

District ou départemental
FORMULE ECHIQUIER à 8 équipes
GESTION DE LA COMPETITION ET DES RESULTATS

- 8 équipes participantes.
- Les équipes se rencontrent sur 5 tours.
- 2 équipes ne peuvent pas se rencontrer plusieurs fois dans la même journée.
- Un classement au point est calculé à chaque tour. A partir du 2^{ème} tour, le classement est calculé par l'addition des points du dernier tour joué et des points des tours précédents.
- Au 2nd tour, les matchs sont déterminés par le classement du tour précédent soit :
 - 1^{ère} du classement contre 2^{nde}
 - 3^{ème} du classement contre 4^{ème}
 - 5^{ème} du classement contre 6^{ème}
 - 7^{ème} du classement contre 8^{ème}
- A partir du 3^{ème} tour, l'ordre des matchs est identique à celui du 2nd tour. Dans le cas, où 2 équipes se sont déjà rencontrées dans un tour précédent, il faut décaler l'organisation des matchs de la manière suivante : Si les 1^{ère}/2^{nde} équipes se sont déjà rencontrées, décaler 1^{ère}/3^{ème} et ainsi de suite. La même logique prévaut pour tous les autres matchs pour conserver le principe d'équilibre entre les adversaires (les équipes de haut de tableau se rencontrent entre elles et les équipes plus faibles rencontrent au plus des adversaires de niveau immédiatement supérieur).
- Le classement final est calculé à l'issue du 5^{ème} tour suivant les mêmes règles que les tours précédents.

Temps de match :

Décompte des points : Victoire 4 pts
 Nul avec buts 3 pts
 Nuls sans buts 2 pts
 Défaite 1 pt

En cas de match nul sans but au 1^{er} tour : A la fin du match, séance de tirs au but à la mort subite. L'équipe victorieuse sera classée devant son adversaire sans modification d'attribution de points.

En cas de match nul avec but(s) au 1^{er} tour : L'équipe qui a ouvert le score sera classée devant son adversaire sans modification d'attribution de points.

En cas d'égalité au classement à partir du 2nd Tour :

- Entre 2 équipes : ~ goal average particulier si les 2 équipes se sont opposées
 ~ goal average général
 ~ meilleure attaque
 ~ meilleure défense
 ~ séance de tirs au but (série de 3 tirs au but puis mort subite)
- Entre 3 équipes ou plus :
 - ~ goal average général
 - ~ meilleure attaque
 - ~ meilleure défense
 - ~ séance de tirs au but (triangulaire en mort subite).

District ou départemental
FORMULE ECHIQUIER
GESTION DE LA COMPETITION ET DES RESULTATS

DEROULEMENT

Sport : Futsal	Catégorie :
Date et lieu :	
Organisateur :	

Equipes :	A B C D E F G H	Durée des matchs : ? mn Fin pour ?
-----------	--------------------------------------	---

Matchs 1^{er} TOUR

Repères	Equipes	Scores		Equipes	Repères

En cas de match nul se référer au texte.

Reporter les points marqués par chaque équipe sur le tableau « cumul des points » dans la colonne « pts du 1^{er} tour » et déterminer le classement.

Matchs 2nd TOUR

Repères	Equipes	Scores		Equipes	Repères
7^{ème} T1					8^{ème} T1
5^{ème} T1					6^{ème} T1
3^{ème} T1					4^{ème} T1
1^{er} T1					2nd T1

En cas de match nul se référer au texte.

Reporter les points marqués par chaque équipe sur le tableau « cumul des points » dans la colonne « pts du 2nd tour » puis additionner les points des 2 tours et déterminer le classement.

Dans un tour, on peut modifier l'ordre des matches pour éviter qu'une équipe enchaîne 2 matches entre 2 tours ou pour finir par les matches du haut de classement.

Matches 3^{ème} TOUR

Repères	Equipes	Scores		Equipes	Repères
7^{ème} C2					8^{ème} C2
5^{ème} C2					6^{ème} C2
3^{ème} C2					4^{ème} C2
1^{er} C2					2nd C2

En cas de match déjà effectué (les équipes se sont déjà rencontrées), appliquer le texte de référence. De même, en cas de match nul.

Reporter les points marqués par chaque équipe sur le tableau « cumul des points » dans la colonne « pts du 3^{ème} tour » puis additionner les points des 3 tours et déterminer le classement.

Dans un tour, on peut modifier l'ordre des matches pour éviter qu'une équipe enchaîne 2 matches entre 2 tours ou pour finir par les matches du haut de classement.

Matches 4^{ème} TOUR

Repères	Equipes	Scores		Equipes	Repères
7^{ème} C3					8^{ème} C3
5^{ème} C3					6^{ème} C3
3^{ème} C3					4^{ème} C3
1^{er} C3					2nd C3

En cas de match déjà effectué (les équipes se sont déjà rencontrées), appliquer le texte de référence. De même, en cas de match nul.

Reporter les points marqués par chaque équipe sur le tableau « cumul des points » dans la colonne « pts du 4^{ème} tour » puis additionner les points des 4 tours et déterminer le classement.

Dans un tour, on peut modifier l'ordre des matches pour éviter qu'une équipe enchaîne 2 matches entre 2 tours ou pour finir par les matches du haut de classement.

Matches 5^{ème} TOUR

Repères	Equipes	Scores		Equipes	Repères
7^{ème} C4					8^{ème} C4
5^{ème} C4					6^{ème} C4
3^{ème} C4					4^{ème} C4
1^{er} C4					2nd C4

En cas de match déjà effectué (les équipes se sont déjà rencontrées), appliquer le texte de référence. De même, en cas de match nul. Reporter les points marqués par chaque équipe sur le tableau « cumul des points » dans la colonne « pts du 5^{ème} tour » puis additionner les points des 5 tours et déterminer le classement final.

Dans un tour, on peut modifier l'ordre des matches pour éviter qu'une équipe enchaîne 2 matches entre 2 tours ou pour finir par les matches du haut de classement.

CUMUL DES POINTS

	Equipes	Pts du 1 ^{er} T	Pts du 2 nd T	Total Pts 2 nd T	Pts du 3 ^{ème} T	Total Pts 3 ^{ème} T	Pts du 4 ^{ème} T	Total Pts 4 ^{ème} T	Pts du 5 ^{ème} T	Total Pts 5 ^{ème} T	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H

	Clas 1 ^{er} T
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

	Total Pts 2 nd T (C2)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

	Total Pts 3 ^{ème} T (C3)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

	Total Pts 4 ^{ème} T (C4)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

	Total Pts 5 ^{ème} T CLAS FINAL
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

