALITES TENUE TABLE DE MARQUES.....	19
ARTICLE 8.4 : PENALITES NOTES ESPRIT DU JEU	19
ARTICLE 8.5 : NON TRANSMISSION DU ROSTER.....	19
Chapitre 9 : Droit à l'image.....	20

Versions

Version	Date adoption	Modifications
06.2024	.././....	Création d'un règlement spécifique junior

Lexique

FFFD :	Fédération Française de Flying Disc
LFD :	Ligue Flying Disc
CFD	Comité Flying Disc
DT :	Directeur de Tournoi
Roster :	Fiche équipe
Round Robin :	Chaque équipe rencontre l'ensemble des autres équipes un nombre égal de fois.
EdF :	Equipe de France
Championnat :	Compétition dans une catégorie d'âge et de sexe et une surface donnée (ex : U17 open beach)
Phase :	Etape du championnat (ex : phase régionale, phase nationale, phase 1...)
CNCI :	Certificat médical de Non Contre-Indication
Extranet :	Logiciel gérant l'inscription des joueurs et des équipes aux compétitions FFFD.

Introduction

Le présent document sera disponible sur le site de la fédération pour que chacun y ait accès et transmis systématiquement à tous les clubs lorsque des modifications y seront apportées. Une lettre de cadrage sera adressée aux ligues, aux comités et aux clubs en début de saison pour préciser les règles de fonctionnement propres à chaque saison sportive.

La FFFD est garante de l'organisation des phases nationales. Les phases régionales ou interrégionales sont déléguées aux Ligues Flying Disc régionales.

Les championnats juniors peuvent se dérouler dans les catégories suivantes :

- Open : ouvert à tous licenciés hommes ou femmes possédant une licence dans la catégorie d'âge requis pour la compétition.
- Féminine : ouvert à toutes les licenciées femmes possédant une licence compétition dans la catégorie d'âge requise pour la compétition.
- Mixte : ouvert à tous licenciés hommes ou femmes possédant une licence requise pour la compétition.

Les catégories d'âges sont les suivantes :

- U11 : joueurs de moins de 11 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée.
- U13 : joueurs de moins de 13 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée.
- U15 : joueurs de moins de 15 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée et U13 surclassé.
- U17 : joueurs de moins de 17 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée et U15 surclassé.
- U20 : joueurs de moins de 20 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée et U17 surclassé.

Les surfaces sont les suivantes :

- Intérieur : également appelé indoor, le championnat se déroule dans un gymnase.
- Extérieur : également appelé outdoor, le championnat se déroule sur un terrain gazonné ou synthétique.
- Sable : également appelé beach, le championnat se déroule sur sable.

Le championnat junior vise à établir le classement annuel des équipes françaises sur chacune des surfaces.

Il peut se dérouler en une ou deux phases selon la catégorie d'âge et le terrain de jeu :

- une phase régionale ou interrégionale (aussi appelée interligue) gérée par les LFD,
- une phase finale nationale avec les meilleures équipes de chaque ligue ou interligue.

ARTICLE 0.1 : CONDITIONS D'INSCRIPTION

Seuls les clubs affiliés dans les délais pourront demander leur inscription en championnat fédéral, en passant par le logiciel fédéral.

L'inscription aux diverses compétitions fédérales n'est définitive qu'après validation de l'équipe sur le logiciel fédéral. Des pénalités détaillées à l'Article 8.1 : Pénalité en cas de désinscription, seront prélevées si un club désengage son équipe après la date limite fixée par la FFFD (Article 0.2).

ARTICLE 0.2 : DATES D'INSCRIPTION

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

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

Chapitre 1 : Organisation de manifestations

ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT

La FFFD s'appuie sur les clubs et les LFD pour organiser les différentes compétitions fédérales.

Pour le championnat junior, les ligues organisent une phase qualificative régionale ou interrégionale qui leur permet d'établir un classement. A la suite de cette phase qualificative, les meilleures équipes sont sélectionnées pour participer à la phase finale nationale.

La FFFD a en charge pour toutes les compétitions nationales :

- la prise de décision du lieu du championnat,
- les mailings,
- l'établissement des plannings,
- la gestion des résultats.

Un championnat commence à l'heure du début du premier match de la première phase dudit championnat, quelle qu'en soit la division ou la catégorie.

ARTICLE 1.2 : DIFFUSION DES LIEUX ET DATES DE CHAMPIONNATS

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

La FFFD choisira le ou les lieux qui sont le plus adaptés (qualité et taille des infrastructures, situation géographique,...). En cas d'absence de candidature ou de lieu insuffisamment adapté au besoin, la FFFD peut relancer un appel à candidature.

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 pourra être annulée par décision de la FFFD.

ARTICLE 1.3 : DIFFUSION DES PLANNINGS

La FFFD se charge de publier 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 : TABLES DE MARQUE

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

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

1.4.3 : Pour les compétitions juniors (U11, U13, U15), les tables de marque sont tenues par 2 joueurs accompagnés du coach ou d'un adulte accompagnateur de l'équipe.

1.4.4 : Les pénalités en cas de non tenue de la table de marque sont indiquées à l'Article 8.3 : Pénalité tenue table de marques.

ARTICLE 1.5 : FORMAT DE JEU

1.5.1 : Les compétitions juniors peuvent se jouer en différents formats : 5 vs 5, 4 vs 4 ou 3 vs 3. Le format de jeu sera précisé par catégorie et par surface de jeu à chaque début de saison par le biais du cadrage annuel. La FFFD pourra éventuellement revenir sur le format de jeu défini lors du cadrage en fonction des effectifs finalement inscrits. Son rôle étant de favoriser le développement de l'ensemble des catégories.

1.5.2 : Les ligues régionales sont libres d'organiser les compétitions aux formats de jeu qu'elles jugent adaptés aux effectifs et à son développement. Elles peuvent rédiger leurs propres règlements des compétitions juniors qu'elles organisent.

Chapitre 2 : Composition des équipes

ARTICLE 2.1 : ROSTER

Les représentants des équipes (coach ou personne majeur responsable) doivent fournir la composition de leur équipe éditée via l'extranet en le rattachant à la compétition concernée (Nom ; Prénom, et N° de Licence) avant le début du premier match de la compétition au Directeur de Tournoi.

Tout joueur inscrit sur le roster doit répondre aux normes de la catégorie et être en état de jouer.

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 premier match de la compétition sont indiquées à l'Article 8.5 : Non transmission du roster.

ARTICLE 2.2 : COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.2.1 : 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 du 5vs5,
- 6 joueurs pour du 4vs4,
- 5 joueurs pour du 3vs3.

Dans le cas du championnat mixte :

- les équipes doivent compter un minimum de 8 joueurs dont 4 de chaque sexe pour du 5vs5 et de 6 joueurs dont 3 de chaque sexe pour du 4vs4.

2.2.2 : Si le nombre de joueurs 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.

2.2.3 : 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 : 3.1 : Equipes de ligue.

2.2.4 : Pour les phases régionales ou interrégionales, seuls les joueurs licenciés de la zone concernée peuvent participer.

2.2.5 : Si deux compétitions différentes dans des catégories différentes ont lieu au même endroit un joueur pouvant prétendre à jouer ces deux compétitions ne peut s'inscrire que sur un seul roster.

ARTICLE 2.3 : SURCLASSEMENTS

Le surclassement ou double surclassement de joueurs et joueuses est défini par le règlement médical : [Reglement-Medical-FFFD-2025.pdf](#)

ARTICLE 2.4 : 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. Elles pourront faire appel à un ou des joueurs d'un club extérieur mais appartenant à la même ligue (sauf si pas d'équipe dans la ligue) dans les proportions suivantes :

- 1 joueur externe (de la ligue) au maximum dans le cadre d'une compétition open,
- 2 joueuses externes (de la ligue) au maximum dans le cadre d'une compétition féminine,
- 1 joueur ET 1 joueuse externes au maximum dans le cadre d'une compétition mixte (1 seul joueur OU 1 seule joueuse s'il s'agit d'une compétition en 4vs4).

ARTICLE 2.5 : NOMBRE D'EQUIPES D'UN CLUB

Il ne peut y avoir qu'une seule équipe par club lors de la phase nationale sauf si toutes les places ne sont pas pourvues.

ARTICLE 2.6 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS

Il n'existe pas pour l'instant de quotas internes de transfert de joueurs en junior.

Cela signifie qu'entre la phase de championnat régionale/interrégionale et la phase nationale, lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, il n'y a pas de limite sur le nombre de joueurs pouvant passer de l'équipe seconde à l'équipe première.

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 3.1 : 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 d'accueil doit demander un prêt pour le joueur concerné via le logiciel fédéral. Ce prêt devra être validé par le club prêteur et la fédération.

Un joueur qui a joué avec une équipe lors d'une phase régionale ou interrégionale qualificative ne pourra pas jouer avec une autre équipe lors de la phase nationale même si son équipe initiale n'est pas qualifiée pour la phase nationale.

Chapitre 3 : Groupement de joueurs

ARTICLE 3.1 : EQUIPES DE LIGUE

Une ligue peut outrepasser les quotas définis à l'article 2.4 : Quotas de joueurs afin de présenter une équipe, qui portera le nom de cette ligue.

3.1.1 : Cette équipe devra comporter 100% de jeunes licenciés au sein de cette ligue, via ses clubs affiliés. Un club déjà engagé sur une compétition est autorisé à fournir des joueurs et joueuses à l'équipe de sa ligue.

3.1.2 : Cette équipe ne pourra participer à une phase nationale que si aucun autre club ne s'est inscrit au championnat au sein de l'interligue à laquelle elle appartient.

3.1.3 : Cette équipe ne pourra prétendre qu'au bas de tableau : places 5 à 8 si 8 équipes, places 9 à 12 si 12 équipes, places 9 à 16 si 16 équipes.

3.1.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition. La LFD établira un roster avec les noms et numéros de licences des joueurs ou joueuses sur le logiciel fédéral via son compte ligue.

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

ARTICLE 3.2 : JUMELAGE

Deux clubs voisins peuvent déroger aux quotas définis à l'article 2.4 : Quotas de joueurs en décidant de présenter une équipe jumelée dans le cadre du développement de nouveaux clubs.

3.2.1 : Afin que ce jumelage soit valide, la totalité des joueurs et des joueuses de l'équipe doit être issue des clubs jumelés.

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

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

3.2.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à une compétition donnée (pour une catégorie d'âge et de sexe donnée) et devra être validé par la fédération.

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

Chapitre 4 : Déroulement des compétitions

ARTICLE 4.1 : 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 et sur plage :

- 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.

ARTICLE 4.2 : NOMBRE MINIMUM D'EQUIPES

Il faut un nombre minimum de 6 équipes et de 4 ligues représentées pour que l'organisation d'une phase nationale d'un championnat ait lieu.

La FFFD pourra déroger à cette règle pour certaines catégories en développement.

ARTICLE 4.3 : DIMENSION DES TERRAINS

Cf Tableau annexe A.

ARTICLE 4.4 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS

Pour les catégories U11 et U13 en indoor et pour les catégories U11, 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.

Cf Tableau annexe

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 4.5 : DEROULEMENT D'UN CHAMPIONNAT

Le championnat de France peut se dérouler en une ou deux phases selon la catégorie d'âge et le terrain de jeu :

- une phase régionale ou interrégionale (appelée aussi « interligues », organisée par les LFD).
- une phase finale nationale organisée par la FFFD.

ARTICLE 4.6 : MODALITES DE SELECTION DES EQUIPES

Les LFD adressent les résultats des phases régionales/interrégionales dans les délais fixés par la FFFD dans la lettre de cadrage.

Elles mentionnent le classement des équipes par catégorie ainsi que leur désir ou non de participer à la phase nationale.

Les clubs qui finalement souhaitent se désister, devront en informer directement la FFFD avant la date butoir et les modalités indiquées dans la lettre de cadrage.

Le nombre de places attribuées pour la phase finale à chaque LFD (ou interligue) et pour chaque catégorie d'âge et de sexe est communiqué par la FFFD par un cadrage annuel qui est adressé aux clubs et aux ligues en début de saison.

Les résultats sportifs et d'esprit du jeu sont pris en compte d'une année sur l'autre pour attribuer de manière la plus juste possible les places qualificatives aux phases finales. Les modalités de sélection seront définies dans la lettre de cadrage de début de saison.

ARTICLE 4.7 : REPECHAGE

Lorsque des équipes se désistent, le repêchage se fait parmi les clubs qui ont manifesté leur désir de participer à la phase nationale et par ordre de classement défini par le cadrage (effectué au prorata du nombre de clubs engagés au sein du championnat de chaque ligue ou interligue de l'année précédente).

ARTICLE 4.8 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT

1. Classer 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, passer 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, séparer 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.

Chapitre 5 : Tenues sportives

ARTICLE 5.1 : REGLES SUR LES TENUES DE JEU

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

Le short ou la jupe doit être visible.

Les équipes doivent posséder deux jeux de maillots de couleurs significativement différentes (si possible 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 : 8.2.

Chapitre 6 : Esprit du jeu

ARTICLE 6.1 : NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU

Lors de chaque rencontre, chaque équipe doit évaluer l'esprit du jeu de l'équipe adverse. Cette évaluation doit être réalisée dès la fin de la rencontre et avant la rencontre suivante. Les fiches d'esprit du jeu doivent être communiquées au directeur de tournoi obligatoirement à la fin de chaque journée.

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.

Les pénalités en cas de non remise des fiches d'esprit du jeu sont données à l'Article 8.4 : 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).

ARTICLE 6.2 : 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 joué ayant disputé l'intégralité des matchs de la compétition sera classée pour l'Esprit du Jeu.

Chapitre 7 : Retards et forfaits

ARTICLE 7.1 : 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	
30 min ou +	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

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 7.2 : TYPES DE FORFAITS

Il existe deux types de forfaits :

- Forfait administratif : non-respect de l'Article 2.2 : Composition des équipes et de l'Article 8.5 : Non transmission du roster.
- Absence ou forfait simple : l'équipe ne s'est pas déplacée alors que les plannings avaient été établis et diffusés.

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

- Forfait administratif : les matchs sont joués mais automatiquement perdus 13-0 (ou autre score défini par le règlement).
- Forfait absence : les matchs sont automatiquement perdus 13-0 et l'équipe est reléguée à la dernière place de la ligue (phase régionale) ou du championnat (phase nationale).

Chapitre 8 : 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 8.1 : PENALITE EN CAS DE DESINSCRIPTION

Si une équipe se désinscrit après la date de transmission des résultats de la phase régionale ou interrégionale par la ligue et ne se présente pas à la phase nationale, le club pourra écoper d'une sanction sportive ou sera prélevé du montant suivant :

Catégorie	Pénalité
U11	250€
U13	250 €
U15	250 €
U17	250 €
U20	250€

ARTICLE 8.2 : PENALITE TENUES DES JOUEURS

Si une équipe ne remplit pas les conditions de l'Article 5.1 : Règles sur les tenues de jeu, alors cette équipe n'est pas autorisée à jouer le match. Les pénalités de retard s'appliquent alors tant que l'équipe n'est pas rentrée en conformité avec le règlement.

Si une équipe ne remplit pas les conditions concernant les tenues pendant un match, alors le match est arrêté et les pénalités de retard s'appliquent tant que l'équipe n'est pas rentrée en conformité avec le règlement.

ARTICLE 8.3 : 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 8.4 : 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 8.5 : NON TRANSMISSION DU ROSTER

Si le roster n'est pas remis avant le début du premier match de la compétition, l'équipe est considérée comme "forfait" (Article 7.2 : types de forfaits).

Chapitre 9 : 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 FFFD 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.

ANNEXE A :

	INDOOR				
Catégorie d'âge	U11	U13	U15	U17	U20
Années de Naissance	joueurs de moins de 11 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 13 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 15 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 17 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 20 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée
Type de Licence Autorisée	Jeune U11 FFFD	Jeune U11 FFFD (avec surclassement) Jeune U13 FFFD	Jeune U13 FFFD (avec surclassement) Jeune U15 FFFD	Jeune U15 FFFD (avec surclassement) Jeune U17 FFFD	Jeune U17 FFFD (avec surclassement) Jeune U20 FFFD
Dimensions Terrain					
Longueur	20 mètres	40 mètres	40 mètres	40 mètres	40 mètres
Largeur	10 mètres	20 mètres	20 mètres	20 mètres	20 mètres
Profondeur de zone	5 mètres	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres	6 à 7 mètres
Format de Jeu	3c3 ou 4c4	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5
Poids du disque	125g ou 175g	175g	175g	175g	175g
Minimum de joueurs	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2
Compte défensif	8"	8"	8"	8"	8"
Match					
Durée	15 ou 20 minutes	20 minutes	20 minutes	20 ou 25 minutes (poule ou classement)	25 minutes
Limite de points	9 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	Pas de mi-temps
Cap					
Points en plus	1	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)	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)	1 minute (sans arrêter le chrono du jeu)
Avant les 5 dernières minutes	1	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)	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)	1 (sur la totalité du match)
Changements	Autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque. L'attaquant en possession du disque devra lever la main avec le disque. Le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement a été effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2'30".				
Table de marque	Les tables de marques sont tenues par 2 joueurs accompagnés du coach ou en autonomie				
Esprit du jeu	Les notes devront être notées sur la feuille de match par les capitaines et rentrées par le coach sur le formulaire en ligne. 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.				

	OUTDOOR				
Catégorie d'âge	U11	U13	U15	U17	U20
Années de Naissance	joueurs de moins de 11 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 13 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 15 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 17 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 20 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée
Type de Licence Autorisée	Jeune U11 FFFD	Jeune U11 FFFD (avec surclassement) Jeune U13 FFFD	Jeune U13 FFFD (avec surclassement) Jeune U15 FFFD	Jeune U15 FFFD (avec surclassement) Jeune U17 FFFD	Jeune U17 FFFD (avec surclassement) Jeune U20 FFFD
Dimensions Terrain	Tolérance 10 %				
Longueur	30 mètres	50 mètres (mini 45m)	55 mètres (mini 50m)	75 mètres (mini 70m)	75 mètres (mini 70m)
Largeur	15 mètres	22 mètres (mini 20m)	22 mètres (mini 20m)	25 mètres (mini 23m)	25 mètres (mini 23m)
Profondeur de zone	5 mètres	10 mètres (mini 9m)	10 mètres (mini 9m)	12 mètres (mini 11m)	12 mètres (mini 11m)
Zone spectateurs	au moins 5 mètres de l'espace de jeu	au moins 5 mètres de l'espace de jeu	au moins 5 mètres de l'espace de jeu	au moins 5 mètres de l'espace de jeu	au moins 5 mètres de l'espace de jeu
Format de Jeu	3c3 ou 4c4	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5
Poids du disque	125g ou 175g	175g	175g	175g	175g
Minimum de joueurs	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2
Compte défensif	10"	10"	10"	10"	10"
Match					
Durée	15 ou 20 minutes	20 minutes	25 minutes	30 minutes	35 minutes
Limite de points	9 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	Pas de mi-temps
Cap					
Points en plus	1	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)	Si égalité ou 1 point d'écart (Systématique en finale)
Temps-mort					
Durée	1 minute	1 minute	1 minute	1 minute	1 minute
Avant les 5 dernières minutes	1	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)	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)	1 (sur la totalité du match)
Changements	Autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque. L'attaquant en possession du disque devra lever la main avec le disque. Le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement a été effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2'30".			/	/
Table de marque	Les tables de marques sont tenues par 2 joueurs accompagnés du coach ou en autonomie				
Esprit du jeu	Les notes devront être notées sur la feuille de match par les capitaines et rentrées par le coach sur le formulaire en ligne. 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.				

	BEACH				
Catégorie d'âge	U11	U13	U15	U17	
Années de Naissance	joueurs de moins de 11 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 13 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 15 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	joueurs de moins de 17 ans à la fin de l'année civile de la saison sportive concernée	
Type de Licence Autorisée	Jeune U11 FFFD	Jeune U11 FFFD et Jeune U13 FFFD	Jeune U13 FFFD (avec surclassement) Jeune U15 FFFD	Jeune U15 FFFD (avec surclassement) Jeune U17 FFFD	
Dimensions Terrain	Tolérance 10 %				
Longueur	50 mètres (mini 45m)	50 mètres (mini 45m)	55 mètres (mini 50m)	60 mètres (mini 55m)	
Largeur	22 mètres (mini 20m)	22 mètres (mini 20m)	22 mètres (mini 20m)	23 mètres (mini 21m)	
Profondeur de zone	10 mètres (mini 9m)	10 mètres (mini 9m)	10 mètres (mini 9m)	11 mètres (mini 10m)	
Format de Jeu	3c3 ou 4c4	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	4c4 ou 5c5	
Poids du disque	125g ou 175g	175g	175g	175g	
Minimum de joueurs	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	Format de jeu +2	
Compte défensif	10"	10"	10"	10"	
Match					
Durée	15 ou 20 minutes	20 minutes	25 minutes	30 minutes	
Limite de points	9 points	9 points	11 points	11 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. L'attaquant en possession du disque devra lever la main avec le disque. Le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement a été effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2'30".				
Table de marque	Les tables de marques sont tenues par 2 joueurs accompagnés du coach ou en autonomie				
Esprit du jeu	Les notes devront être notées sur la feuille de match par les capitaines et rentrées par le coach sur le formulaire en ligne. 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.				