



Saison 2018-2019

Formats Juniors

OUTDOOR				
Catégorie d'âge	U13	U15	U17	U20
Années de Naissance	2007 ou après	2006 et 2005	2004 et 2003	2002, 2001 et 2000
Type de Licence Autorisée	Jeune U13 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	Tolérance 10 %			
Longueur	50 mètres (mini 45m)	55 mètres (mini 50m)	60 mètres (mini 55m)	65 mètres (mini 60m)
Largeur	22 mètres (mini 20m)	22 mètres (mini 20m)	23 mètres (mini 21m)	23 mètres (mini 21m)
Profondeur de zone	10 mètres (mini 9m)	10 mètres (mini 9m)	11 mètres (mini 10m)	11 mètres (mini 10m)
Format de Jeu	5 c 5	5 c 5	5 c 5	5 c 5
Minimum de joueurs	7	7	7 en Open ou 8 en Mixte (4F-4G)	7 en Open ou 8 en Mixte (4F-4G)
Compte défensif	10"	10"	10"	10"
Match				
Durée	20 minutes	25 minutes	30 minutes	35 minutes
Limite de points	9 points	11 points	11 points	13 points
Mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps	Pas de mi-temps
Cap				
Points en plus	1	1	1	1
Conditions	Si égalité ou 1 point d'écart (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	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)
Changements	Autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque au moment du turn. Le joueur attaquant doit lever le bras, le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement est effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2 minutes 30.	Autorisés à partir de 2'30" de jeu par l'équipe en possession du disque au moment du turn. Le joueur attaquant doit lever le bras, le jeu s'arrête le temps que les changements se fassent. Le jeu redémarre par un check. Si le changement est effectué le chrono est remis à zéro et on repart pour 2 minutes 30.	/	/
Table de marque	Tenue par 2 joueurs accompagnés du coach. A disposition : 1 scoreur, 2 chronomètres, 1 disque et 1 feuille de match	Tenue par 2 joueurs accompagnés du coach. A disposition : 1 scoreur, 1 chrono, le disque et la feuille de match	Tenue par 2 joueurs. A disposition : 1 scoreur, 1 chrono, le disque et la 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.			