

Annexe 2

REGLEMENT DES CHAMPIONNATS D'ULTIMATE, DES COUPES FÉDÉRALES D'ULTIMATE ET DU BEACH ULTIMATE TOUR

Adopté par le comité directeur le 16 juin 2002
Modifié par le comité directeur le 15 juin 2003
Modifié par le comité directeur du 1^{er} octobre 2006

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
ARTICLE 1 : CONDITION D'INSCRIPTION	3
ARTICLE 2 : DATES D'INSCRIPTION	3
ARTICLE 3 : CARTE LICENCE	4
ARTICLE 4 : CERTIFICAT MEDICAL	4
ARTICLE 5 : SUR-CLASSEMENT	4
ARTICLE 6 : DOUBLE SUR-CLASSEMENT	4
ARTICLE 7 : TENUES SPORTIVES	4
CHAPITRE 1 : ORGANISATION DE MANIFESTATIONS	5
ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT	5
ARTICLE 1.2 : TABLES DE MARQUE.....	5
CHAPITRE 2 : DEROULEMENT DES COMPETITIONS	5
ARTICLE 2.1 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS	5
ARTICLE 2.2 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS.....	5
ARTICLE 2.3 : REGLEMENTS.....	5
ARTICLE 2.4 : FICHE EQUIPE.....	6
ARTICLE 2.5 : NON INSCRIPTION.....	6
ARTICLE 2.6 : ENGAGEMENT DANS UNE DIVISION.....	6
ARTICLE 2.7 : REPECHAGE.....	6
ARTICLE 2.8 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT	6
ARTICLE 2.9 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS	7
CHAPITRE 3 : SPECIFICITES DU CHAMPIONNAT INDOOR	8
ARTICLE 3.1 : DUREE DES MATCHS	8
ARTICLE 3.2 : COMPOSITION DES POULES.....	8
ARTICLE 3.3 : MONTEES / DESCENTES	8
ARTICLE 3.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	8
CHAPITRE 4 : SPECIFICITES DU CHAMPIONNAT OUTDOOR	10
ARTICLE 4.1 : DUREE DES MATCHS	10
ARTICLE 4.2 : COMPOSITION DES POULES.....	10
ARTICLE 4.3 : MONTEES / DESCENTES	10
ARTICLE 4.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT	10
CHAPITRE 5 : SPECIFICITES DES COUPES FEDERALES	12
ARTICLE 5.1 : DUREE DES MATCHS	12
ARTICLE 5.2 : COMPOSITION DES POULES.....	12
ARTICLE 5.3 : DEROULEMENT DES COUPES.....	12
CHAPITRE 6 : SPECIFICITES DU BEACH ULTIMATE TOUR	13
ARTICLE 6.1 : DUREE DES MATCHS	13
ARTICLE 6.2 : COMPOSITION DES POULES.....	13
ARTICLE 6.3 : DEROULEMENT DU BUT	13
CHAPITRE 7 : RETARDS ET FORFAITS	14
ARTICLE 7.1 : RETARDS SANCTIONS.....	14
ARTICLE 7.2 : DIFFUSION DES PLANNINGS	14
ARTICLE 7.3 : FORFAIT.....	15
ARTICLE 7.4 : VALIDITE DES MATCHS	15
ARTICLE 7.5 : MINIMUM DE JOUEURS	15
ARTICLE 7.6 : PERTE DE CAUTION	15
ARTICLE 7.7 : FORFAIT EN DEBUT DE CHAMPIONNAT.....	15
ARTICLE 7.8 : FORFAIT EN COURS DE CHAMPIONNAT	16
CHAPITRE 8 : ESPRIT DU JEU	16
ARTICLE 8.1 : PRIX DE L'ESPRIT DU JEU	16
CHAPITRE 9 : DROIT A L'IMAGE	16
CHAPITRE 10 : FRAIS DE PEREQUATION	16

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.

Le championnat fédéral est joué en catégorie Open, c'est-à-dire, ouvert à toutes et à tous (voir restriction apportée à l'article 6). La FFDF est garante de l'organisation d'un championnat en intérieur (indoor, en gymnase) et d'un championnat en extérieur (outdoor, sur terrain gazonné).

Les équipes se rencontrent en plusieurs phases distinctes, au moins deux, le temps d'autant de week-end de compétition. Il 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 ou outdoor) 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.

Par ailleurs, la FFDF organise la pratique compétitive sur sable (beach) sous forme de plusieurs étapes, intitulé le « Beach Ultimate Tour » (BUT). Il est joué en catégorie Open.

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

ARTICLE 1 : CONDITION D'INSCRIPTION

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

L'inscription aux diverses compétitions fédérales est enregistrée lors de la réception par la FFDF des chèques de caution (non encaissés et renvoyés en fin de saison). Il sera transmis par les clubs, un chèque par équipe engagée et par compétition.

Le montant s'élève à :

- 500 € pour les équipes évoluant en D1
- 100 € pour les équipes évoluant dans les divisions inférieures
- 100 € pour les équipes inscrites en coupe et/ou en beach.

ARTICLE 2 : DATES D'INSCRIPTION

Les dates limites d'engagement sont fixées selon les compétitions :

- Indoor divisions nationales - 30 septembre
- Indoor division régionale - 31 octobre
- Outdoor et beach - 31 décembre
- Coupes fédérales - date arrêtées en fonction du calendrier fédéral.

Le Directeur de Tournoi (DT) désigné par la Commission Ultimate sera chargé de vérifier la composition des équipes avant leur 1er match à l'aide d'une liste envoyée par le gestionnaire des licences de la FFDF.

Toute équipe peut demander à vérifier les licences de l'équipe adverse auprès du capitaine de l'équipe. Lorsque la feuille de match est signée, aucune réclamation ne pourra être faite.

ARTICLE 3 : CARTE LICENCE

Lors de toute compétition fédérale, chaque licencié devra avoir sa licence en sa possession pour la remettre, sur simple demande, au DT responsable de l'organisation sportive.

En cas de défaut de présentation, le capitaine a obligation de présenter la liste récapitulative des licenciés que le club a en sa possession. Dans le cas contraire le joueur a interdiction de jouer avec son équipe sur le champ.

Pour les cas exceptionnels où le gestionnaire des licences de la FFDF n'aurait pas eu le temps d'envoyer le carton licence des joueurs à un club, il préviendra le DT et lui enverra une liste des joueurs licenciés (demande d'inscription complète).

ARTICLE 4 : CERTIFICAT MEDICAL

Le certificat médical doit être établi en France (notamment pour les joueurs étrangers). Il est obligatoire pour pouvoir participer aux compétitions fédérales.

ARTICLE 5 : SUR-CLASSEMENT

Pour bénéficier d'un sur-classement, il faut avoir 16 ans au moins au début de la saison avec obligation de remettre un certificat médical précisant l'aptitude du jeune au sur-classement.

ARTICLE 6 : DOUBLE SUR-CLASSEMENT

Pour bénéficier du double sur-classement, il faut avoir 14 ans au moins au début de la saison avec obligation de remettre un certificat médical précisant l'aptitude du jeune au double sur-classement. Le double sur-classement est interdit en D1.

ARTICLE 7 : TENUES SPORTIVES

Lors des matchs, les joueurs d'une même équipe doivent porter des maillots identiques. En l'absence, l'équipe concernée encourt la perte de sa caution. Les équipes doivent posséder deux jeux de maillots (de préférence 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, l'équipe la mieux classée de la saison précédente est prioritaire pour effectuer ce choix.

Chapitre 1 : Organisation de manifestations

ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT

La FFDF s'appuie sur les clubs pour organiser les différents championnats, coupes fédérales et étapes du BUT.

La FFDF a en charge :

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

ARTICLE 1.2 : TABLES DE MARQUE

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.

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.

Chapitre 2 : Déroulement des compétitions

ARTICLE 2.1 : MOUVEMENTS EXTERNES DE JOUEURS

Un club ne peut pas prêter de joueur à un autre club, dans les cas où :

- il possède déjà une équipe engagée dans la compétition concernée ;
- il est forfait lors de la deuxième phase.

ARTICLE 2.2 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS

Entre deux phases de championnat, lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, deux joueurs maximums peuvent passer de l'équipe de classement inférieur à l'équipe de classement supérieur et inversement. Si deux équipes sont dans la même division, elles doivent suivre la règle précédemment citée.

ARTICLE 2.3 : REGLEMENTS

Le règlement Outdoor de la WFDF sera appliqué avec les adaptations faites en fin de règlement pour l'indoor. Si des différences interviennent entre le règlement WFDF et ce présent règlement, ce sont les indications du règlement de championnat qui priment.

Le règlement BULA sera appliqué pour le championnat de beach.

Le règlement est valable et applicable toute la saison, même si un changement intervient sur le règlement WFDF pendant la saison.

ARTICLE 2.4 : FICHE EQUIPE

Les représentants des équipes doivent fournir la composition de leur équipe (Nom ; Prénom et N° de Licence) au plus tard dix minutes avant leur 1er match au représentant de la Commission Ultimate ou la personne désignée par cette dernière (Directeur de tournoi). Si cette fiche équipe n'est pas rendue dans les délais, on applique alors les pénalités de retard décrites dans l'article 6.1.

ARTICLE 2.5 : NON INSCRIPTION

Une équipe qui ne s'inscrit pas en championnat pour une année repart dans la division la plus basse.

ARTICLE 2.6 : ENGAGEMENT DANS UNE DIVISION

En championnat, il peut y avoir plusieurs équipes par club dans une même division.

ARTICLE 2.7 : REPECHAGE

En championnat, si un club disparaît ou 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. A défaut, l'équipe la mieux classée de la division inférieure est repêché.

ARTICLE 2.8 : CALCUL POUR LE CLASSEMENT

Les paramètres ci-dessous déterminent le classement des championnats.

Spécification : Pour le classement des matchs de poules lors des Coupes et du Beach Ultimate Tour, 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 victoire d'une équipe forfait ;
 - 2 points pour une défaite ;
 - 1 point pour une défaite d'une équipe forfait ;
 - 0 point pour un forfait non joué.
 - 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.
- NB : le score d'un match joué par une équipe forfait lui est acquis.

ARTICLE 2.9 : DUREES ET INFORMATIONS GENERALES SUR LES MATCHS

	Durée des matchs	Mi-temps	Nombre de points	CAP + 2	Temps morts
Indoor	25 min	Pas de mi-temps	13 points maximum	Systematique	1 par équipe et par match. Durée 1 min. 1 par équipe pendant le CAP.
Beach	40 min	Pas de mi-temps	13 points maximum	Non - systematique	1 par équipe et par match. Durée 1 min. Pas de temps mort dans les 5 dernières min. 1 par équipe pendant le CAP.
Outdoor	45 min	à 25 min ou 7 pts Durée 5 min. Chronomètre arrêté.	13 points maximum	Systematique	1 par équipe et par mi-temps. Durée 2 min. 1 par équipe pendant le CAP.
	60 min	à 30 min ou 8 pts Durée 5 min. Chronomètre arrêté.	15 points maximum	Systematique	2 par équipe et par mi-temps. Durée 2 min. 1 par équipe pendant le CAP.
	90 min	à 45 min ou 9 pts Durée 10 min. Chronomètre arrêté.	17 points maximum	Systematique	2 par équipe et par mi-temps. Durée 2 min. 1 par équipe pendant le CAP.

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 + 2 » définit la fin du match comme ayant lieu 2 points 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.

Pour le beach, le « CAP + 2 » est non - systematique. Cela précise que pour s'appliquer, les deux équipes doivent être distantes d'au plus 2 points.

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.

Chapitre 3 : Spécificités du championnat indoor

ARTICLE 3.1 : DUREE DES MATCHS

Les matchs se jouent en 25 minutes ou 13 points.

ARTICLE 3.2 : COMPOSITION DES POULES

Les niveaux sont constitués comme suit :

Les divisions Nationales

12 équipes en D1 → 2 poules de 6 équipes.

12 équipes en D2 → 2 poules de 6 équipes.

12 équipes en D3 → 2 poules de 6 équipes.

Les divisions Régionales

Regroupent par zone géographique, l'ensemble des équipes restantes avec autant de poules que nécessaire.

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.

ARTICLE 3.3 : MONTEES / DESCENTES

Les montées et descentes fonctionnent comme suit :

Divisions Nationales

D1 : 3 ▼

D2 : 3 ▲ 3 ▼

D3 : 3 ▲ 3 ▼

Divisions Régionales

DR : 3 ▲ après une phase de« Play-Off » (voir ci-dessous)

ARTICLE 3.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Division 1 :

Toutes les équipes de chaque poule se rencontrent une fois lors de la première phase. Les trois premières de chaque poule se rencontrent une fois lors du 2ème week-end et jouent le titre de champion fédéral. Les 3 dernières de chaque poule se rencontrent une fois pour jouer le maintien.

Division 2 :

Toutes les équipes de chaque poule se rencontrent une fois lors de la première phase. Les trois premières de chaque poule se rencontrent une fois lors de la 2ème phase et jouent la montée en D1. Les 3 dernières de chaque poule se rencontrent une fois pour jouer le maintien.

Division 3 :

Toutes les équipes de chaque poule se rencontrent une fois lors de la première phase. Les trois premières de chaque poule se rencontrent une fois lors de la 2ème phase et jouent la montée en D2. Les 3 dernières de chaque poule se rencontrent une fois pour jouer le maintien.

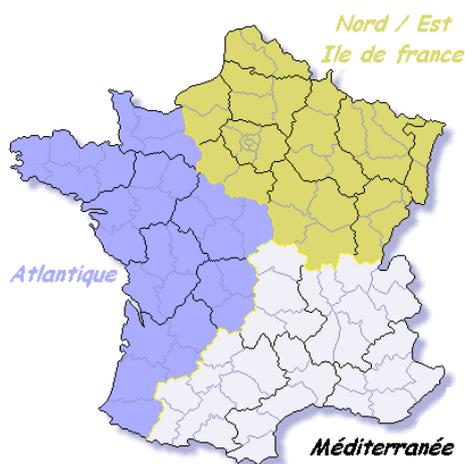
Divisions Régionales :

La France est répartie en trois zones.

Zone 1 : Région parisienne et Nord

Zone 2 : Région Ouest et Sud-ouest

Zone 3 : Région méditerranéenne



Une zone comprend au moins 6 équipes ; dans le cas contraire, les équipes de cette zone sont rattachées à leur zone géographique la plus proche.

Les équipes d'une même zone forment une ou plusieurs poules. Le format de championnat peut différer suivant le nombre d'équipes engagées.

Exemple :

1 poule de 6 → 2 phases en matchs allers-retours.

2 poules de 6 → 2 phases en isolant les 3 premiers et 3 derniers de chaque poule (idem D1, D2, D3).

Play-Off :

Les Play-Off regroupent 6 équipes. Ils rassemblent, le temps d'une phase supplémentaire de championnat, les meilleures équipes de chaque division régionale. Cette phase vise à déterminer les prétendants à la montée en D3. Le nombre de places en play-off attribué pour chaque zone est déterminé annuellement au prorata du nombre d'équipes inscrites dans ces mêmes zones.

Exemple :

1 zone de 6 équipes → 1 place pour les play-off

1 zone de 20 équipes → 3 places pour les play-off

Chapitre 4 : Spécificités du championnat outdoor

ARTICLE 4.1 : DUREE DES MATCHS

Les matchs se jouent en 90 minutes ou 17 points en D1 et D2 ;
Les matchs se jouent en 60 minutes ou 15 points pour la D3 ;
Les matchs se jouent en 45 minutes ou 13 points pour la division régionale.

ARTICLE 4.2 : COMPOSITION DES POULES

Les niveaux sont constitués comme suit :

Les divisions Nationales

8 équipes en D1 → 1 poule de 8 équipes.
8 équipes en D2 → 1 poule de 8 équipes.
12 équipes en D3 → 2 poules de 6 équipes.

Les divisions Régionales

Regroupent par zone géographique, l'ensemble des équipes restantes avec autant de poules que nécessaire.

Les poules de D1 et D2 sont constituées uniquement en prenant en compte les résultats sportifs de la saison précédente.

Les poules de D3 sont constituées prioritairement selon le classement des équipes 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 de D3 ainsi obtenue.

ARTICLE 4.3 : MONTEES / DESCENTES

Les montées et descentes fonctionnent comme suit :

Divisions Nationales

D1 :		2 ▼
D2 :	2 ▲	2 ▼
D3 :	2 ▲	3 ▼

Divisions Régionales

DR : 3 ▲ (le premier de chaque zone)

ARTICLE 4.4 : DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Division 1 :

Lors de la première phase, chaque équipe effectue 4 matchs. Lors de la seconde phase, chaque équipe joue les 3 derniers matchs de poules auxquels s'ajoutent un match de « barrage » (1 contre 2, 3 contre 4, etc) visant à déterminer le classement final, notamment le champion de D1 de la saison.

Division 2 :

Lors de la première phase, chaque équipe effectue 4 matchs. Lors de la seconde phase, chaque équipe joue les 3 derniers matchs de poules auxquels s'ajoutent un match de « barrage » (1 contre 2, 3 contre 4, etc) visant à déterminer le classement final, notamment le champion de D2 de la saison.

Division 3 :

Toutes les équipes de chaque poule se rencontrent une fois lors de la première phase. Les trois premières de chaque poule se rencontrent une fois lors de la 2ème phase et jouent la montée en D2. Les 3 dernières de chaque poule se rencontrent une fois pour jouer le maintien.

Divisions Régionales :

La France est répartie en trois zones (cf. art 3.4).

Une zone comprend au moins 6 équipes ; dans le cas contraire, les équipes de cette zone sont rattachées à leur zone géographique la plus proche.

Les équipes d'une même zone forment une ou plusieurs poules. Le format de championnat peut différer suivant le nombre d'équipes engagées.

Exemple :

1 poule de 6 → 2 phases en matchs allers-retours.

2 poules de 6 → 2 phases en isolant les 3 premiers et 3 derniers de chaque poule

Le premier de chaque zone est qualifié pour monter en D3. Néanmoins, en cas de non représentation d'une zone, la place est redistribuée à la zone possédant le plus grand nombre d'équipes engagées.

Chapitre 5 : Spécificités des coupes fédérales

ARTICLE 5.1 : DUREE DES MATCHS

La durée et le déroulement des matchs se réfèrent au tableau de l'article 2.9. En fonction du nombre d'équipe inscrite à une coupe outdoor, la commission Ultimate planifie des matchs d'une durée de 45' ou 60' exclusivement.

ARTICLE 5.2 : COMPOSITION DES POULES

Pour les coupes se jouant en catégorie Open, les poules sont constituées en prenant en compte les résultats sportifs du championnat de la saison précédente.
Pour les autres, la composition des poules est tirée au sort.

ARTICLE 5.3 : DEROULEMENT DES COUPES

Lorsque le nombre d'équipes inscrites le permet (8 équipes minimum), 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 6 : Spécificités du Beach Ultimate Tour

ARTICLE 6.1 : DUREE DES MATCHS

Les matchs se jouent en 40 minutes ou 13 points.

ARTICLE 6.2 : COMPOSITION DES POULES

Un tirage au sort intégral est organisé à chaque étape.

ARTICLE 6.3 : DEROULEMENT DU BUT

Le BUT se déroule sur 2 phases au minimum.

Pour cette compétition fédérale, le palmarès final est établi par addition du nombre de points gagnés par chacune des équipes au regard de son classement lors des différentes étapes.

Le nombre de points gagnés par étape dépend du nombre d'équipes engagées sur cette étape, suivant la règle :

- Dernière équipe du classement : 10 points ;
- De l'avant dernière à la 17e place : + 1 point supplémentaire ;
- De la 16e à 9e place : + 2 points supplémentaires ;
- De la 8e à 2e place : + 3 points supplémentaires ;
- 1ère place : + 4 points

Exemple pour une étape à 26 équipes:

26e : 10 points

25e : 11 points

...

17e : 19 points

16e : 21 points

...

9e : 35 points

8e : 38 points

...

2e : 56 points

1er : 60 points

Une équipe forfait lors d'une phase marque : 0 point.

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

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

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

ARTICLE 7.2 : DIFFUSION DES PLANNINGS

Les équipes doivent s'informer des horaires de matches auprès des organisateurs de la compétition. La FFDF se charge de transmettre à chaque club concerné un planning des matches au moins 15 jours avant la date de la compétition. Ce même planning devra être affiché sur le lieu de la compétition.

ARTICLE 7.3 : FORFAIT

Chaque équipe doit compter au moins 7 joueurs au début de chaque phase de championnat pour l'intérieur, 9 en extérieur, en sachant que si ce nombre n'est pas respecté, l'équipe est alors forfait mais son résultat sera pris en compte comme défini dans les articles 2.8 et 7.4.

Un club forfait non joué sera classé dernier de sa division.

Dans le cas de forfait non joué sur la totalité du championnat, l'équipe est assimilée à une équipe non inscrite.

ARTICLE 7.4 : VALIDITE DES MATCHS

Une équipe peut commencer un week-end avec moins de 7 joueurs valides en indoor et beach et moins de 9 joueurs valides en outdoor et ses matchs comptent selon l'article 7.3. Si un 7ème joueur (en indoor et beach) ou 9ème joueur (en outdoor) la rejoint au court du week-end, le calcul des points selon l'article 2.8 s'applique.

Une équipe faisant jouer des joueurs d'un autre club inscrit en championnat ou « descendre » plus de deux joueurs de son club d'équipes mieux classées sera déclarée « forfait joué » pour toute la phase de championnat. En outre, elle se verra attribuer un score nul pour chacun de ses matchs (13-0 en indoor et en beach, 13, 15 ou 17-0 en outdoor).

ARTICLE 7.5 : MINIMUM DE JOUEURS

Si une équipe se retrouve à moins de 5 joueurs pour l'indoor et le beach et 7 joueurs pour l'outdoor au cours d'un match (blessure...) le match continu en infériorité numérique. Les matchs qui suivront seront déclarés forfait si l'équipe n'a pas au minimum 5 joueurs en indoor et beach, et 7 joueurs en outdoor. Tous doivent être valides et jouant sur le terrain.

ARTICLE 7.6 : PERTE DE CAUTION

Il y a perte de caution lorsque :

- Une équipe complète ne se présente pas à une compétition, ou
- Elle se désiste du championnat après la date limite d'inscription.

En revanche, une équipe incomplète ne perd pas sa caution si elle est présente et joue malgré son forfait.

Pour le B.U.T, une équipe perd sa caution si :

- Elle est forfait à toutes les étapes du BUT, ou
- l'équipe n'a pas prévenu 2 mois avant sa non-participation à une étape.

ARTICLE 7.7 : FORFAIT EN DEBUT DE CHAMPIONNAT

En cas de forfait d'une équipe dans une division avant le début du championnat, c'est l'équipe la mieux classée des reléguables de cette même division qui la remplace. Si aucune équipe ne peut se déplacer, une équipe pick-up peut se créer afin de réaliser le nombre de matchs prévus auparavant.

ARTICLE 7.8 : 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 8 : Esprit du jeu

Chaque équipe donne une note sur 10 (sur 12 en beach) à chaque équipe rencontrée pour chaque match. Cette note sera inscrite sur la feuille de l'esprit du jeu dans l'espace qui lui est réservé.

Le prix de l'esprit du jeu sera attribué à l'équipe qui aura la meilleure moyenne sur l'ensemble de la compétition. Il est attribué un prix de l'esprit du jeu pour chaque division et pour chaque zone en championnat et pour chaque coupe fédérale.

Si une équipe est forfait pour un match ou plus ou qu'elle ne se présente pas pour jouer, elle se verra attribuer la note de 0 par match absent.

ARTICLE 8.1 : PRIX DE L'ESPRIT DU JEU

En championnat, si une équipe est forfait aux phases finales, elle ne pourra pas être classée. Par contre, une équipe qui a été forfait pour une phase, peut obtenir le prix de l'esprit du jeu lors des phases suivantes.

Chapitre 9 : 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 10 : Frais de péréquation

Les frais de péréquations sont destinés à prendre en compte une partie des frais de déplacement des équipes et à permettre aux clubs de s'inscrire en intérieur et en extérieur. Ils ne s'adressent qu'aux équipes faisant le championnat intérieur et extérieur, mais sont basés uniquement sur les déplacements de l'intérieur. Chaque année un plafond de remboursement est prévu par le trésorier, et validé par le CD. 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 marchent comme suit :

Suivant le barème utilisé, lorsque les déplacements d'une équipe pour l'intérieur occasionnent des frais qui dépassent une certaine somme (305 € ou 610 € si plusieurs équipes), la FFDF rembourse au club les frais dépassant ce plafond.

Détail du calcul :

Les distances pour les déplacements sont déterminées au moyen d'un organisme officiel.

Le prix du kilomètre est basé sur le tarif appliqué en moyenne dans les sociétés de transport. Soit 0.35 € du kilomètre.

Exemple de calcul pour une équipe :

$$(Distance parcourue (aller/retour) \times 0.35) + 183 = Y$$

Si Y est supérieure à 305 € la fédération remboursera la différence $Y - 305 =$ somme à rembourser

Si un club est à moins de 70 km du lieu de la compétition, il sera considéré comme jouant à domicile.