

Règlement compétition de la Ligue Flying Disc des Pays de la Loire

Version validée par le comité directeur : septembre 2023

Lexique

DT : Directeur de Tournoi

LFD : Ligue Flying Disc

Roster : Fiche équipe listant l'ensemble des joueurs d'une équipe. Le roster est à établir via le logiciel de la FFFD

Round Robin : Chaque équipe rencontre l'ensemble des autres équipes un nombre égal de fois

Captain meeting : rassemblement de tous les capitaines d'équipes en début de championnat

En cas de non mention d'un point de règlement dans ce présent document, c'est le [règlement de la FFFD](#) qui s'applique.

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 LFD Pays de la Loire est garante de l'organisation des championnats régionaux seniors et juniors.

Les championnats peuvent se dérouler dans les catégories suivantes :

SENIOR

- Open : ouvert à tous les licenciés hommes ou femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 avec une demande de sur-classement et les U17 avec une demande de double sur-classement peuvent également y participer.
- Féminine : ouvert à tous les licenciées femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 féminines avec une demande de sur-classement et les U17 féminines avec une demande de double sur-classement peuvent également y participer.
- Mixte : ouvert à tous les licenciés hommes ou femmes possédant une licence senior ou master. Les U20 avec une demande de sur-classement et les U17 avec une demande de double sur-classement peuvent également y participer.

JUNIOR :

- Open : ouvert à tous les licenciés hommes ou femmes possédant une licence U20, U17, U15 ou U13.
- Féminine : ouvert à tous les licenciées femmes possédant une licence U20, U17, U15 ou U13.
- Mixte : ouvert à tous les licenciés hommes ou femmes possédant une licence U20, U17, U15 ou U13.

Les championnats se pratiquent sur différentes surfaces :

- Outdoor : extérieur, le championnat se déroule sur un terrain gazonné ou synthétique,
- Indoor : intérieur, le championnat se déroule en salle,
- Beach : le championnat se déroule sur sable.

Le championnat régional vise à établir le classement annuel des équipes des Pays de la Loire. Les résultats sportifs sont pris en compte d'une année sur l'autre pour échelonner les divisions de niveaux de jeu.

Une lettre de cadrage est envoyée par la Ligue au début de chaque saison précisant les dates des différents championnats et toute précision utile au bon déroulement de la saison.

ARTICLE 0.1 : CONDITION D'INSCRIPTION

Seuls les clubs affiliés dans les délais à la FFFD avec un siège social basé dans les Pays de la Loire pourront demander leur inscription en championnat régional, en passant par le moyen précisé dans la lettre de cadrage. Les coupes régionales avec un faible nombre d'équipes inscrites pourront être ouvertes aux équipes des régions limitrophes. Des pénalités détaillées à l'Article 12.1 : *Pénalité en cas de désinscription*, seront appliquées si un club désengage son équipe après la date limite fixée par la LFDPDL (Article 0.2 : *Dates d'inscription*).

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 correspondants, dans la même zone géographique, sous réserve de validation par la LFDPDL.

Toute nouvelle équipe dans un championnat sera inscrite dans sa division la plus basse

.

ARTICLE 0.2 : DATES D'INSCRIPTION

Les dates limites d'engagement aux compétitions sont fixées pour chaque catégorie par les commissions Adultes et Juniors de la LFDPDL dans la note de cadrage envoyée en début de saison.

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 des compétitions

ARTICLE 1.1 : FONCTIONNEMENT

La LFDPDL s'appuie sur les clubs et les CFD pour organiser les différents championnats et coupes régionales.

La LFDPDL prend en charge pour toutes les compétitions régionales :

- les mailings,
- les inscriptions des équipes,
- l'établissement des plannings, et la transmission pour validation à l'organisateur
- la gestion des résultats pendant la compétition.

Un championnat commence à l'heure du captain meeting de la première phase dudit championnat, quelle qu'en soit la division et se termine après le dernier match prévu par le planning.

L'organisateur prend en charge :

- la réservation du lieu de compétition auprès des instances concernées,
- la réception et vérifications des rosters via son directeur de tournoi (*voir Article 1.4 : Directeur de Tournoi*),
- Validation du planning
- la mise en place du marquage des terrains, des tables de marques et du matériel nécessaire au bon déroulement des matchs,
- l'enregistrement et la transmission des scores par mail à developpement@flyingdisc-paysdelaloire.fr dans un délai de 24h après la fin de la compétition.

ARTICLE 1.2 : DIFFUSION DES LIEUX ET DATES DE CHAMPIONNATS

Les clubs doivent présenter leur volonté d'organiser une phase de championnat avant la date annoncée par la LFDPDL dans le courrier de cadrage d'une compétition. Dans le cas où plusieurs lieux sont proposés, la LFDPDL effectue le/les choix du/des lieu(x) en fonction de l'accessibilité, l'historique, la localisation, ... La LFDPDL se charge d'annoncer le lieu de la phase de championnat au moins 1 mois avant.

Si aucun nouveau lieu n'est proposé un mois avant la date de la compétition, la compétition peut être annulée.

ARTICLE 1.3 : DIFFUSION DES PLANNINGS

La LFDPDL se charge d'adresser 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 le CFD organisateur.

ARTICLE 1.4 : DIRECTEUR DE TOURNOI

Chaque club organisant une compétition doit désigner un Directeur de Tournoi dont les missions sont détaillées dans le règlement de la FFFD et [synthétisé sur son site](#).

ARTICLE 1.5 : TABLES DE MARQUE

1.5.1 : Les tables de marques sont assurées successivement par les équipes participant au week-end de championnat, suivant le planning prévu par la LFDPDL. 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.

1.5.2 : 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.

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

1.5.4 : Pour les compétitions juniors (U13, U15 et U17), les tables de marques sont tenues par les joueurs supervisés par le coach.

1.5.5 : Les pénalités en cas de non tenue de la table de marque sont indiquées à l'Article 12.4 : *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 E-licence (Nom ; Prénom, et N° de Licence) en amont du championnat et au plus tard au captain 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 12.6 : *Non transmission du roster*.

ARTICLE 2.2 : COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.2.1 : Sur le terrain, chaque équipe doit être composée (sauf indication contraire) :

- 5 joueurs en Beach,
- 7 joueurs en Outdoor Sénior,
- 5 joueurs en Outdoor/Indoor Junior U15 et U20,
- 5 joueurs en Indoor Sénior et Junior U15 et U20
- 4 joueurs Outdoor/Indoor en Junior U13

Au début de chaque phase, les équipes doivent compter pour les catégories Open et Féminine un minimum de 2 joueurs en adultes et 1 joueur en junior de plus que le nombre nécessaire pour jouer, soit :

- 7 joueurs en Beach,
- 7 joueurs en Indoor Sénior
- 9 joueurs en Outdoor Sénior,
- 6 joueurs en Outdoor/Indoor Junior U15 et U20 (**Attention : 7 nécessaire en national**)
- 5 joueurs en Outdoor/Indoor Junior U13 (**Attention : 7 nécessaire en national**)

Dans le cas de la catégorie Mixte :

- les équipes séniors doivent compter un minimum de 10 joueurs dont 5 de chaque sexe.
- les équipes juniors doivent compter un minimum de 6 joueurs dont 3 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 joueurs composant une équipe est inférieur au minimum requis à l'article 2.2.1 au cours d'un match, le match continue 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 : *Équipes de ligue*

2.2.5 : Pour les coupes régionales, les joueurs extérieurs à la Ligue sont autorisés. Avant d'intégrer des joueurs hors Pays de la Loire, les clubs s'engagent à chercher en priorité à compléter leurs équipes par des joueurs des clubs de la Ligue. Les quotas à respecter sont les mêmes que ceux imposés par la fédération et présentés dans l'article 2.5.

ARTICLE 2.3 : SURCLASSEMENT

Le sur-classement permet à un licencié de jouer dans la catégorie d'âge supérieure. Le double sur-classement permet à un licencié de jouer dans la catégorie doublement supérieure à sa catégorie d'âge. Il est autorisé pour toutes les catégories. Le sur-classement est à renseigner directement lors de la prise de licence sur E-licence et nécessitera un certificat médical mentionnant l'aptitude du joueur au sur-classement.

Toute demande de dérogation liée à un sur-classement doit être présentée au plus tard un mois avant la compétition concernée à la Commission Médicale de la FFFD. Cette dernière donnera ou non son accord au plus tard quinze jours avant la compétition.

ARTICLE 2.4 : DOUBLE SURCLASSEMENT

Le double sur-classement 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.

Le double sur-classement est à renseigner directement lors de la prise de licence sur E-licence et nécessitera un certificat médical mentionnant l'aptitude du joueur au double sur-classement.

Toute demande de dérogation liée à un sur-classement doit être présentée au plus tard un mois avant la compétition concernée à la Commission Médicale de la FFFD. 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. Ce quota est déterminé par la fédération.

Le tableau ci-dessous permet de connaître précisément le nombre de joueurs extérieurs au club auquel une équipe peut faire appel dans les championnats régionaux.

	Catégorie	U13	U15	U17	U20	Senior	Master
Ultimate Outdoor et Indoor	Féminine				60%	51%	51%
	Mixte			60%	60%	51%	51%
	Open	60%	70%	70%	70%	70%	51%
Beach Ultimate	Féminine				60%	51%	51%
	Mixte			60%	60%	70%	51%
	Open	60%	70%	70%	70%	70%	51%

		Nombre maximum de joueurs ayant des licences externes				
		Quota mini	85%	70%	60%	51%
Nombre de joueurs sur la fiche équipe	7	1	1	2	2	3
	8	1	1	2	3	3
	9	1	1	2	3	4
	10	1	1	3	4	4
	11	1	1	3	4	5
	12	1	1	3	4	5
	13	1	1	3	5	6
	14	2	2	4	5	6
	15	2	2	4	6	7
	16	2	2	4	6	7
	17	2	2	5	6	8
	18	2	2	5	7	8
	19	2	2	5	7	9
	20	3	3	6	8	9

ARTICLE 2.6 : MOUVEMENTS INTERNES DE JOUEURS

Un joueur qui a commencé un championnat avec une équipe ne peut pas changer d'équipe au cours d'un championnat. 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.

Les rosters seront vérifiés avant chaque phase pour s'assurer du respect de ses règles. En cas de non-conformité, l'équipe sera déclarée forfait.

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 la LFDPDL.

Le club / la LFD d'accueil doit demander une licence externe pour le joueur concerné via E-licence. Cette licence externe doit être validée par mail par le club prêteur, puis la fédération.

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), une seule fois par saison et avant les dates communiquées aux clubs en début de saison par la FFFD. Ce transfert doit être validé par la FFFD.

Cas particuliers des championnats nationaux juniors.

Le règlement de la FFFD n'interdit pas pour l'instant à des joueurs juniors ayant participé au championnat régional avec une équipe non sélectionnée de participer au championnat national avec une autre équipe. **Pour favoriser le développement régional, ces joueurs doivent en priorité compléter les équipes des clubs de la Ligue Pays de la Loire.**

ARTICLE 2.8 : EQUIPES DE LIGUE

La 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.

2.8.1 : Cette équipe devra comporter 100% de joueu.r.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 joueu.r.se.s à l'équipe de sa ligue.

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

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

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

2.8.5 : Cette équipe peut exister dans n'importe quelle catégorie, mais uniquement dans sa plus basse division.

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 dans le cadre du développement de nouveaux clubs.

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

2.9.2 : Les deux clubs jumelés doivent appartenir à la ligue Pays de la Loire.

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

2.9.4 : Ce statut est défini au moment de l'inscription à la compétition et devra être validé par la Ligue.

2.9.5 : 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 12.3 : *Pénalité tenues des joueurs*.

Les joueurs pourront porter en complément de leur tenue de jeu, s'ils garantissent un bon équilibre entre la sécurité, l'hygiène et les considérations culturelles :

- des vêtements s'ils sont confectionnés dans un matériau souple et élastique, et qu'ils ne masquent pas la tenue de jeu,
- des dispositifs de correction et protection de vue. La fédération préconise l'utilisation de lentilles de contact ou de lunettes spécialisées pour la pratique sportive. A défaut, les lunettes devront être attachées par un bandeau élastique ajusté autour de la tête.

- des couvre-chefs ajustés sur la tête, sans partie pouvant provoquer des problèmes de sécurité (cordelettes, lacets, tour de cou),
- des boucles d'oreilles, piercing, alliances et anneaux simples s'ils sont recouverts d'un pansement adhésif,
- des dispositifs médicaux sans partie rigide apparente.

ARTICLE 2.11 : NOMBRE D'ÉQUIPE DE CLUBS DANS UNE DIVISION

Dans toutes les catégories de championnat, il peut y avoir plusieurs équipes par club dans une même division. En cas d'un nombre trop important d'équipes inscrites ne permettant pas d'organiser le championnat dans de bonnes conditions, la Ligue se réserve le droit de refuser l'inscription d'une équipe si le club a déjà une équipe engagée dans cette compétition.

Chapitre 3 : Déroulement des compétitions

ARTICLE 3.1 : RÈGLEMENTS

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 LFDPDL. Une modification est possible entre deux championnats. La transmission des nouvelles règles est à la charge de la LFDPDL. 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 sur plage : les règles BULA seront appliquées.

ARTICLE 3.2 : DURÉES ET INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES MATCHS

Surface de jeu	Catégorie	Durée ^c	Mi-temps	Nombre de points	Cap ^b	Temps-mort ^a
Beach	Senior	40 min	A 7 points ou cap +1 à 25min Durée 1min	13 points max	Cap + 1 systématique	1 par équipe et par match Durée 1'30
	U15	25 min	Pas de mi-temps	9 points max	Cap +1 si égalité ou 1 point d'écart	1 par équipe et par match Durée 1 minute
	U13	20 min		7 points max		
Outdoor	Senior	60min	A 7 points ou cap+1 à 30 minutes Durée 5 minutes Chrono arrêté	13 points max	Cap +1 systématique	1 par équipe par mi-temps Durée 1 minute
	U20	35min	Pas de mi-temps	13 points	Cap + 1 si égalité ou 1 point d'écart cap obligatoire +1 pour la finale	1 par équipe et par match Durée 1 minute
	U17	30min		11 points		
	U15	25min		9 points		
	U13	20min				
Indoor	Senior	25 min	Pas de mi-temps	13 points	+2 Systématique	1 par équipe et par match Durée : 1 min
	U20	25 min		13 points	CAP + 1 systématique	
	U17	25 min		13 points		
	U15	20 min		11 points		
	U13	17 min		9 points		

La Ligue se réserve le droit de changer les durées des matchs pour des besoins d'organisation notamment.

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 Ultime de la LFDPDL 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 Ultime de la LFDPDL ou par le DT, il s'applique les durées et points du tableau.

ARTICLE 3.3 : DUREE DES MATCHS, CAS PARTICULIER DES JUNIORS

La durée et les informations générales sur les matchs sont définies dans l'Article 3.3 : Durées et informations générales sur les matchs.

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 3.4 : CHOIX DU FORMAT

En fonction du nombre d'équipes inscrites, la commission concernée de la LFDPDL choisira le format (poules, round robin, matchs de classement, ...) qu'elle juge le plus adaptée et permettant à chaque équipe de jouer un nombre de matchs satisfaisant, tout en gardant des horaires acceptables.

Si le choix s'oriente vers des phases de poules pour déterminer ensuite une poule haute et une poule basse, la répartition des équipes dans les différentes poules se fera en fonction du classement de la saison précédente. La ligue se réserve le droit d'adapter les poules en junior pour limiter les déplacements sur la première phase.

ARTICLE 3.5 : MONTEES / DESCENTES

Les montées/descentes d'une division nationale vers la division régionale sont définis par la FFFD en début de saison.

Au sein des compétitions régionales, seule la catégorie Indoor Sénior est pour l'instant concernée et suit la règle suivante : 2 équipes montent/descendent entre la DR2 et la DR1 à l'issue du championnat et pour la saison suivante.

Toute nouvelle équipe ou qui n'était pas inscrite au championnat la saison précédente est inscrite d'office dans la division la plus basse de la catégorie.

Dans le cas particulier des coupes régionales, le classement n'a pas d'influence sur la constitution des poules l'année suivante.

ARTICLE 3.6 : CHOIX DE LA MIXITE

La division régionale se jouera avec le Ratio B (Voir A6.3. dans WFDF Rules of Ultimate 2021-2024) - Appendix v1.0 : le ratio Femme/Homme est choisi par l'équipe présente d'un côté défini du terrain. Lors de la seconde période, le côté de terrain qui détermine l'équipe faisant le choix, est inversé.

ARTICLE 3.7 : CLASSEMENT DES EQUIPES

1) classez 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, passez 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, séparez 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.

ARTICLE 3.8 : 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, dans le cas de l'existence de plusieurs niveaux de division régionale. La priorité est ensuite donnée aux mieux classées. 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 (règlement FFFD)

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 12.5 : 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 forfait joué, elle sera classée comme les autres équipes pour le prix de l'Esprit du Jeu. Une équipe forfait joué peut gagner le prix de l'Esprit du Jeu. Une équipe ne jouant pas au moins un match sur l'ensemble du championnat est classée dernière du classement de l'esprit du jeu.

Chapitre 5 : Retards et forfaits

ARTICLE 5.1 : 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 10 min	11 à 15 min	16 à 22 min	23 à 30 min	31 min
	Suppression des temps morts	-3 points	-6 points	-8 points	-10 points + 1ère mi-temps écoulée.	Match perdu

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. Le DT est en charge de l'application de ces pénalités si nécessaire.

ARTICLE 5.2 : FORFAITS ET ABSENCES

Une équipe est forfait lorsqu'elle ne respecte pas l'Article 2.2 : Composition des Équipes, ou qu'elle ne présente pas son roster dans les délais impartis ou qu'elle retire sa participation après la date limite communiquée par la LFDPDL ou qu'elle n'est pas présente lors de la compétition.

Il existe deux types de forfait :

- l'équipe ne s'est pas déplacée et/ou n'a pas assurée l'ensemble des matchs prévus par le planning sur toute la durée de la compétition (comprenant l'ensemble des phases le cas échéant)
- l'équipe est forfait au terme de la définition donnée plus haut mais participe quand même au championnat et assure l'ensemble de ses matchs. Elle est alors dite en « forfait joué ».

Dans tous les cas, le résultat d'un match contre une équipe forfait est comptabilisé comme suit : 0 pour l'équipe forfait et le score maximal pour l'équipe adverse.

Une équipe forfait est reléguée à la dernière place de la poule et à la dernière place de la division. La pénalité prévue dans l'Article ... est appliquée, sauf dans le cas d'un forfait joué.

Dans le cas d'une équipe forfait joué, n'importe quel joueur peut participer au match, sans aucune restriction, à part le respect de la catégorie d'âge.

Un forfait doit être déclaré dès que possible à la Ligue, afin qu'elle puisse prendre les dispositions nécessaires. Pour toute situation que le présent règlement ne permettrait pas de résoudre, seule la Ligue est autorisée à prendre des décisions.

Chapitre 6 : Pénalités

Les sanctions définies dans ce chapitre peuvent être données par le Directeur de Tournoi ou par un officiel de la LFDPDL.

ARTICLE 6.1 : PÉNALITÉ EN CAS DE FORFAIT

Si une équipe se déclare forfait entre la deadline d'inscription fixée par la LFDPDL dans le courrier de cadrage de la compétition dite et la date de la première transmission du planning, le club sera prélevé du montant suivant :

	Open	Junior	Master	Féminin / Mixte
Division régionale	100€	50€	50€	50€
Coupe régionale	50€	25€	25€	25€

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 :

	Open	Junior	Master	Féminin / Mixte
Division régionale	250€	100€	100€	100€
Coupe régionale	125€	50€	50€	50€

ARTICLE 6.2 : PÉNALITÉ TENUES DES JOUEURS

Article 2.11 : tenues sportives, en vigueur.

Le club se verra attribuer une note de 0 d'esprit du jeu pour le match concerné en cas de non-respect du règlement.

Il n'est pas interdit en cas de difficulté liée à la tenue des joueurs de prévenir le Directeur de Tournoi puis captain meeting pour trouver, si possible, une solution avec lui. En cas de récidive, lors de la même compétition, le club recevra une pénalité financière de 50€ par joueur ne respectant pas cet article.

ARTICLE 6.3 : PÉNALITÉ 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 6.4 : PÉNALITÉ 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 6.5 : 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 7 : Droit à l'image

Sauf mention contraire adressée à la Ligue Flying Disc Pays de la Loire 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 Ligue Flying Disc Pays de la Loire à reproduire sur son site web, réseaux 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 Ligue Flying Disc Pays de la Loire qui trouverait son origine dans l'exploitation de son image dans le cadre précité.