

INDOOR

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