



**CLUBS,
ORGANISEZ VOTRE
TOURNOI DE**

FUTNET



SOMMAIRE

QU'EST-CE QUE LE FUTNET ? _____ 03

POURQUOI ORGANISER
UN TOURNOI DE FUTNET ? _____ 04

OÙ ORGANISER
UN TOURNOI DE FUTNET ? _____ 05

Option n°1 : sur un terrain de football 05

Option n°2 : sur des courts de tennis 06

Option n°3 : dans un gymnase 07

QUELLE FORMULE ? _____ 08

QUELLES RÈGLES ? _____ 12

COMMENT ARBITRER ? _____ 15

QUAND ORGANISER
SON TOURNOI ? _____ 16

QUELLE COMMUNICATION ? _____ 17

QUELS SYSTÈMES DE JEU ? _____ 18

POUR ALLER PLUS LOIN... _____ 19

ANNEXES _____ 20

Tableaux de tournoi

FUTNET



QU'EST-CE QUE LE FUTNET ?



- ▶ **Découvrez le Futnet**, bien plus qu'un simple "tennis-ballon" d'entraînement ! La pratique a évolué pour devenir un sport officiellement reconnu par le Ministère des Sports, grâce à la délégation de service public accordée à la FFF en 2022.
- ▶ Le Futnet est une activité sportive totalement **inclusive**, ouverte à tous les publics. Créez des tournois dynamiques où l'absence de contact permet aux filles, aux garçons, aux femmes et aux hommes de s'affronter dans des compétitions passionnantes. Et les catégories peuvent se mélanger, créant des duels épiques tels qu'un vétéran contre une joueuse U18 ou un joueur U14 face à un senior.
- ▶ Le Futnet va encore plus loin en **offrant la possibilité d'accueillir et d'intégrer un public en situation de handicap**, tant que cela ne compromet pas la mobilité du joueur et sa compréhension du jeu.
- ▶ Imaginez le plaisir de jouer où chaque personne, quel que soit son niveau ou sa condition, a sa place sur le terrain.
- ▶ **Dès maintenant, donnez vie à des tournois de Futnet mémorables où l'inclusion, la diversité et le plaisir sont les maîtres mots !**



POURQUOI ORGANISER UN TOURNOI DE FUTNET ?

1

Pour faire **découvrir** à vos licencié(e)s une **discipline attractive**, vers laquelle certains se tourneront peut-être un jour après le football.

2

Pour créer un **événement club convivial**, permettant à tous vos licenciés, éducateurs et dirigeants de jouer ensemble, sans contact (des jeunes aux vétérans, hommes et femmes).

3

Pour **générer des ressources** pour votre club (buvette, éventuel droit d'entrée...)

4

Pour progresser dans la perspective d'une **éventuelle section Futnet** dans votre club.

5

Pour attirer de **nouveaux licenciés** et fidéliser les licenciés actuels.

OÙ ORGANISER UN TOURNOI DE FUTNET ?

OPTION N°1 : SUR UN TERRAIN DE FOOTBALL

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



- ▶ **Filet** : utilisation d'un kit filet de Futnet mobile de 6m x 1,10m (Exemple : Kit Filet de Futnet).

Pour un tournoi allant jusqu'à 32 équipes, nous préconisons l'utilisation de 4 kits.

Les kits peuvent éventuellement être prêtés par votre District et/ou votre Ligue.

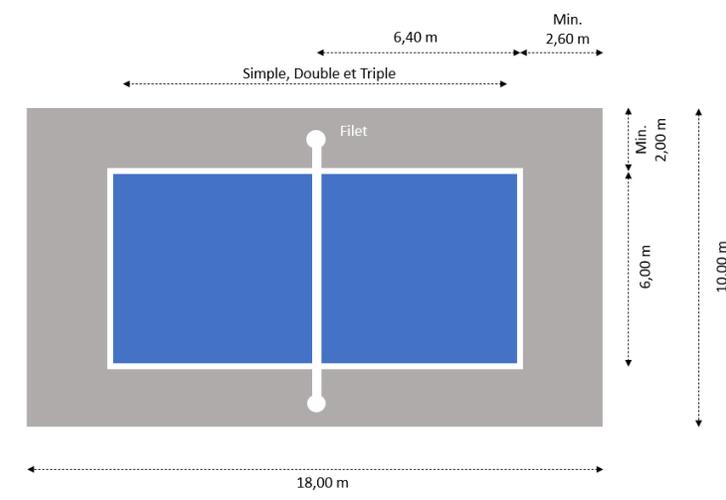


- ▶ **Tracés** : le terrain peut être délimité par des coupelles plates ou des bandes en silicone (voir la photo ci-contre).

Taille du terrain : 12,80m x 6m



- ▶ **Ballon** : idéalement, un ballon de Futnet de la marque Gala, plus léger et rebondissant (cf. Photo du ballon ci-contre). Sinon, un ballon de Football classique, de taille 5.



OÙ ORGANISER UN TOURNOI DE FUTNET ?

OPTION N°2 : SUR DES COURTS DE TENNIS

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



▶ **Filet** : utilisation du filet de Tennis.

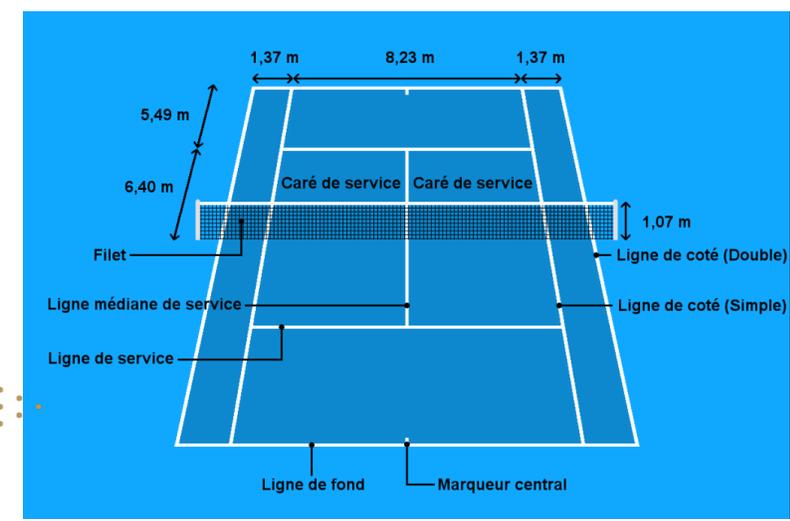


▶ **Tracés** : jeu sur les deux carrés de service du court de tennis.
Taille du terrain : 8,23m x 6,40m de chaque côté du filet.

▶ **Mires** : barres verticales de 1,10m accrochées sur les côtés du filet au niveau des limites du terrain (le filet étant en général plus large que le terrain). Ces deux mires délimitent latéralement l'espace de passage au-dessus du filet dans lequel le ballon doit obligatoirement passer avant d'atteindre le terrain adverse.
Jeu sur les deux carrés de service du terrain de tennis.



▶ **Ballon** : [se référer à la préconisation en page 5](#)



Cette option implique que l'utilisation des installations doit se faire en bonne intelligence avec le club de tennis et le propriétaire des installations (généralement, la commune) !

OÙ ORGANISER UN TOURNOI DE FUTNET ?

OPTION N°3 : DANS UN GYMNASSE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



▶ **Filet** : matériel disponible dans le gymnase (poteaux et filets de volley). Si ce matériel n'est pas disponible, utilisez un/des kits filet(s) de Futnet mobile(s) de 6m x 1,10m.



▶ **Tracés** : ruban adhésif (scotch de peintre) ou bandes en silicone. Si le matériel est disponible dans le gymnase, utilisez les tracés « Volley » (largeur 9m) en ajoutant une ligne de fond à 6,40m du filet (**schéma n°1**). Sinon, avec des kits filet, délimitez une aire de jeu de 6m X 6,40m de chaque côté (**schéma n°2**).



▶ **Mires** : [voir explications en page 6](#)

▶ **Ballon** : [se référer à la préconisation en page 5](#)

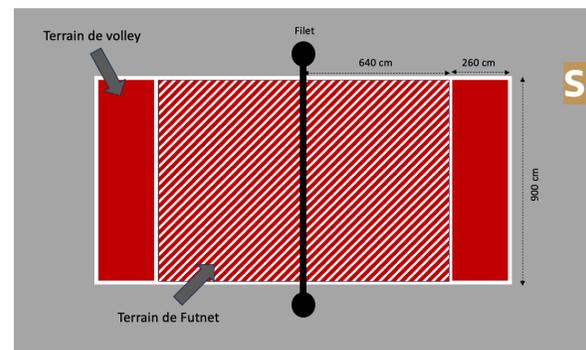


Schéma n°1

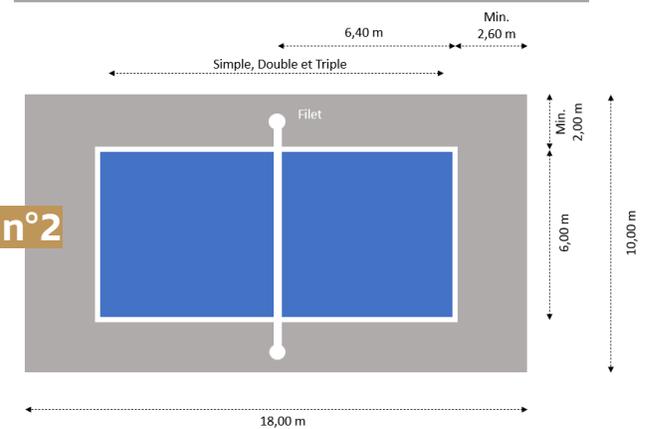


Schéma n°2

QUELLE FORMULE ?

SOMM.

1/4

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

- ▶ Vous pouvez proposer un tournoi en simple (1 contre 1), en double (2 contre 2) ou en triple (3 contre 3). Pour un premier tournoi, **nous vous conseillons de proposer un tournoi en double.**

En double, les équipes sont plus faciles à constituer et le jeu est plus simple, avec deux joueurs qui défendent et qui attaquent.

Le simple est plus élitiste et le triple nécessite plus d'organisation tactique avec des postes distincts.

- ▶ **En simple**, il n'y a pas de remplaçant.
- ▶ **En double**, les équipes pourront compter **trois joueurs dont un remplaçant**, avec possibilité de changement de joueur à tout moment.
- ▶ **En triple**, les équipes pourront compter **quatre joueurs dont un remplaçant**, avec possibilité de changement de joueur à tout moment.
- ▶ Il est préférable de proposer une formule avec une **phase de poule**, suivie d'une **phase éliminatoire**, afin de permettre à toutes les équipes de jouer un nombre minimum de rencontres.

QUELLE FORMULE ?

SOMM.

2/4

Les deux pages suivantes vous proposent une formule de tournoi, selon le nombre d'équipes participantes.

LES HYPOTHÈSES UTILISÉES POUR LES FORMULES :

Le nombre de rencontres de poule à jouer :

- ▶ **Poule de 3** : 3 rencontres
- ▶ **Poule de 4** : 6 rencontres
- ▶ **Poule de 5** : 10 rencontres
- ▶ **Poule de 6** : 15 rencontres

Il est possible d'estimer la durée d'une rencontre de la manière suivante :

- ▶ Si la rencontre se joue en X points secs (un seul point d'écart), le nombre moyen de points joués est de 1,8x.
- ▶ La durée moyenne d'un point est de 30 secondes.
- ▶ *Exemple* : une rencontre en 15 points secs comportera en moyenne 27 points et durera 13,5 minutes.

Entre les rencontres, on peut compter 5 minutes de battement.

QUELLE FORMULE ? 4 À 20 ÉQUIPES

3/4

SOMM.

Nombre d'équipes	Phase de Poules	Phase d'Élimination directe	Nb de rencontres de poule	Nb de points en poule	Nb de terrains en poule	Nb de rencontres huitièmes et quart	Nb de points huitièmes et quart	Nb de terrains 8ème et quarts	Nb de rencontres demis et finales	Nb de points demis et finales	Nb de terrains demis et finales	Temps de jeu TOTAL (heures)
4	Une poule de 4 - Tous qualifiés	Demi-finales (1er de poule contre 4ème, 2ème contre 3ème)	6	15	1	0	15	1	4	15	1	3,1
5	Une poule de 5 Le 5ème de la poule est éliminé		10	15	1	0	15	1	4	15	1	4,3
6	Deux poules de 3 - Tous qualifiés	Quarts de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Demi-finales (Premiers de poule contre vainqueurs des quarts) Finale	6	15	2	2	15	2	4	15	1	2,5
7	Une poule de 3, une poule de 4 Le 4ème de la poule de 4 est éliminé		9	15	2	2	15	2	4	15	1	2,9
8	Deux poules de 4 - Tous qualifiés	Quarts de finale (1er d'une poule contre 4ème de l'autre poule, 2ème d'une poule contre 3ème de l'autre poule) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	12	15	2	4	15	2	4	15	1	3,7
9	Une poule de 4, une poule de 5 Quatre premiers de poule qualifiés		16	15	2	4	15	2	4	15	1	4,3
10	Deux poules de 5 Quatre premiers de poule qualifiés		20	15	2	4	15	2	4	15	1	4,9
11	Une poule de 5 et une poule de 6 Quatre premiers de poule qualifiés		25	15	4	4	15	2	4	15	1	3,8
12	Deux poules de 6 Quatre premiers de poule qualifiés		30	15	4	4	11	4	4	15	1	3,8
13	Une poule de 4, trois poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les quarts de finale Huitièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Quarts de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	15	15	4	8	15	2	4	15	1	3,6
14	Deux poules de 4, deux poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés		18	15	4	8	15	2	4	15	1	3,9
15	Trois poules de 4, une poule de 3 Trois premiers de poule qualifiés		21	15	4	8	15	2	4	15	1	4,1
16	Quatre poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		24	15	4	8	15	2	4	15	1	4,3
17	Trois poules de 4, une poule de 5 Trois premiers de poule qualifiés		28	15	4	8	15	2	4	15	1	4,6
18	Deux poules de 4, deux poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		32	15	4	8	15	2	4	15	1	4,9
19	Une poule de 4, trois poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		36	11	4	8	15	2	4	15	1	4,7
20	Quatre poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		40	11	4	8	11	2	4	15	1	4,7

QUELLE FORMULE ? 21 À 32 ÉQUIPES

Nombre d'équipes	Phase de Poules	Phase d'Élimination directe	Nb de rencontres de poule	Nb de points en poule	Nb de terrains en poule	Nb de rencontres huitièmes et quart	Nb de points huitièmes et quart	Nb de terrains 8ème et quarts	Nb de rencontres demis et finales	Nb de points demis et finales	Nb de terrains demis et finales	Temps de jeu TOTAL (heures)
21	Trois poules de 5, une poule de 6 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les quarts de finale Huitièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule	45	11	4	8	11	2	4	15	1	5,0
22	Deux poules de 5, deux poules de 6 Trois premiers de poule qualifiés	Quarts de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales	50	11	4	8	11	2	4	15	1	5,3
23	Une poule de 5, trois poules de 6 Trois premiers de poule qualifiés	Match pour la troisième place Finale	55	11	4	8	11	2	4	15	1	5,6
24	Huit poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les huitièmes de finale	24	15	4	8	15	2	4	15	1	4,3
25	Sept poules de 3, une poule de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Seizièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule	27	15	4	8	15	2	4	15	1	4,5
26	Six poules de 3, deux poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Huitièmes de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des seizièmes)	30	15	4	8	15	2	4	15	1	4,8
27	Cinq poules de 3, trois poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Quarts de finale	33	15	4	8	15	2	4	15	1	5,0
28	Quatre poules de 3, quatre poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Demi-finales	36	11	4	8	15	2	4	15	1	4,7
29	Trois poules de 3, cinq poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Match pour la troisième place	39	11	4	8	15	2	4	15	1	4,9
30	Deux poules de 3, six poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés	Finale	42	11	4	8	11	2	4	15	1	4,8
31	Une poule de 3, sept poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		45	11	4	8	11	2	4	15	1	5,0
32	Huit poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		48	11	4	8	11	2	4	15	1	5,2



QUELLES RÈGLES ?

1/3

SOMM.

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

Au niveau des règles, un point critique est le **nombre de rebonds autorisés** dans l'échange : un seul rebond ou deux rebonds. Chaque formule a ses avantages... et ses inconvénients. **Explications :**

	AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Tournoi à deux rebonds	<ul style="list-style-type: none">▶ Permet l'accès au tournoi au plus grand nombre de participants, favorisant ainsi la mixité et la dimension intergénérationnelle.▶ Favorise la mise en place d'un vrai jeu de Futnet, basé sur l'enchaînement d'une réception, d'une passe et d'une attaque, plutôt que se contenter d'un simple jeu de renvoi.	<ul style="list-style-type: none">▶ Pour les footballeurs expérimentés, jouer à deux rebonds est considéré, à tort, comme trop lent, trop « facile », pas assez compétitif.▶ Pour les joueurs de Futnet expérimentés, le jeu à un seul rebond est privilégié.
Tournoi à un seul rebond	<ul style="list-style-type: none">▶ Satisfait les joueurs de Futnet expérimentés.▶ Satisfait les footballeurs expérimentés.	<ul style="list-style-type: none">▶ Limite considérablement la participation au tournoi des publics féminins, jeunes et footballeurs moins expérimentés.

Une bonne formule, pour un public hétérogène, consiste à mixer les deux formules :

- ▶ Jouer à deux rebonds lors de la **phase de poule** et passer à un seul rebond dans la **phase éliminatoire**.
- ▶ Jouer à **un seul rebond**, tout en **autorisant le jeu à deux rebonds** lorsque les deux équipes sont d'accord.

QUELLES RÈGLES ?

2/3

SOMM.

	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	
THÈMES	Touches de balle	Deux touches maximum par joueur. Renvoi possible en une touche.	Trois touches maximum par équipe. Renvoi possible en une ou deux touches. Un même joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite (pas de touches consécutives).	
	Point marqué	Lorsque le ballon ne peut pas être renvoyé par l'adversaire ou lorsque l'adversaire fait une faute.		
	Fautes de jeu	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Le ballon ne rebondit pas dans l'aire de jeu (terrain + lignes). ▶ Un joueur touche le filet ou un adversaire. ▶ Le ballon passe dans le camp adverse après un rebond, sans avoir été touché par un joueur. ▶ Le ballon rebondit deux fois consécutivement dans le camp adverse. ▶ Le ballon passe dans le camp adverse sans avoir franchi le filet dans la largeur du terrain (hors mires). 		
	Filet	Hauteur 1,10m. Interdiction de toucher le filet. Possibilité de jouer le ballon au-delà du filet, depuis son camp. Si la balle touche le filet, le jeu continue (au service comme dans l'échange).		
	Service	<ul style="list-style-type: none"> ▶ L'équipe qui gagne le toss décide de servir ou de recevoir. ▶ L'équipe qui gagne un point sert pour le suivant. Une seule tentative. ▶ Le service s'effectue derrière la ligne : de volée, après un rebond, smashé ou avec la balle à terre. 		
		Le service est croisé (en diagonale), score pair à droite, score impair à gauche.	Le ballon doit atterrir dans la zone de service.	
	Rebond sur le service	Possibilité en réception de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.		
	Rebond	Un seul rebond. Rebond à utiliser n'importe quand dans l'échange.	Un seul rebond, sauf si les deux équipes sont d'accord pour jouer avec deux rebonds. Rebond à utiliser n'importe quand dans l'échange.	
	Tracé du terrain	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Gymnase : Terrain Officiel = 9m x 6,40m avec une ligne centrale perpendiculaire au filet. ▶ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côté). ▶ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40m de chaque côté. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Gymnase : Terrain Officiel = 9m x 6,40m. ▶ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côté). ▶ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40m de chaque côté. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Gymnase : Terrain Officiel = 9m x 9m de chaque côté, avec ligne de service à 6,40m du filet. ▶ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côtés) ou 9m x 9m en traçant une ligne. ▶ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40 de chaque côté.

QUELLES RÈGLES ?

SOMM.

3/3

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION (SUITE) :

La participation peut être proposée aux licenciés de U14 à vétéran, garçons et filles. Il est possible d'ouvrir aux plus jeunes, sous réserve qu'ils jouent avec un partenaire majeur.

Avant le démarrage du tournoi, expliquez clairement les règles, en situation. Nous préconisons l'application des **règles officielles du Futnet en double**. Et insistez sur les **trois règles** qui peuvent être mal connues ou prêter à confusion :

- ▶ Le hors-mire : au Futnet, le ballon doit passer au-dessus du filet, dans les limites du terrain, comme au volley. Les poteaux des kits filet ou les mires en bois/métal matérialisent les limites.
- ▶ Le filet ne doit jamais être touché par les joueurs. Si le filet est touché, le point est perdu, même si l'équipe adverse a commis simultanément une autre faute.
- ▶ Le rebond peut être pris n'importe quand dans l'échange, même après une première touche de balle.

Vous pouvez également proposer une adaptation de certaines règles qui peuvent s'avérer difficile à maîtriser pour des néophytes, comme :

- ▶ Ignorer la règle du hors-mire
- ▶ Imposer un rebond sur le service



Consultez la vidéo fédérale sur les lois du jeu Futnet

[Cliquez ici](#)



COMMENT ARBITRER ?



QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

- ▶ Mobilisez vos **arbitres, bénévoles, éducateur(rice)s et vos dirigeant(e)s** qui ne jouent pas pour **l'arbitrage** et l'encadrement du tournoi, avec un briefing préparatoire en amont.
- ▶ **Un arbitre par terrain**, qui officie et communique le résultat du match à la table centrale. Idéalement, équipez-les de tableaux de score et de sifflets.
- ▶ Dédiez une personne à la **table centrale**, qui gère le tournoi, lance les rencontres sur les terrains, centralise les résultats des rencontres, produit les classements des poules et détermine le tableau de la phase éliminatoire.

Pour l'arbitrage, insistez sur les points suivants :

- ▶ Un coup de sifflet pour lancer le point et un coup de sifflet pour le terminer ;
- ▶ Ne pas hésiter à remettre le point à la moindre situation litigieuse ;
- ▶ Utiliser quelques gestes de base de l'arbitre :



Point à remettre



Rebond en dehors des limites



Deux rebonds au sol



Deux touches consécutives



Hors mires



Filet touché

QUAND ORGANISER SON TOURNOI ?



QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

Privilégiez les **périodes sans rencontre de football à 11**, pour accueillir le maximum de participants, à savoir :

- ▶ Pendant les week-ends de vacances scolaires,
- ▶ En fin de saison (juin, juillet),
- ▶ Lors de la période des vacances de Noël (en gymnase).

Vous pouvez organiser un tournoi en soirée ou sur un après-midi.

Trouvez la date qui permet de faire de votre tournoi un **événement festif** pour l'ensemble du club !



QUELLE COMMUNICATION ?



QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

- ▶ **Communiquer** très largement sur votre tournoi (public interne au club et public externe au club : entreprises, organismes de la Fonction Publique, Collèges/Lycées/Universités, instances FFF...) et prenez des **inscriptions fermes**, en s'assurant de la présence de l'équipe le jour J.
- ▶ Vous pouvez utiliser les **affiches personnalisables**, à télécharger sur ce lien :



Affiches personnalisables

[Cliquez ici](#)

- ▶ Annoncez l'événement :
 - sur votre **site internet**,
 - sur vos **réseaux sociaux**,
 - via une **campagne d'emailing**,
 - avec des **affiches/flyers**,
 - avec des **communiqués de presse à transmettre aux médias locaux**,
 - via vos **partenaires**.

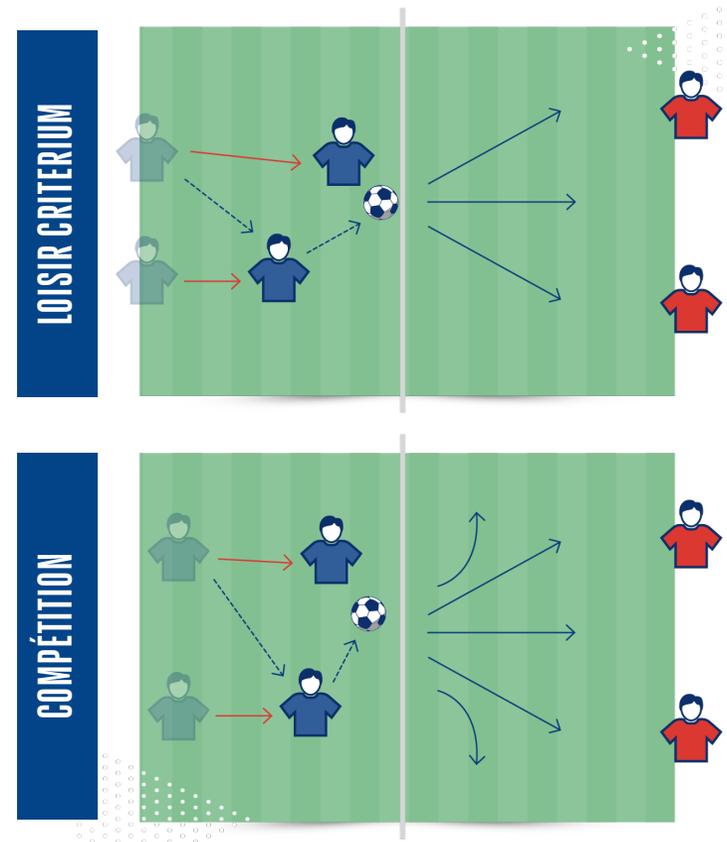


QUELS SYSTÈMES DE JEU ?



QUELQUES CONSEILS POUR JOUER EN DOUBLE :

- ▶ **L'équipe qui attaque** essaie d'avancer dans le terrain dès la réception.
- ▶ Le joueur qui ne réceptionne pas se rapproche du joueur qui réceptionne.
- ▶ Le réceptionneur oriente le ballon vers l'avant, légèrement en direction de son partenaire. Il se positionne ensuite pour l'attaque, à hauteur du passeur, sans se coller au filet, en laissant un espace suffisant pour avancer dans la balle sur son attaque.
- ▶ La passe doit permettre à l'attaquant de se retrouver à proximité du filet.
- ▶ Plus la passe est proche du filet, plus l'angle des attaques possibles est ouvert.



- ▶ **L'équipe qui défend** se positionne sur ses appuis, jambes écartées, derrière la ligne de fond, en essayant de lire la gestuelle de l'attaquant avant l'attaque.
- ▶ Sur les ballons qui arrivent entre les deux joueurs, la priorité de réception est donnée au meilleur attaquant.
- ▶ Les défenseurs, en cours de rencontre, essaient d'anticiper les zones d'attaques à partir de l'observation de la gestuelle des attaquants.

POUR ALLER PLUS LOIN...



Pour toute question sur l'organisation de votre tournoi ou simplement pour communiquer son existence, n'hésitez pas à contacter :

- ▶ votre Conseiller Technique Départemental et/ou Régional chargé du Développement et de l'Animation des Pratiques (CTD DAP ou CTR DAP).
- ▶ vos interlocuteurs FFF :
 - Émilie TRIMOREAU (Direction Technique Nationale) : etrimoreau@fff.fr
 - Michaël LANGOT (Ligue du Football Amateur) : mlangot@fff.fr

Rapprochez-vous de votre District et/ou de votre Ligue pour envisager, après votre tournoi :

- ▶ La création d'une section Futnet dans votre club, permettant de fidéliser vos licenciés, d'en attirer de nouveaux et dans le cas de l'ouverture d'une section loisir Futnet, de bénéficier d'une dotation : [Guide Section Loisir](#)
- ▶ La participation à un challenge ou un championnat de Futnet, organisé par votre District ou votre Ligue.



ANNEXES

TABLEAUX DE TOURNOI

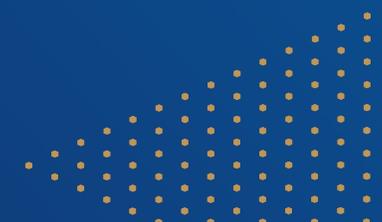


TABLEAU POULE À 3 ÉQUIPES

SOMM.

POULE

MATCHES

A	-	B
A	-	C
B	-	C

CLASSEMENT

Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A			
B			
C			

POULE À 3 ÉQUIPES

ÉQUIPES

A
B
C



Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU POULE À 4 ÉQUIPES

SOMM.

POULE				
MATCHES				
A		-		B
A		-		C
B		-		D
D				A
A				C
B				D

POULE À 4 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	

CLASSEMENT				
	Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A				
B				
C				
D				



Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU POULE À 5 ÉQUIPES

SOMM.

POULE			
MATCHES			
A		-	B
C		-	D
A		-	E
B			C
D			E
A			C
B			E
A			D
C			E
B			D

POULE À 5 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	
E	

CLASSEMENT			
Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A			
B			
C			
D			
E			



Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU POULE À 6 ÉQUIPES

SOMM.

POULE			
MATCHES			
A		-	B
C		-	D
E		-	F
A			C
D			E
B			F
A			D
B			E
C			F
A			E
B			D
C			E
A			F
B			C
D			F

POULE À 6 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	
E	
F	

CLASSEMENT			
Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A			
B			
C			
D			
E			
F			



[Cliquez ici](#)

Tableau téléchargeable ici



FUTNET

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS UNE SEULE POULE (4 À 5 ÉQUIPES)

SOMM.

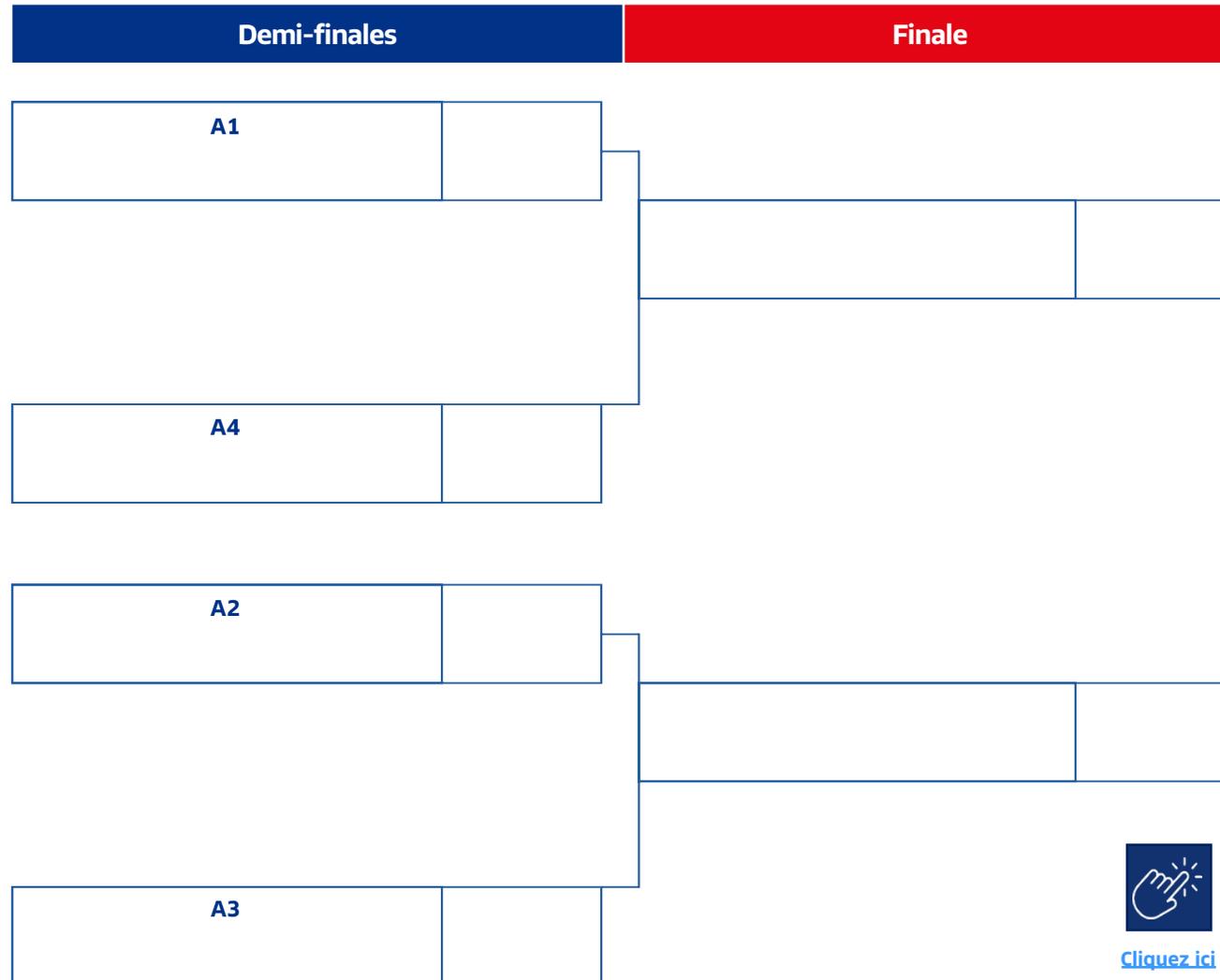


Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 2 POULES (6 À 7 ÉQUIPES)

SOMM.

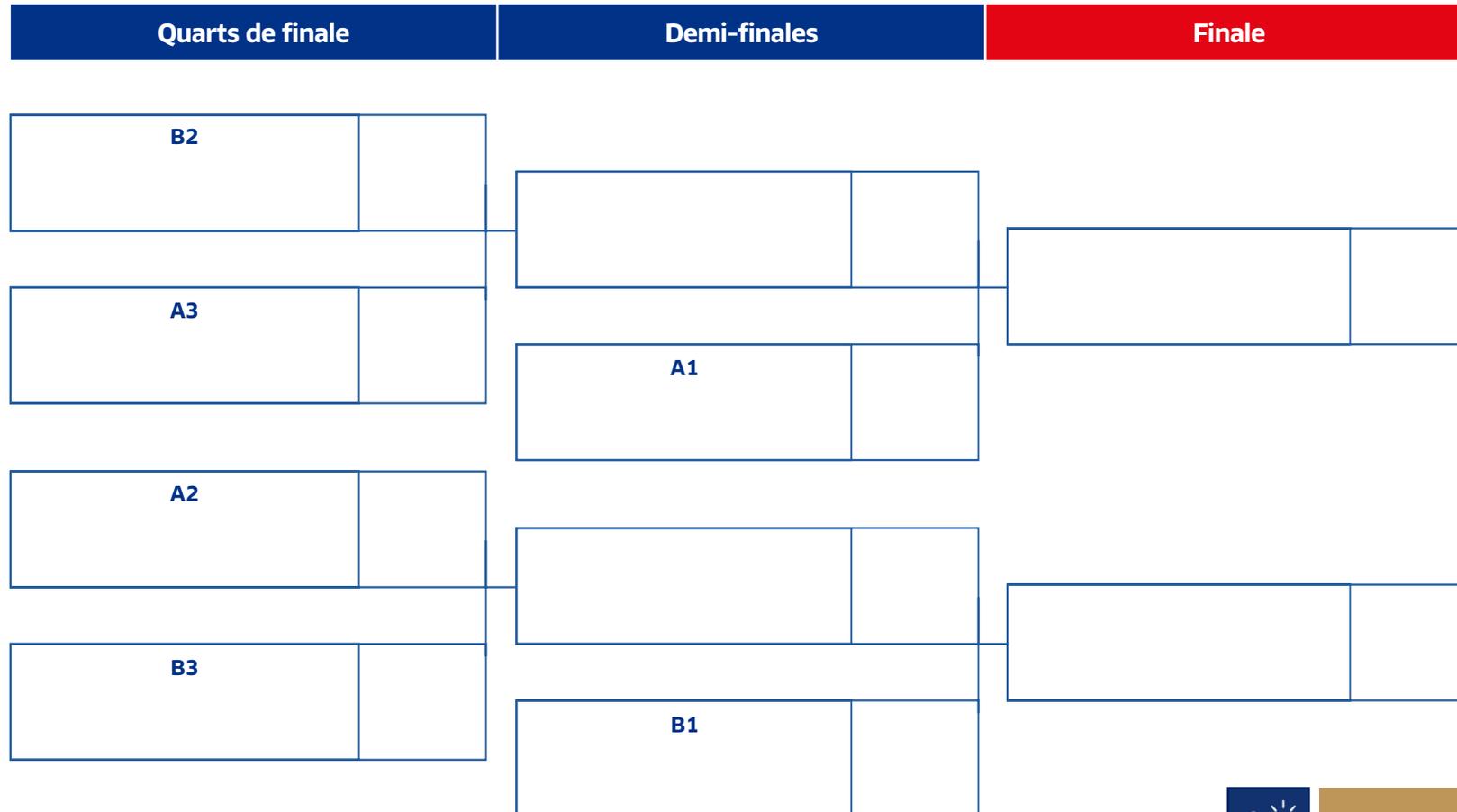


Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 2 POULES (8 À 12 ÉQUIPES)

SOMM.

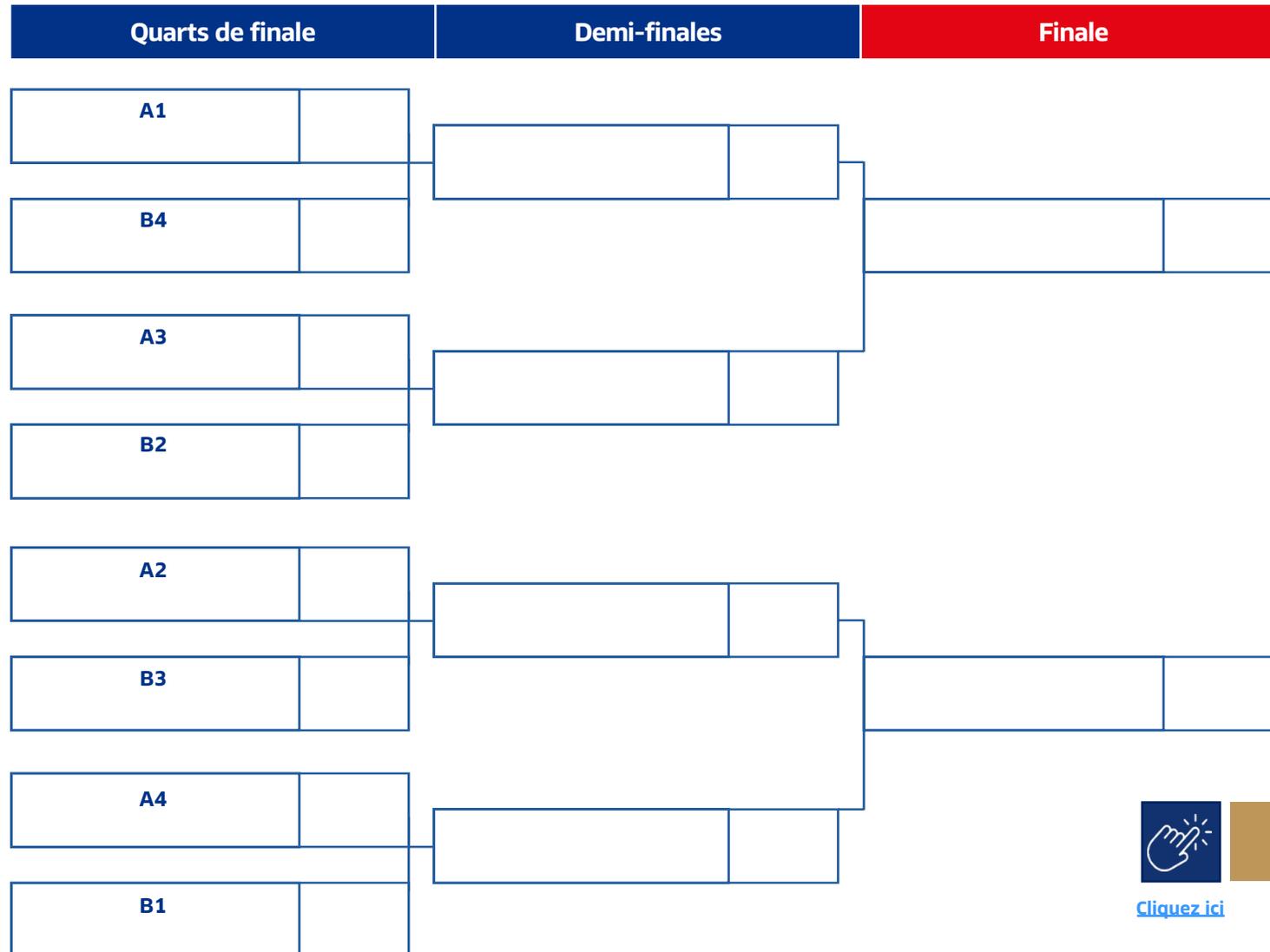


Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)



FutNet

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 4 POULES, AVEC HUITIÈMES PARTIELS (13 À 23 ÉQUIPES)

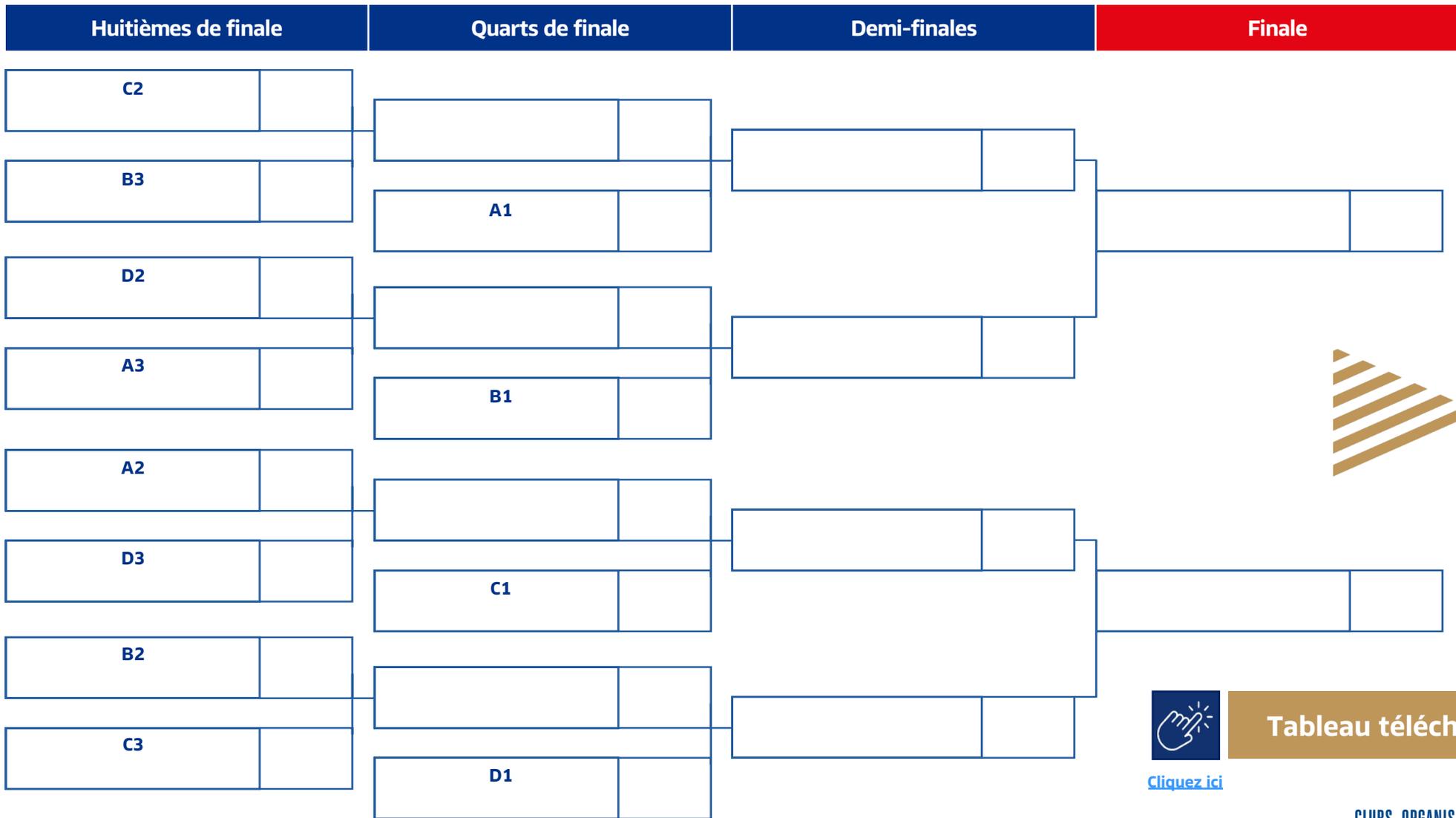


Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 8 POULES, AVEC SEIZIÈMES PARTIELS (24 À 32 ÉQUIPES)

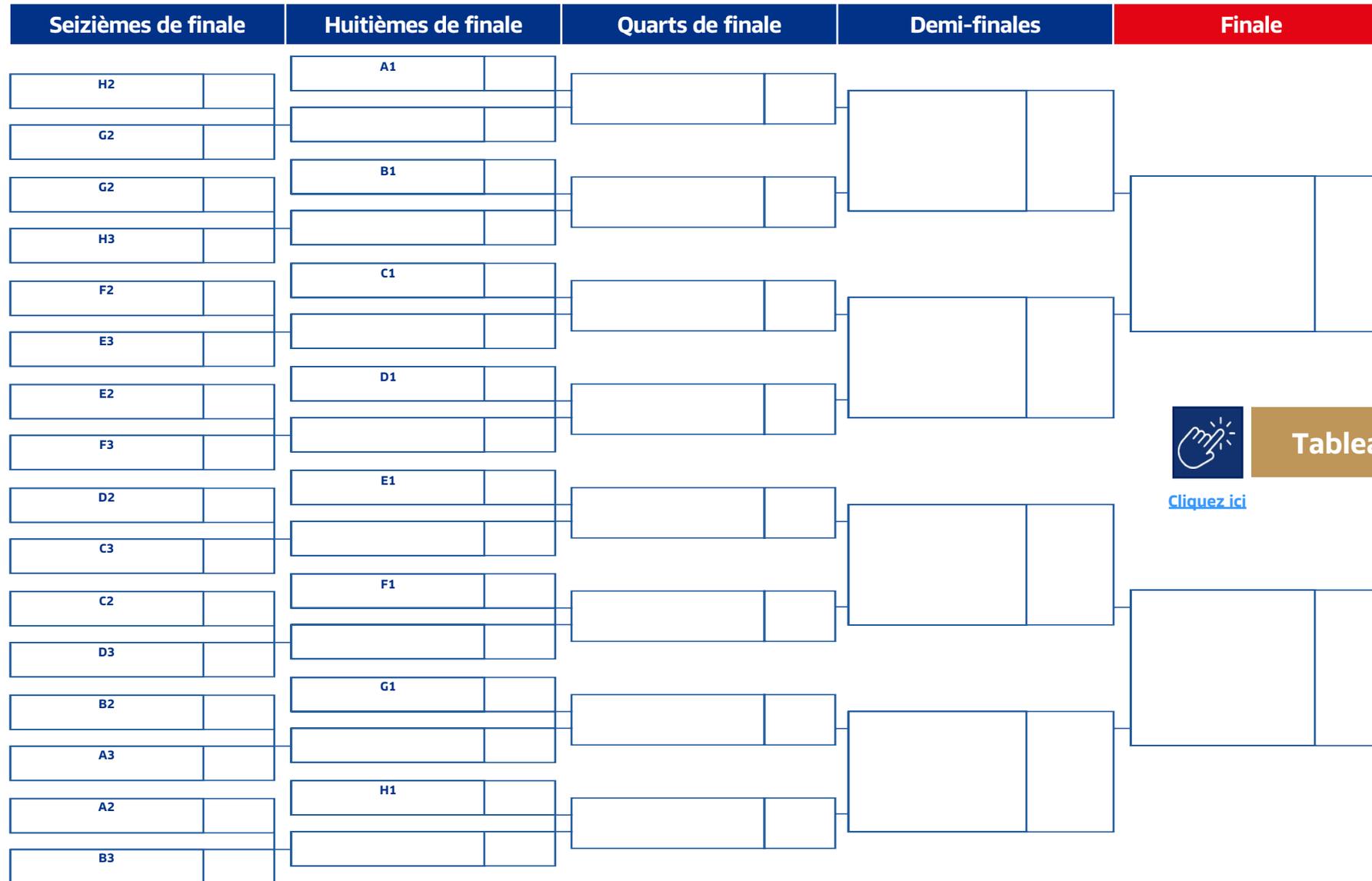


Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)

TABLEAU DE FORMULES – TOURNOIS FUTNET

Formules Tournois Futnet																			
Nombre d'équipes	Phase de Poules	Phase d'Elimination directe	Nb Poules de 3	Nb Poules de 4	Nb Poules de 5	Nb Poules de 6	Nb de rencontres de poule	Nb de points en poule	Nb de terrains en poule	Temps de jeu poules (heures)	Nb de rencontres huitièmes et quart	Nb de points huitièmes et quart	Nb de terrains 8ème et quarts	Temps de jeu 8ème et quarts (heures)	Nb de rencontres demis et finales	Nb de points demis et finales	Nb de terrains demis et finales	Temps de jeu demis et finales (heures)	Temps de jeu TOTAL (heures)
4	Une poule de 4 - Tous qualifiés	Demi-finales (1er de poule contre 4ème, 2ème contre 3ème) Match pour la troisième place Finale		1			6	15	1	1.9	0	15	1	0.0	4	15	1	1.2	3.1
5	Une poule de 5 Le 5ème de la poule est éliminé				1		10	15	1	3.1	0	15	1	0.0	4	15	1	1.2	4.3
6	Deux poules de 3 - Tous qualifiés	Quarts de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Demi-finales (Premiers de poule contre vainqueurs des quarts) Match pour la troisième place Finale	2				6	15	2	0.9	2	15	2	0.3	4	15	1	1.2	2.5
7	Une poule de 3, une poule de 4 Le 4ème de la poule de 4 est éliminé		1	1			9	15	2	1.4	2	15	2	0.3	4	15	1	1.2	2.9
8	Deux poules de 4 - Tous qualifiés	Quarts de finale (1er d'une poule contre 4ème de l'autre poule, 2ème d'une poule contre 3ème de l'autre poule) Demi-finales Match pour la troisième place Finale		2			12	15	2	1.9	4	15	2	0.6	4	15	1	1.2	3.7
9	Une poule de 4, une poule de 5 Quatre premiers de poule qualifiés		1	1			16	15	2	2.5	4	15	2	0.6	4	15	1	1.2	4.3
10	Deux poules de 5 Quatre premiers de poule qualifiés				2		20	15	2	3.1	4	15	2	0.6	4	15	1	1.2	4.9
11	Une poule de 5 et une poule de 6 Quatre premiers de poule qualifiés				1	1	25	15	4	1.9	4	15	2	0.6	4	15	1	1.2	3.8
12	Deux poules de 6 Quatre premiers de poule qualifiés				2	30	15	4	2.3	4	11	4	0.2	4	15	1	1.2	3.8	
13	Une poule de 4, trois poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les quarts de finale Huitièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Quarts de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	3	1			15	15	4	1.2	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	3.6
14	Deux poules de 4, deux poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés		2	2			18	15	4	1.4	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	3.9
15	Trois poules de 4, une poule de 3 Trois premiers de poule qualifiés		1	3			21	15	4	1.6	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	4.1
16	Quatre poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés			4			24	15	4	1.9	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	4.3
17	Trois poules de 4, une poule de 5 Trois premiers de poule qualifiés			3	1		28	15	4	2.2	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	4.6
18	Deux poules de 4, deux poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés			2	2		32	15	4	2.5	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	4.9
19	Une poule de 4, trois poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés			1	3		36	11	4	2.2	8	15	2	1.2	4	15	1	1.2	4.7
20	Quatre poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés				4		40	11	4	2.5	8	11	2	1.0	4	15	1	1.2	4.7



Tableau téléchargeable ici

[Cliquez ici](#)



FUTNET

