

Annexe 2

REGLEMENT DES COMPETITIONS D'ULTIMATE

Adopté par le Comité Directeur du 16 juin 2002
Modifié par le Comité Directeur du 15 juin 2003
Modifié par le Comité Directeur du 18 juin 2006
Modifié par le Comité Directeur du 1 octobre 2006
Modifié par le Comité Directeur du 3 juin 2007
Modifié par le Comité Directeur du 23 septembre 2007
Modifié par le Comité Directeur du 13 décembre 2007
Modifié par le Comité Directeur du 22 juin 2008
Modifié par le Comité Directeur du 14 mars 2009
Modifié par le Comité Directeur du 27 juin 2009
Modifié par le Comité Directeur du 3 octobre 2009
Modifié par le Comité Directeur du 12 décembre 2009
Modifié par le Comité Directeur du 13 mars 2010
Modifié par le Comité Directeur du 26 juin 2010
Modifié par le Comité Directeur du 9 octobre 2010
Modifié par le Comité Directeur du 5 mars 2011
Modifié par le Comité Directeur du 25 juin 2011
Modifié par le Comité Directeur du 17 mars 2012
Modifié par le Comité Directeur du 2 juin 2012
Modifié par le Comité Directeur du 15 mars 2014
Modifié par le Comité Directeur du 21 juin 2014
Modifié par le Comité Directeur du 29 novembre 2014
Modifié par le Comité Directeur du 6 juin 2015
Modifié par le Comité Directeur du 19 septembre 2015
Modifié par le Comité Directeur du 19 mars 2016
Modifié par le Comité Directeur du 3 février 2018
Modifié par le Comité Directeur du 16 juin 2018

Sommaire

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 1.4 : 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	11
ARTICLE 2.7 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS	11
ARTICLE 2.8 : ÉQUIPES DE LIGUE	12
ARTICLE 2.9 : JUMELAGE	12
ARTICLE 2.10 : TENUES SPORTIVES.....	12
ARTICLE 2.11 : NOMBRE D'ÉQUIPE DE CLUBS DANS UNE DIVISION.....	12
Chapitre 3 : Déroulement des compétitions.....	13
ARTICLE 3.1 : REGLEMENTS	13
ARTICLE 3.1 : NOMBRE MINIMUM D'ÉQUIPES.....	13
ARTICLE 3.3 : DURÉES ET INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES MATCHS.....	13
ARTICLE 3.4 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT	14
ARTICLE 3.5 : REPECHAGE.....	15
Chapitre 4 : Esprit du jeu.....	16
ARTICLE 4.1 : NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU	16
ARTICLE 4.2 : CAS DE FORFAIT	16
ARTICLE 4.3 : PARTICULARITÉ POUR LES COMPÉTITIONS JUNIORS	16
Chapitre 5 : Spécificités du championnat open	17
ARTICLE 5.1 : DURÉE DES MATCHS.....	17
ARTICLE 5.2 : COMPOSITION DES POULES	17
ARTICLE 5.3 : DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT INDOOR.....	17
ARTICLE 5.4 : DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT OUTDOOR.....	18
ARTICLE 5.5 : MONTEES / DESCENTES	19
Chapitre 6 : Spécificités du championnat mixte.....	22
ARTICLE 6.1 : DURÉE DES MATCHS.....	22
ARTICLE 6.2 : COMPOSITION DES POULES	22
ARTICLE 6.3 : DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT.....	22
ARTICLE 6.4 : MONTEES / DESCENTES	23

Chapitre 7 : Spécificités du championnat féminin	24
ARTICLE 7.1 : DUREE DES MATCHS	24
ARTICLE 7.2 : COMPOSITION DES POULES	24
ARTICLE 7.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	24
Chapitre 8 : Spécificités des compétitions juniors.....	25
ARTICLE 8.1 : DUREE DES MATCHS	25
ARTICLE 8.2 : COMPOSITION DES POULES	25
ARTICLE 8.3 : DEROULEMENT DES COUPES	25
ARTICLE 8.4 : ESPRIT DU JEU	25
Chapitre 9 : Spécificités des coupes fédérales	26
ARTICLE 9.1 : DUREE DES MATCHS	26
ARTICLE 9.2 : COMPOSITION DES POULES	26
ARTICLE 9.3 : DEROULEMENT DES COUPES	26
Chapitre 10 : Spécificités du championnat beach	27
ARTICLE 10.1 : DUREE DES MATCHS	27
ARTICLE 10.2 : COMPOSITION DES POULES	27
ARTICLE 10.3 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	27
Chapitre 11 : Retards et forfaits	28
ARTICLE 11.1 : RETARDS SANCTIONS	28
ARTICLE 11.2 : FORFAITS ET ABSENCES	28
ARTICLE 11.3 : FORFAIT EN DEBUT DE CHAMPIONNAT	28
ARTICLE 11.4 : FORFAIT EN COURS DE CHAMPIONNAT	29
Chapitre 12 : Pénalités	30
ARTICLE 12.1 : PENALITE EN CAS DE DESINSCRIPTION	30
ARTICLE 12.1 : PENALITE ABSTENTION DIRECTEUR DE TOURNOI	30
ARTICLE 12.2 : PENALITE TENUES DES JOUEURS.....	30
ARTICLE 12.3 : PENALITE TENUE TABLE DE MARQUES	30
ARTICLE 12.4 : PENALITE NOTES ESPRIT DU JEU	30
ARTICLE 12.5 : NON TRANSMISSION DU ROSTER.....	31
Chapitre 13 : Représentation aux compétitions internationales	32
ARTICLE 13.1 : EQUIPES DE CLUBS – LIGUE DES CHAMPIONS EUROPEENNE (EUCR / EUCF)	32
ARTICLE 13.2 : EQUIPES DE CLUBS – CHAMPIONNAT DU MONDE DES CLUBS (WUCC)	32
Chapitre 14 : Droit à l'image	33
Chapitre 15 : Frais de péréquation	34

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 FFDF 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 FFDF (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 FFDF s'appuie sur les clubs et les LFD pour organiser les différents championnats et coupes fédérales.

La FFDF 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 FFDF dans le courrier de début de saison.

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

La FFDF 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 FFDF 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 1.4 : 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 FFDF. 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.

1.4.2 : 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.

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

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

1.4.5 : Les pénalités en cas de non tenue de la table de marque sont indiquées à l'Article 12.3 : 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 12.5 : 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, et 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.

		Nombre maximum de joueurs n'ayant pas sa licence dans le club concourant							
Catégorie		Open		Féminine	Master	Junior	Mixte		Beach
Nationale		N1 / N2	N3	N1	-	-	N1	N2	N1 / N2
Quota mini		85%	70%	51%	51%	33%	70%	51%	70%
Nombre de joueurs sur la fiche équipe	7	1	2	3	3	4	2	3	2
	8	1	2	3	3	5	2	3	2
	9	1	2	4	4	6	2	4	2
	10	1	3	4	4	6	3	4	3
	11	1	3	5	5	7	3	5	3
	12	1	3	5	5	8	3	5	3
	13	1	3	6	6	8	3	6	3
	14	2	4	6	6	9	4	6	4
	15	2	4	7	7	10	4	7	4
	16	2	4	7	7	10	4	7	4
	17	2	5	8	8	11	5	8	5
	18	2	5	8	8	12	5	8	5
	19	2	5	9	9	12	5	9	5
20	3	6	9	9	13	6	9	6	

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.

2.4.1 : 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.

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

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

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

2.4.5 : Cette équipe ne peut jouer que dans son championnat régional, excepté pour le championnat féminin et les coupes fédérales.

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.

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

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

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

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

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

ARTICLE 2.10 : 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 12.2 : Pénalité tenues des joueurs.

ARTICLE 2.11 : 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 FFDF. Une modification est possible entre deux championnats.

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

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 3.1 : NOMBRE MINIMUM D'EQUIPES

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.

Surface de jeu	Catégorie	Durée	Mi-temps	Nombre de points	CAP	Temps morts
	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.
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 écoulee 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

Les paramètres ci-dessous déterminent le classement des championnats.

Spécification : Pour le classement des matchs de poules lors des Coupes, le point 8) succède directement au point 5).

- 1) Les points acquis lors de victoires ou défaites sur chaque phase de championnat :
 - 3 points pour une victoire ;
 - 2 points pour une défaite ;
 - 0 point pour une absence.

- 2) La différence de points marqués et encaissés sur la totalité du championnat (Goal-average général).

- 3) La différence de points marqués et encaissés sur la totalité du championnat entre les équipes à égalité. (Goal-average particulier).
- 4) L'équipe qui a la meilleure attaque au général.
- 5) L'équipe qui a la meilleure défense au général.
- 6) L'équipe qui a le plus de points au classement de l'esprit du jeu.
- 7) L'équipe qui a pris le moins de temps mort sur la totalité du championnat.
- 8) Un match est rejoué entre les deux équipes.

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 12.4 : 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).

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 FFDF 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 FFDF.

Modélisation des montées / descentes pour le championnat indoor :

	ALLER	RETOUR	
Nationale 1	1er A 2e A 3e A 4e A 5e A 6e A 1er B 2e B 3e B 4e B 5e B 6e B	HT BT HT BT	1er D1 2e D1 3e D1 4e D1 5e D1 6e D1 7e D1 8e D1 9e D1 10e D1 11e D1 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 2e A 3e A 4e A 5e A 6e A 1er B 2e B 3e B 4e B 5e B 6e B	HT BT HT BT	1er D2 2e D2 3e D2 4e D2 5e D2 6e D2 7e D2 8e D2 9e D2 10e D2 11e D2 12e D2
			D1 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 2e Aller 3e Aller 4e Aller 5e Aller 6e Aller 7e Aller 8e Aller 9e Aller 10e Aller 11e Aller 12e Aller		1er ZA 2e ZA 3e ZA 4e ZA 5e ZA 6e ZA 7e ZA 8e ZA 9e ZA 10e ZA 11e ZA 12e ZA
			D2 DR
<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 2e Aller 3e Aller 4e Aller 5e Aller 6e Aller 7e Aller 8e Aller 9e Aller 10e Aller 11e Aller 12e Aller		1er ZB 2e ZB 3e ZB 4e ZB 5e ZB 6e ZB 7e ZB 8e ZB 9e ZB 10e ZB 11e ZB 12e ZB
			D2 DR
Nationale 3 Zone C	1er Aller 2e Aller 3e Aller 4e Aller 5e Aller 6e Aller 7e Aller 8e Aller 9e Aller 10e Aller 11e Aller 12e Aller		1er ZC 2e ZC 3e ZC 4e ZC 5e ZC 6e ZC 7e ZC 8e ZC 9e ZC 10e ZC 11e ZC 12e ZC
			D2 DR

Modélisation des montées / descentes pour le championnat outdoor :

	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
Nationale 1 (12 équipes)			
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 Matchs de 90 minutes par phase -			
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
			D1
			D3
Nationale 2 (12 équipes)			
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			
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
Nationale 3 (3 zones de 12 équipes)			
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			
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 FFDF 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	

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					
	Suppression des temps morts	-4 points	-8 points	-12 points	Match perdu	
25 min	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 11 min	12 à 14 min	15 min	
	Suppression des temps morts	-2 points	-4 points	-6 points	-7 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
40 ou 45 min	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 12 min	13 à 16 min	17 à 20 min	21 min
	Suppression des temps morts	-2 points	-4 points	-6 points	-8 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
60 min	0 à 5 min	6 à 8 min	9 à 12 min	13 à 16 min	17 à 20 min	21 min
	Suppression des temps morts	-3 points	-6 points	-8 points	-10 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu
90 min	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 : Matches 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 FFDF 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 FFDF dans le courrier de début de saison et la date de transmission du planning, le club sera prélevé du montant suivant :

- 500 € pour les équipes engagées en Nationale 1 Open Indoor & Outdoor,
- 250 € pour les équipes engagées Nationale 1 Féminine, Mixte & Open Beach, en Nationale 2 Open Indoor, Outdoor, Beach & Mixte et en Nationale 3 Open Indoor, Outdoor & Beach,
- 100 € pour toutes les autres divisions et compétitions.

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 :

- 1000 € pour les équipes engagées en Nationale 1 Open Indoor & Outdoor,
- 500 € pour les équipes engagées Nationale 1 Féminine, Mixte & Open Beach, en Nationale 2 Open Indoor, Outdoor, Beach & Mixte et en Nationale 3 Open Indoor, Outdoor & Beach,
- 150 € pour toutes les autres divisions et compétitions.

ARTICLE 12.1 : 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 12.2 : PENALITE TENUES DES JOUEURS

En cas de non-respect de l'Article 2.10 : Tenues sportives, le club se verra attribuer une note de 0 d'esprit du jeu pour le match concerné. En cas de récurrence, lors de la même compétition, le club recevra une pénalité financière de 50 € par joueur ne respectant pas cet article.

ARTICLE 12.3 : PENALITE TENUE TABLE DE MARQUES

En cas de non-respect de l'Article 1.4 : 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 12.4 : 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 12.5 : 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 FFDF, 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 FFDF 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 FFDF, 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 FFDF 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

La participation à toute compétition fédérale, implique la cession des droits individuels à l'image pour utilisation par la FFDF.

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 FFDF
- 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 FFDF.

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