

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE RUGBY



RUGBY 5
à 5

LE RUGBY À 5 DIGEST COMPÉTITION



SOMMAIRE



PRÉSENTATION

P.3



ORGANISATION GÉNÉRALE D'UN TOURNOI DE RUGBY À 5 COMPÉTITION

P. 5 À 7

Modalités de participation p.5

Joueuses et joueurs participants p.5

Composition des équipes p.5

Contribution à l'arbitrage p.5

Intendance & logistique p.5

Matériel p.5

Infrastructure p.5

Modalités sportives p.6

Les missions de l'organisateur p.6

Les missions de l'équipe d'organisation p.6

Formules de tournoi p.7



COMMUNICATION

P.8



ANNEXES

P.9 À 21

Annexe I - Règles du jeu « Rugby à 5 - Compétition » p.10

Annexe II - Fiche règlement - Compétition p.18

Annexe III - Exemple d'organisation d'un tournoi p.19





PRÉSENTATION

DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES LA **FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY** S'EST ENGAGÉE DANS UN DÉVELOPPEMENT STRUCTURÉ ET NATIONAL DE NOUVELLES FORMES DE JEU AFIN DE POURSUIVRE SA CROISSANCE. POUR CE FAIRE, ELLE A OBTENU UNE DÉLÉGATION MINISTÉRIELLE EN 2008 POUR LA DISCIPLINE DU **RUGBY À 5**.

Compte tenu de l'accès facile et sécurisé de sa pratique, le Rugby à 5 présente un fort potentiel en termes de **nouveaux licenciés**. Il ouvre la pratique du rugby à un **large public**. Enfin, cette nouvelle discipline permet de **découvrir le rugby**, de **compléter la saison**, de **pratiquer sur des espaces non exploités** à ce jour.



L'action de la FFR et des Comités Territoriaux est concentrée sur :

- La mise en place d'actions de découverte de cette Nouvelle Pratique, le « *Rugby à 5 Loisir* »,
- La mise en place de compétitions territoriales et nationales de « *Rugby à 5 Compétition* ».

Ce document est un guide de préconisation pour l'organisation de tournois de rugby à 5 compétition. Chaque responsable de l'épreuve est à même de l'adapter à la réalité hormis les règles du jeu. Il a vocation à apporter des conseils et des recommandations utiles quel que soit le type de manifestation organisée.

Qu'est-ce que le Rugby à 5 ?

C'est une pratique :

- Connue et jouée par tous
- Spectaculaire, ludique, d'évitement, de passes
- Sans contact et hyper active
- Mixte
- À effectif réduit et modulable

Les publics concernés par le Rugby à 5 Compétition

Les licencié(e)s de la FFR comme joueur ou joueuse... Compétition, Loisir ou Nouvelles Pratiques

- D'une association affiliée FFR
- D'un regroupement occasionnel sous le nom d'une association affiliée FFR
- D'une section Rugby à 5 d'une association affiliée FFR





ORGANISATION GÉNÉRALE D'UN TOURNOI DE RUGBY À 5 COMPÉTITION

LE TOURNOI COMPÉTITION EST DESTINÉ
AUX LICENCIÉS FFR.

MODALITÉS DE PARTICIPATION

Composition des équipes

Seuls les licenciés FFR peuvent y participer (« licence compétition », « licence loisir » ou « licence nouvelle pratique »). Chaque équipe correspond à un club, ou regroupement de club. Le titre de champion de France ne peut être décerné qu'à une association affiliée.

3 Catégories :

- Catégorie « + de 35 ans »
- Catégorie « + 18 ans Mixte » (minimum 2 femmes sur le terrain durant la rencontre)
- Catégorie « Open Hommes » (plus de 18 ans)

Contribution à l'arbitrage

Des arbitres officiels peuvent être désignés pour la compétition. Sinon, chaque équipe fournit deux arbitres pour toute la durée du tournoi, ils arbitreront lorsque leur équipe ne joue pas.

INTENDANCE & LOGISTIQUE

Matériel

Le matériel concerne tout le dispositif terrain (plots, drapeaux, protections...) pour matérialiser les différents terrains, et si besoin podium, sonorisation, récompenses...

Infrastructure

Il est possible de réaliser un ou deux terrains de Rugby à 5 sur un terrain traditionnel.



MODALITÉS SPORTIVES

Pour le règlement officiel, se référer à l'annexe I.

Il est fortement conseillé de « briefer » les participants, en début de tournoi, notamment au travers des fiches règlement (synthèse des règles). Il existe une fiche synthétique des règles du rugby à 5 Compétition (annexe II) et une organisation sportive type (annexe III).

Les missions de l'organisateur

- Contrôler le dispositif mis en place avant l'arrivée des participants ;
- Tracer les terrains ;
- Contrôler la sécurité ;
- Prévoir un dispositif d'assistance médicale ;
- Organiser la table de marque ;
- Contrôler, sous sa responsabilité, l'accès à l'aire de jeu (pratiquants, encadrements) ;
- Contrôler la mise en place et le fonctionnement de la table de marque ;
- Intervenir en dernier ressort sur les litiges non résolus par la table de marque ;
- Rassembler les résultats et les transmettre au comité dont dépend le tournoi.

Les missions de l'équipe d'organisation

→ Accueil

- Recevoir les équipes ;
- Orienter les équipes vers les vestiaires et les terrains ;
- Orienter les responsables vers la table de marque ;

→ La table de marque :

- Programmer, organiser les rencontres et désigner les responsables de terrain ;
- S'assurer de la mise en place d'une sonorisation à la disposition de la table de marque et des responsables de plateau ;
- Distribuer, récupérer et vérifier les feuilles de scores avec indication des retraits de licences et réclamations ;
- Enregistrer le nombre de participants par équipe ;
- Gérer les litiges en cas de désaccord. Transmettre ces derniers au responsable de la manifestation ;
- Gérer un tableau des résultats au fur et à mesure et établir le classement général.

→ Terrain

- Orienter les arbitres ;
- Superviser le bon déroulement sportif ;
- Gérer l'enregistrement des résultats du terrain ;
- Signaler les litiges à la table de marque.



Formules de tournoi

Le temps de jeu conseillé sur la journée est de 80 minutes maximum par équipe. Chaque équipe réalise le même nombre de matches. En fonction du nombre d'équipes par catégorie, on peut définir le nombre de matches par équipe et ainsi découper les 80 minutes par le nombre de matches sur la journée.

En fonction du type de tournoi, il est possible, à l'appréciation de l'organisateur, de mettre en place une « consolante ».

Exemple type de formule : 16 équipes engagées avec mise en place d'une consolante : on organise 4 poules de 4 équipes.

Les deux premières sont qualifiées en phase finale « principale » et les deux dernières de chaque poule en phase finale « consolante ».

Quoi qu'il arrive, chaque équipe joue 6 matches dans le tournoi. Cela permet de réaliser un classement des équipes allant de 1 à 16. Chaque équipe joue alors 3 matches le matin et 3 matches l'après-midi. Les matches de poules durent 2 x 6 minutes et ceux des phases finales 2 x 7 minutes.

Se référer à l'annexe III pour des propositions de formules.





COMMUNICATION

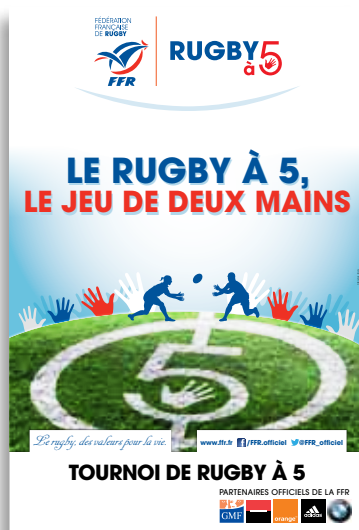
La communication autour de l'événement est primordiale pour informer les personnes intéressées de l'organisation du tournoi.

A cet effet, la Fédération Française de Rugby met à votre disposition des supports de communication, affiches et flyers personnalisables. Vous pouvez ainsi librement compléter les informations pratiques : date, horaire et lieux. Les documents devront être demandés auprès du service communication de la FFR deux mois avant votre tournoi. La campagne d'affichage doit débiter quelques semaines avant l'événement.

Votre événement peut également être relayé sur le site internet de la FFR, dans la rubrique « nouvelles pratiques », en amont, et après, avec des photos et des articles.

Enfin, il est important de prendre contact avec les médias locaux (presse, télévision) deux semaines avant l'événement pour en faire la promotion.

Affiche FFR « Le rugby à 5, le jeu de deux mains ! »





ANNEXES

ANNEXE I

RÈGLES DU JEU « RUGBY À 5 COMPÉTITION »

ANNEXE II

FICHE RÈGLEMENT - COMPÉTITION

ANNEXE III

ORGANISATION D'UN TOURNOI TYPE



RUGBY À 5 « COMPÉTITION »

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Définition : cf. règles du jeu FFR

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

RÈGLE 2 : LE BALLON

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

RÈGLE 8 : AVANTAGE

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

RÈGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT OU BALLON TOMBÉ

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

RÈGLE 19 : TOUCHE

RÈGLE 21 : PENALITÉ

RÈGLE 22 : EN-BUT

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

Champ de jeu

Zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.

Aire de jeu

Comprend le champ de jeu et les zones d'en-but (entre 5 et 10 mètres).

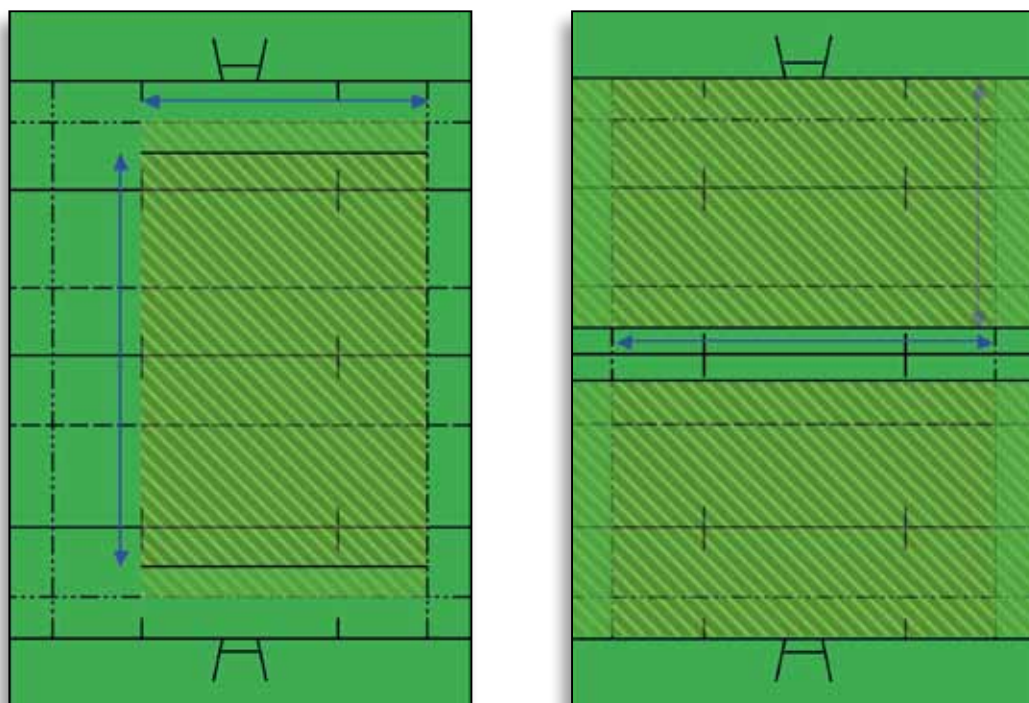
Sol de l'aire de jeu

La surface du sol doit être gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. On peut également jouer sur surface dure. En revanche, il n'est pas possible de jouer sur une surface gelée pour des raisons de sécurité.

Dimension de l'aire de jeu

Longueur	Largeur
70 mètres maximum	50 mètres maximum

Un terrain type peut être tracé sur la moitié d'un terrain de rugby dans le sens de la largeur, les 5 mètres de part et d'autre représentant les zones d'en-but.



RÈGLE 2 : LE BALLON

Le jeu de rugby à 5 est joué avec un ballon taille 4.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs

Une équipe est composée de 10 joueurs et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu. Dans les équipes mixtes, le nombre minimum de féminines sur l'aire de jeu est de 2.

Remplacements

Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant.

Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain. Le changement de joueur doit s'effectuer dans la zone dite « de remplacement », laquelle mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement de part et d'autre du terrain. Si les deux zones de remplacement sont impossible à mettre en place par manque d'espace, alors les deux équipes partagent la même zone de remplacement.

Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive avec 5 mètres de gain de terrain par rapport à l'endroit où le jeu se déroulait au moment de la faute.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires et numérotés de façon à pouvoir identifier chaque joueur.

Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont interdites.
Les chaussures avec des semelles moulées sont autorisées.

Bijoux ou accessoires

Le port de bijoux ou accessoires pouvant s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs, est interdit.



RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

Une rencontre dure au maximum 20 minutes, dont deux mi-temps de 5 à 10 minutes et un repos de 2 à 5 minutes. La durée des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles, et de la durée du tournoi.

Quand le temps de jeu est expiré, la partie s'achève au prochain ballon mort. Si une pénalité intervient pendant cette période, elle est jouée.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

Chaque partie est arbitrée par au moins 2 arbitres (officiels ou non). Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

Les 2 arbitres se répartissent de part et d'autre du terrain : à hauteur du ballon pour le plus éloigné, et derrière les défenseurs pour le plus proche de l'action.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

But du jeu

L'objectif du Rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

Mode de jeu

Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon en arrière sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai.

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'origine du coup de pied.

La règle de l'avantage peut s'appliquer, à l'appréciation des arbitres

Le « toucher » : Le plaquage est interdit. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un toucher. Le toucher s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin.

L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le toucher peut s'effectuer en nombre illimité.



Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur ne peuvent rejouer que lorsque le relayeur a passé le ballon ou couru 5 mètres.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le toucher, le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.

Remise en jeu

Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher ». Le ballon doit être posé au sol avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché.

Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

Interception

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher », un essai ou un arrêt dû à une autre action.



RÈGLE 8 : AVANTAGE

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude pour prendre ses décisions.

L'avantage peut être soit territorial, soit tactique. L'avantage doit être clair et réel. Si l'avantage de l'équipe non fautive ne se concrétise pas, l'arbitre revient à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

La marque

Un essai est accordé quand un attaquant qui n'a pas été touché aplatit le ballon au sol, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en but avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture. Un essai compte pour 1 point.

Le vainqueur

L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur suite à un match nul, on procède à la mort subite.

Procédure de « mort subite »

Chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu.

Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a perdu le tirage au sort.

Si au bout de 2 minutes, aucun essai n'a été marqué, un second joueur de chaque équipe doit être retiré. Durant le temps de « mort subite », aucun changement n'est autorisé.

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti-jeu.

REFUS DE JEU : Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en pick and go, par exemple...) montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par les arbitres.

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non possibilité de remplacement : exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.



RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.

Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu.

Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

RÈGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT ET BALLON TOMBÉ AU SOL

Suite à un en-avant, à une passe en avant ou à un ballon tombé au sol, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute par l'équipe non fautive et selon les modalités d'une pénalité. En cas de ballon tombé au sol, la pénalité est jouée par l'équipe non fautive au point de chute du ballon.

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps

Il est donné par un coup de pied libre. Ce dernier doit faire au minimum 5 mètres et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend par l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité.

L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Coup de pied de reprise de jeu après essai

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.



RÈGLE 19 : TOUCHE

Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain) ; la remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti selon les modalités de remises en jeu sur pénalité. Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

RÈGLE 21 : PÉNALITÉ

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes, les adversaires à 5 mètres.

Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle. Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.

RÈGLE 22 : EN-BUT

Toucher en-but par l'équipe défendante

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » dans la zone d'en but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu est effectuée par l'équipe attaquante, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu sur une pénalité.

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort et selon les modalités de la remise en jeu sur pénalité.



RUGBY À 5 – COMPÉTITION

5 joueurs + 5 remplaçants : remplacements illimités - Arbitrage par des officiels ou par les capitaines

La marque → Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture. → Chaque essai vaut 1 point.	Le hors-jeu → Sont hors-jeu : • Les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse. • Lors d'un toucher, les joueurs placés devant le dernier pied des joueurs concernés par le touché. → Le toucher arrière est interdit.
Droits et devoirs du joueur → Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle. → Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains, des hanches aux épaules. → Le jeu au pied est autorisé si la balle est reprise sans rebond par le botteur ou un partenaire en jeu. → Coup d'envoi : coup de pied libre d'au moins 5 mètres restant sur le terrain. Après essai, l'équipe qui a marqué, engage. <i>Sanction : pénalité au centre pour l'adversaire.</i> L'équipe qui engage ne peut avancer que lorsque le ballon est saisi ou bloqué du pied par l'équipe adverse. → Ballon tombé au sol : balle à l'adversaire. → Jeu déloyal : pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif.	Le toucher → A deux mains simultanément entre les épaules et les hanches. → Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol. → Le touché et le toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et ne peuvent rejouer, comme les autres défenseurs, que lorsque le relayeur se saisit du ballon ou court 5 mètres. → Le nombre de toucher est illimité. → REFUS DE JEU : Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en pick and go, par exemple...) montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par les arbitres (cf. Jeu déloyal).

Pénalité et toute remise en jeu :

À l'endroit de la faute, ballon posé au sol, à 5 mètres de toute ligne, adversaires à 5 mètres – Jeu à la prise de balle.



ORGANISATION D'UN TOURNOI TYPE

Matches de poule

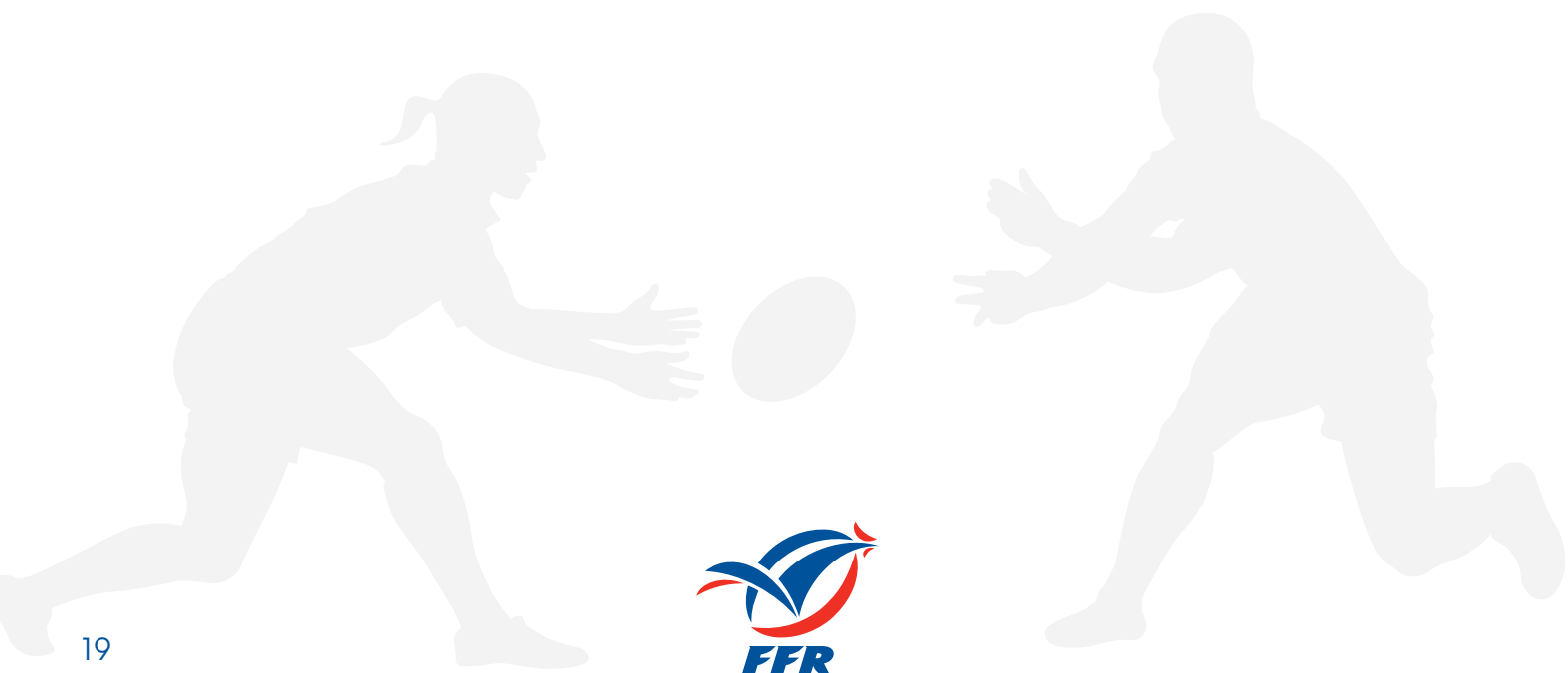
- Match gagné : **4 pts**
- Match nul : **2 pts**
- Match perdu : **0 pt**
- Bonus offensif : Match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1 pt**
- Bonus défensif : Match perdu par au plus 2 essais d'écart : **1 pt**
- Match forfait : **0 pt**
- Match gagné par forfait : **5 pts**

POULE A	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 1		
Equipe 2		
Equipe 3		
Equipe 4		

POULE B	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 5		
Equipe 6		
Equipe 7		
Equipe 8		

POULE C	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 9		
Equipe 10		
Equipe 11		
Equipe 12		

POULE D	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 13		
Equipe 14		
Equipe 15		
Equipe 16		



Ordre des matchs

	terrain 1	terrain 2		terrain 3	terrain 4
Poule A	Eq. 1 / Eq. 2	Eq. 3 / Eq. 4	Poule C	Eq. 9 / Eq. 10	Eq. 11 / Eq. 12
Poule B	Eq. 5 / Eq. 6	Eq. 7 / Eq. 8	Poule D	Eq. 13 / Eq. 14	Eq. 15 / Eq. 16
Poule A	Eq. 1 / Eq. 3	Eq. 2 / Eq. 4	Poule C	Eq. 9 / Eq. 11	Eq. 10 / Eq. 12
Poule B	Eq. 5 / Eq. 7	Eq. 6 / Eq. 8	Poule D	Eq. 13 / Eq. 15	Eq. 14 / Eq. 16
Poule A	Eq. 1 / Eq. 4	Eq. 2 / Eq. 3	Poule C	Eq. 9 / Eq. 12	Eq. 10 / Eq. 11
Poule B	Eq. 5 / Eq. 8	Eq. 6 / Eq. 7	Poule D	Eq. 13 / Eq. 16	Eq. 14 / Eq. 15

L'alternance des poules permet d'éviter qu'une équipe ne joue 2 matchs consécutifs.



Tableau phases finales - Principale

	½ de Finale (5^{ème} à 8^{ème})	¼ de Finale (1^{er} à 8^{ème})	½ Finale (1^{er} à 4^{ème})	
Finale (5 ^{ème} /6 ^{ème}) Gagnants M7/M8	Match 7 Perdants M1/M2	Match 1 1 ^{er} Ple.A / 2 ^{ème} Ple.D	Match 5 Gagnants M1/M2	Finale (1 ^{er} /2 ^{ème}) Gagnants M5/M6
		Match 2 1 ^{er} Ple.B / 2 ^{ème} Ple.C		
Petite Finale (7 ^{ème} /8 ^{ème}) Perdants M7/M8	Match 8 Perdants M3/M4	Match 3 1 ^{er} Ple.C / 2 ^{ème} Ple.B	Match 6 Gagnants M3/M4	Petite Finale (3 ^{ème} /4 ^{ème}) Perdants M5/M6
		Match 4 1 ^{er} Ple.D / 2 ^{ème} Ple.A		

Tableau phases finales - Consolante

	½ de Finale (13^{ème} à 16^{ème})	¼ de Finale (9^{ème} à 16^{ème})	½ Finale (9^{ème} à 12^{ème})	
Finale (13 ^{ème} /14 ^{ème}) Gagnants M7/M8	Match 7 Perdants M1/M2	Match 1 3 ^{ème} Ple.A / 4 ^{ème} Ple.D	Match 5 Gagnants M1/M2	Finale (9 ^{ème} /10 ^{ème}) Gagnants M5/M6
		Match 2 3 ^{ème} Ple.B / 4 ^{ème} Ple.C		
Petite Finale (15 ^{ème} /16 ^{ème}) Perdants M7/M8	Match 8 Perdants M3/M4	Match 3 3 ^{ème} Ple.C / 2 ^{ème} Ple.B	Match 6 Gagnants M3/M4	Petite Finale (11 ^{ème} /12 ^{ème}) Perdants M5/M6
		Match 4 3 ^{ème} Ple.D / 4 ^{ème} Ple.A		





Crédit photo : Fotolia