

FRENCH TEAM DISC GOLF CHAMPIONSHIPS



**FTDGC**  
**SUPER LIGUE**  
**2026**

PDGA®

**DU 15 AU 17**  
**MAI**

**MISTRAL**  
DISC GOLF



***Bienvenue à tous pour ce championnat de France par équipe de ligue deuxième du nom.  
Cette année 13 équipes de ligue vont se disputer le titre de Champions de France à Charleval !***

***Les équipes joueront d'abord en phase de poule sur 9 trous , puis en matchs de classement (ou phase éliminatoire) sur 18 trous.***

***Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans ce livret joueur.***

***Un grand merci à M Christophe Legendre pour son aide précieuse dans la réalisation de ce player book.***

***Et un autre merci à M Brice Daniel pour la planification des matchs , les tableaux et la création de l'application de prise des résultats.***

***Bon FTDGC à toutes et tous !***

**Direction de tournoi**

**TD**

Pierre Bonnefous

[pierrebonnefous@hotmail.com](mailto:pierrebonnefous@hotmail.com)

0610198205

**Co TD**

**Gestion des résultats , appli « scores »**

Brice Daniel

0682705232

**Autres officiels sur la compétition :**

**Respect des règles , de l'étiquette**

David Piel

0699591699

**Permanence QG, logistique , couverture photo**

Grégory Colin

0650682287



## PROGRAMME (à titre indicatif) :

Dimanche 10 mai

Installation du parcours, lignes OB, tee signs, fléchage.

Jeudi 14 mai

8h00 : Installation du QG

12h00 : Parcours disponible pour reconnaissance dans son intégralité.

12h01 : Ouverture buvette , accueil, check in des équipes OBLIGATOIRE AVANT LA RECO.

**19h00 : Captain meeting OBLIGATOIRE**

Vendredi 15 mai

8h00 : manche 1

10h00 : manche 2

13h00 : manche 3

15h00 : manche 4

17h00 : manche 5

Samedi 16 mai

8h30 : manche 6

10h30 : manche 7

14h00 : manche 8 (demi-finale)

17h00 : contests par équipe (gratuit, inscription sur place).

18h00 : apéro (réservation Helloasso)

Dimanche 17 mai

9h00 : manche 9 (finale)

13h30 : remise des prix

## SITE

Le parcours est situé à Charleval (13), avenue du Bois.  
Suivez les panneaux d'accès au tennis ou à la piscine.



**IMPORTANT : le parking voiture se situe à l'entrée de la zone de loisir, en dessous de la piscine (cf. plan).**

Merci de vous présenter au QG avant d'aller reconnaître le parcours, on vous expliquera notamment le cheminement à suivre pour reconnaître les 20 trous.

### Restauration

Les capitaines ont reçu une proposition de formules sandwich pour les midis, commandes à passer avant le 30 avril, via Hello Asso.

Réservation et paiement ici :

<https://www.helloasso.com/associations/mistral-disc-golf-13-mdg13/evenements/restauration-ftdgc-2026>

## **Contests Putting et approche par équipe**

Avant la distribution des planches apéro , un contest par équipe vous sera proposé. Début vers 17h. Participation gratuite.

Lots à remporter pour toute l'équipe gagnante.

## **Apéro samedi soir**

Le samedi soir, on vous propose un service planches-apéro aux équipes, à l'issue des matchs, vers 17h30/18h (20€/Equipe) après le contest.

Commande à passer par les capitaines via le Hello Asso qui leur a été transmis.

## **ROSTERS**

Le capitaine est responsable des joueurs engagés, et vous devez les inscrire via l'extranet de la FFFD, avec l'engagement d'une équipe et la création d'un Roster, ceci avant le 24 avril, dernier délai.

Les équipes n'ayant pas rempli leurs rosters seront forfait sans recours possible.

<https://extranet.ff-flyingdisc.fr/>

## **FFFD ET RATING PDGA DES EQUIPES INSCRITES**

L'organisation du tournoi réponds aux conditions d'organisation stipulées dans l'annexe 9 « Règlement des compétitions de disc golf » du règlement intérieur FFFD ainsi qu'aux dernières règles du jeu PDGA en vigueur. L'évènement est classé PDGA X-B Tier.

Les ratings pris en compte seront ceux arrêtés au mois d'avril.

La moyenne des ratings de l'équipe est défini par la moyenne des ratings des 5 meilleurs joueurs + celui de la meilleure joueuse.

### **Les équipes :**

Ligue ARA

Ligue Région Sud 1

Ligue Région Sud 2

Ligue Occitanie 1

Ligue Occitanie 2

Ligue Bourgogne Franche Comté 1

Ligue Bourgogne Franche Comté 2

Ligue Ile de France 1

Ligue Ile de France 2

Ligue Pays de la Loire

Ligue Haut de France

Ligue Nouvelle Aquitaine 1

Ligue Nouvelle Aquitaine 2

## TERMES / LEXIQUE

- Combinaison : une combinaison indique quels joueurs jouent en simple et quels joueurs jouent en double pour toutes les rencontres d'une même manche. Il y a autant de combinaison que de rondes.
- Rencontre : Une rencontre est une opposition entre deux équipes.
- Match : un match est une opposition entre 2 joueurs pour un simple, et 4 joueurs pour un double. Une rencontre comporte 4 matchs (2 simples et 2 doubles)
- M1 : la manche 1
- J1 : le joueur 1 d'une équipe (d'après les ratings pdga des joueurs)
- C1 : la combinaison 1 selon le règlement.
- E1 : la première équipe nommée suivant classement établi.
- 1A : l'équipe ayant terminée première du groupe A
- DF : demi-finale. F : Finale

## FORMAT

Le tournoi se déroulera en 9 manches.

Les 7 premières manches feront partie de la phase de poule et se dérouleront sur 9 trous. Il y aura un parcours Front 9 numéroté de 1 à 9 et un parcours Back 9 numéroté de 10 à 18.

Les deux dernières manches (phase éliminatoire et matchs de classement), se dérouleront sur 18 trous (demi-finale et finale). A cette occasion, le parcours sera remanié et la numérotation revue afin de permettre la boucle de 18 trous la plus logique possible.

Tous les matchs se dérouleront en Match Play, en simple et en double selon les combinaisons suivantes :

	Manche		Simple		Double	
Vendredi	8h00	1	J4	J6	J1 + J5	J2 + J3
	10h00	2	J2	J5	J1 + J4	J3 + J6
	13h00	3	J1	J4	J2 + J6	J3 + J5
	15h00	4	J3	J5	J1 + J6	J2 + J4
	17h00	5	J1	J2	J3 + J5	J4 + J6
Samedi	8h30	6	J1	J5	J2 + J6	J3 + J4
	10h30	7	J2	J3	J1 + J4	J5 + J6
	14h00	8	J4	J6	J1 + J3	J2 + J5
Dim.	9h00	9	J3	J6	J1 + J2	J4 + J5

Il y aura deux poules : une poule de 7 équipes et une poule de 6 équipes. Les poules seront tirées au sort dès que tous les rosters nous auront été transmis.

Toutes les équipes d'une poule s'affrontent lors de cette phase.

Puis les matchs suivants seront déterminés par rapport au classement des poules.

Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Manche 5	Manche 6	Manche 7	Manche 8	Manche 9		
<b>Vendredi</b>					<b>Samedi</b>			<b>Dimanche</b>		
<b>8h00</b>	<b>10h00</b>	<b>13h00</b>	<b>15h00</b>	<b>17h00</b>	<b>9h00</b>	<b>11h00</b>	<b>14h30</b>	<b>9h00</b>		
9 trous					9 trous		18 trous			
A1∕A6	A1∕A5	A1∕A4	A1∕A2	-	-	A1∕A3	DF (1-4)	1A∕2B	F (1&2)	W DF (1-4)
A2∕A5	A2∕A3	A2∕A6	A3∕A6	-	-	A2∕A4		1B∕2A	F (3&4)	L DF (1-4)
A3∕A4	A4∕A6	A3∕A5	A4∕A5	-	-	A5∕A6	DF (5-8)	3A∕4B	F (5&6)	W DF (5-8)
B1∕B7	B1∕B5	B1∕B3	B2∕B7	B1∕B6	B1∕B2	B1∕B4		3B∕4A	F (7&8)	L DF (5-8)
B2∕B6	B2∕B4	B4∕B7	B3∕B6	B2∕B5	B3∕B7	B2∕B3	DF (9-13)	5A∕6B∕7B	F (9&10)	W DF (9-13)
B3∕B5	B6∕B7	B5∕B6	B4∕B5	B3∕B4	B4∕B6	B5∕B7		5B∕6A	F (11-13)	L DF (9-13)
<b>Poule A</b>					<b>Poule B</b>					
A1	Sud 1 (943)				B1	Pays de la Loire (951)				
A2	Ile de France 1 (937)				B2	Haut de France (928)				
A3	Bourgogne F.C. 1 (920)				B3	Nouvelle Aquitaine 1 (921)				
A4	Auvergne Rhône Alpes (874)				B4	Occitanie 1 (869)				
A5	Occitanie 2 (831)				B5	Ile de France 2 (853)				
A6	Nouvelle Aquitaine 2 (828)				B6	Bourgogne F.C.2 (822)				
					B7	Sud 2 (818)				

Le guide de la compétition ainsi que l'application dédiée au tournoi vous seront communiqués ultérieurement mais vous permettront de retrouver toutes ces informations et le classement en temps réel.

## FEUILLES DE MATCH et COMPOSITIONS D'EQUIPES

Traditionnellement, le capitaine remplissait une feuille de match avec la liste des 6 joueurs sélectionnés pour le match à venir.

Dorénavant, cette opération se fera directement via l'application dédiée au tournoi. L'application placera les joueurs aux bonnes positions en fonction de leurs ratings.

**IMPORTANT : il est obligatoire d'avoir une joueuse sur la feuille de match. Les joueuses ne s'affronteront pas entre elles systématiquement mais affronteront le joueur /la joueuse opposé.e classé.e au même rang qu'elle.**

Exemple : Sandra est J5 de son équipe, elle affronte donc le J5 de l'équipe adverse.

En cas de joueurs de la même équipe ayant le même rating, c'est le capitaine qui détermine la position de chacun des joueurs pour l'ensemble de la compétition. Il ne peut pas switcher entre ces deux joueurs d'un match à l'autre.

## CARTE DE SCORE/APPLI Saisie des scores

Les scores ne sont pris que sur les cartes de score « papier ».

Sur l'application vous ne saisissez que le résultat final.

Au cours du match, chaque équipe devra prendre le score sur une carte. Le responsable des cartes



est le joueur dont l'équipe est la mieux classée au rating. Les cartes sont à ramener au QG « colline » situé au milieu des deux boucles de 9 trous.

A la fin de la manche, les deux équipes se réunissent pour saisir le score en simultané sur l'application de prise des résultats.

Puis le joueur responsable des cartes les ramène au QG colline.

DIVISION	N	EQUIPE A	EQUIPE B	VAINQUEUR																																
MANCHE	M			SCORE	-																															
PARCOURS	<input type="checkbox"/> JAUNE <input type="checkbox"/> BLEU	J	J	Of course LE MANS																																
A REMPLIR POUR SE REPÉRER ▶▶		<table border="1"> <tr> <th>TROU</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A										B										
TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9																											
A																																				
B																																				
  		Christophe : 06 78 06 76 15	Sébastien : 06 45 51 75 67																																	

Exemple pour compléter la carte :

DIVISION	N 2	EQUIPE A	EQUIPE B	VAINQUEUR	A																																									
MANCHE	M 4	MARVEL	DYSNEY	SCORE	3 & 2																																									
PARCOURS	<input checked="" type="checkbox"/> JAUNE <input type="checkbox"/> BLEU	J 1 IRON MAN J 5 CAPTAIN AMERICA	J 1 BLANCHE NEIGE J 5 DINGO	Of course LE MANS																																										
A REMPLIR POUR SE REPÉRER ▶▶		<table border="1"> <tr> <th>TROU</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> <th>17</th> <th>18</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>/</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>-1</td> <td>-2</td> <td>-1</td> <td>0</td> <td>-1</td> <td>-2</td> <td>-3</td> <td>/</td> <td>/</td> </tr> </table>				TROU	14	15	16	17	18	1	2	3	4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	1	2	1	0	1	2	3	/	/	B	-1	-2	-1	0	-1	-2	-3	/	/	
TROU	14	15	16	17	18	1	2	3	4																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																					
A	1	2	1	0	1	2	3	/	/																																					
B	-1	-2	-1	0	-1	-2	-3	/	/																																					
  		Christophe : 06 78 06 76 15	Sébastien : 06 45 51 75 67																																											

Gagne le trou

A A B B A A A Fin du match, victoire de A

Par 3 points à 2 trous de la fin.

## MORT SUBITE

Le classement d'une phase de groupe est établi selon le nombre de points acquis par les équipes lors de cette phase. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes dans une phase de groupe, les critères suivants sont pris en compte par ordre de priorité pour départager les équipes concernées :

1. Les scores des rencontres directes entre les équipes concernées,
2. les points acquis lors des matchs en double de ces rencontres,
3. les scores des matchs en double de ces rencontres,
4. les scores des matchs en simple de ces rencontres.

Si une égalité persiste, les équipes sont départagées par une mort subite qui sera jouée par un joueur (étant sur la feuille de match) à l'issue de la :

Manche 7 : J3

Manche 8 : J2

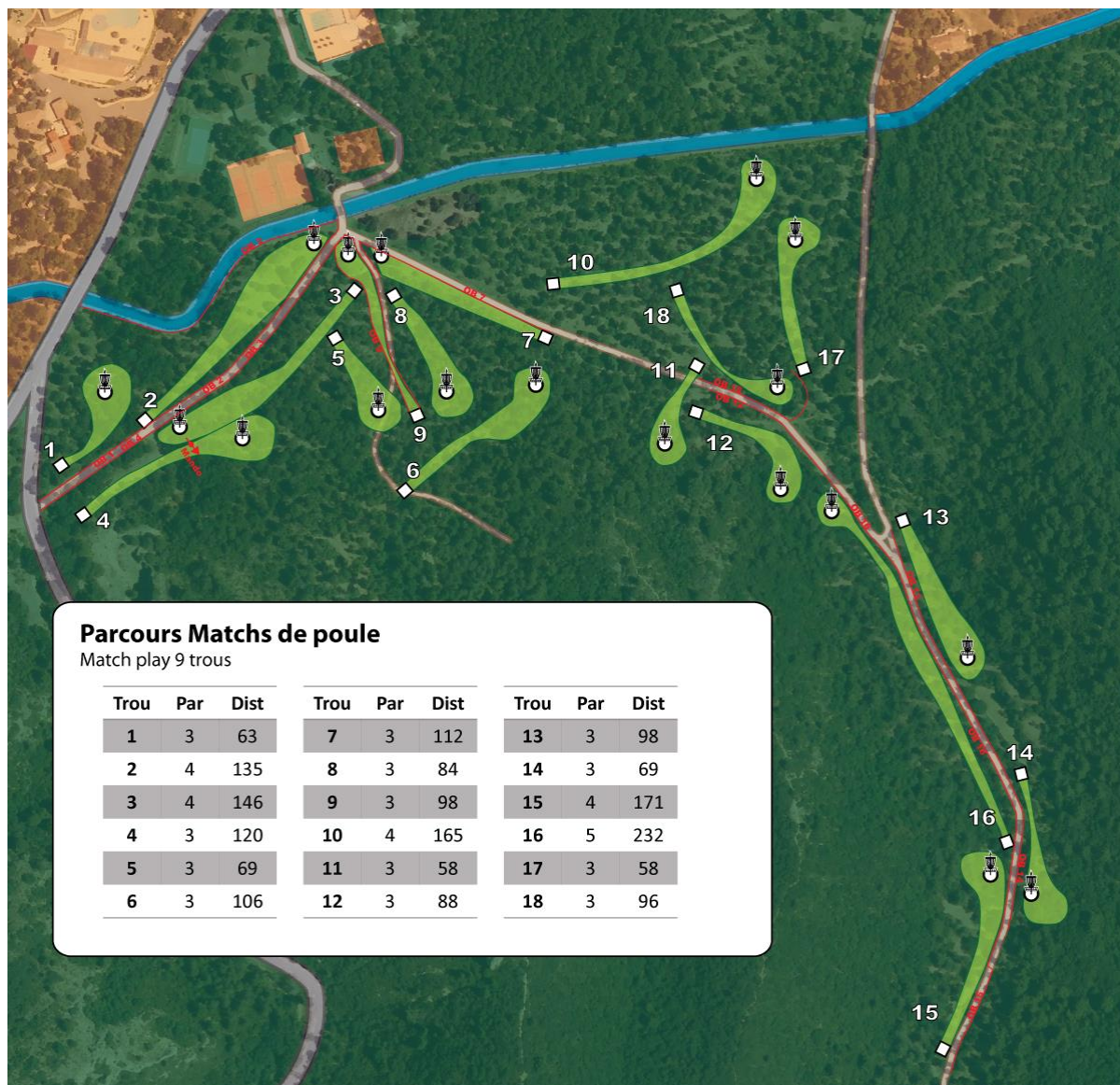
Manche 9 : J1

En début de mort subite , le TD procède au tirage au sort pour savoir qui débutera.

Trous de la mort subite Manche 7 : trous 10 , 11 et CTP au 7 (parcours phase de poule)

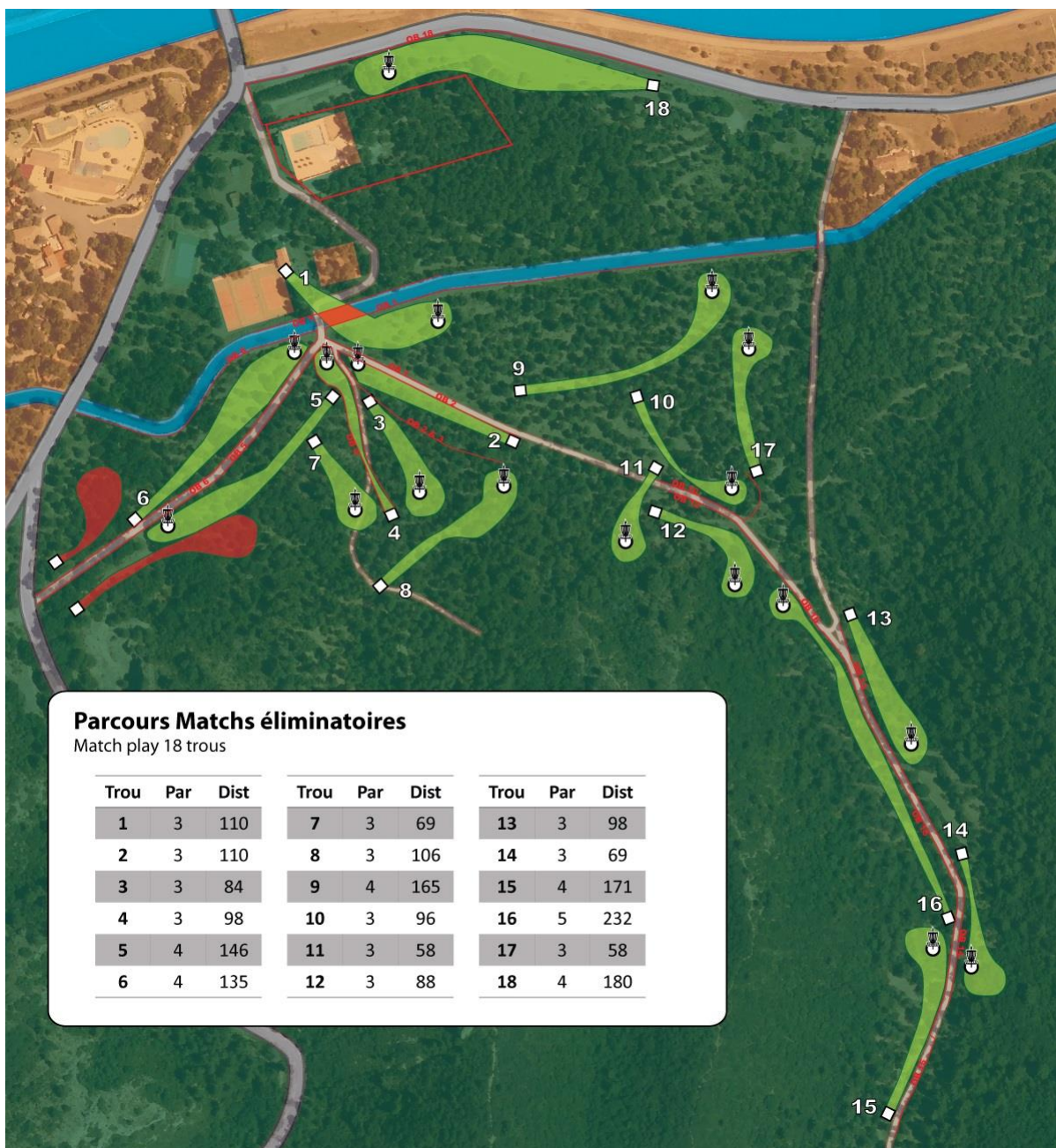
Trous de la mort subite Manches 8 et 9 : trous 1 , 3 et CTP au 4 joué depuis la Drop Zone (parcours phase éliminatoire).

# 1 / PARCOURS PHASE DE POULE



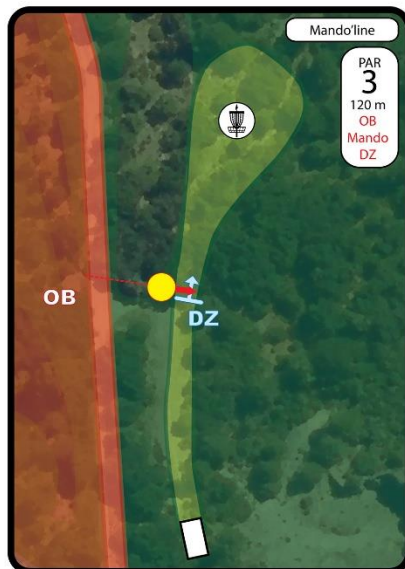
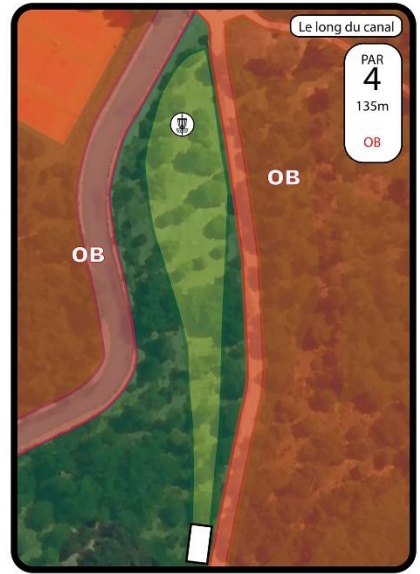
Trou	Surnom	Par	Dist	OB	Règle spéciale	Attention
1	Welcome to the jungle	3	63	OB la route à droite	-	-
2	Le long du canal	4	135	OB droite , la route et au-delà OB gauche dans l'eau	-	-
3	666, allée des pins	4	146	OB droite , la route et au-delà	-	Les joueurs du tee 5 ont la priorité pour driver
4	MandoLine	3	120	OB gauche	Mandatory : passer à droite de l'arbre	<b>Spotter Obligatoire</b>
5	Ace,ace, bibi !	3	69	-	-	-
6	Snake bite	3	106	-	-	<b>Spotter Obligatoire</b>
7	Le Mistral	3	112	OB gauche , droite et tout autour du panier	-	<b>Spotter Obligatoire</b>
8	La Cabane	3	84	OB gauche et droite	ATTENTION : obstacles casuels (arbres tombés)	-
9	Bobsleigh	3	98	OB tout autour du fairway	Si OB au premier tir , Drop zone OBLIGATOIRE avec un coup de pénalité.	Attention aux tees 8 et 5
10	Fairway to heaven	4	165	OB gauche dans l'eau	-	Les joueurs du tee 18 ont la priorité pour driver
11	Stairway to heaven	3	58	-	-	-
12	Sors ton side	3	88	OB gauche, la route et au-delà	-	Avec spotter c'est meilleur !
13	Penalty !	3	98	OB droite, la route et au-delà	-	<b>Spotter Obligatoire sur la route</b>
14	OB Wan	3	69	OB droite	Si OB sur le 1er tir , vous pouvez choisir la drop zone optionnelle.	Avec spotter c'est meilleur !
15	Le réservoir	4	171	OB droite	-	Avec spotter c'est meilleur !
16	Halfpipe	5	232	OB droite	-	-
17	Le minot	3	58	-	-	-
18	Skip it !	3	96	OB Droite la route et au-delà	-	-

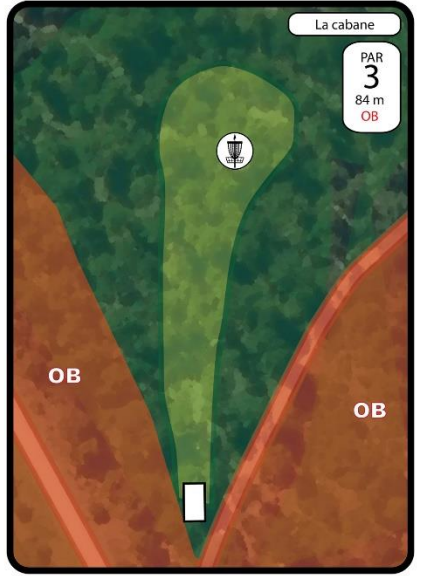
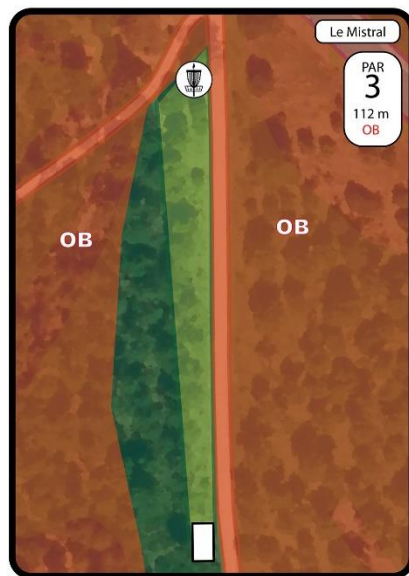
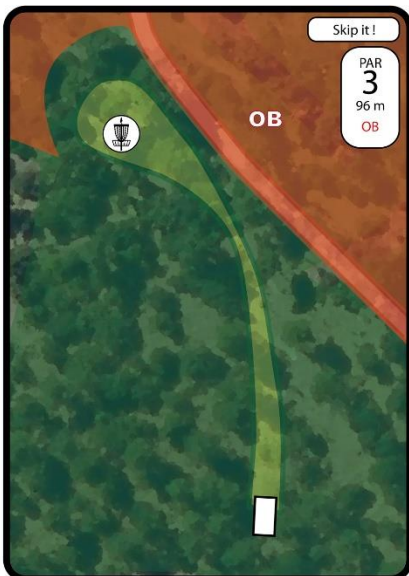
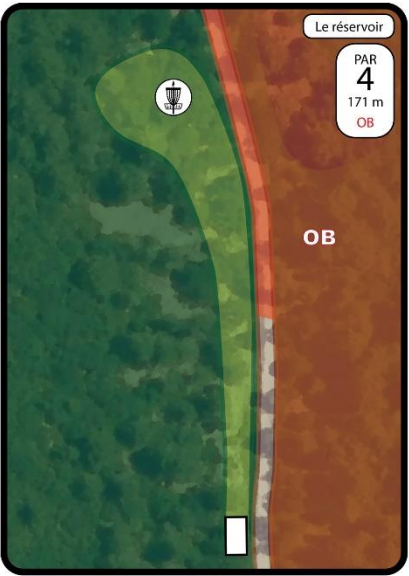
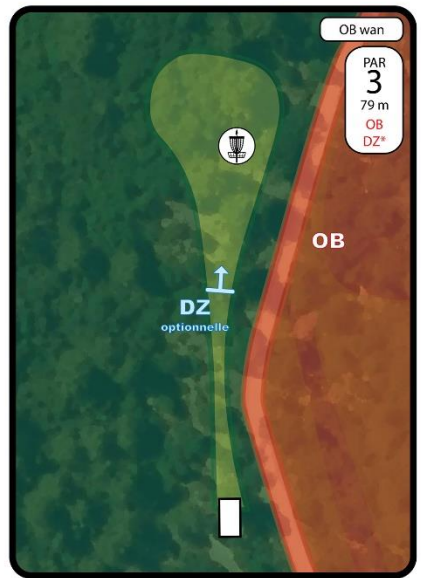
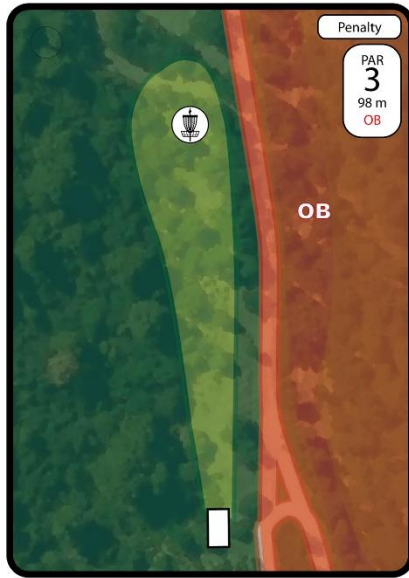
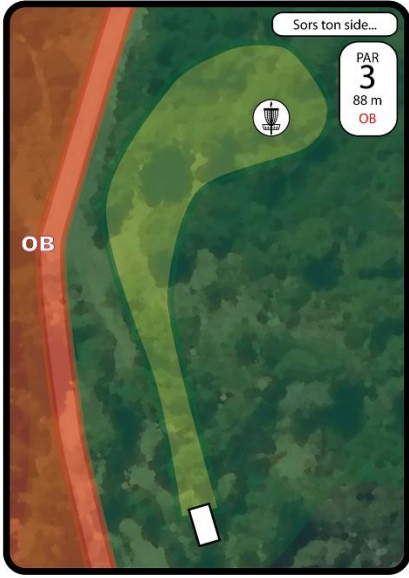
## 2 / PARCOURS PHASE ELIMINATOIRE

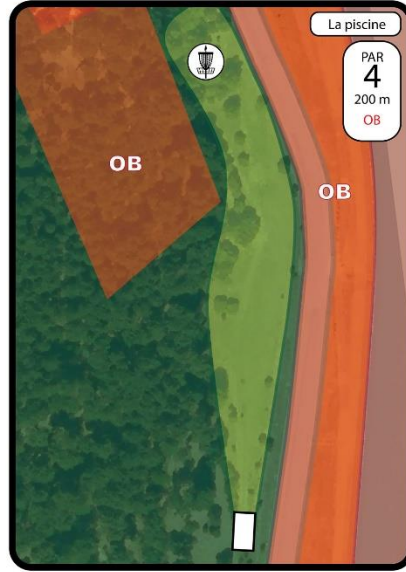
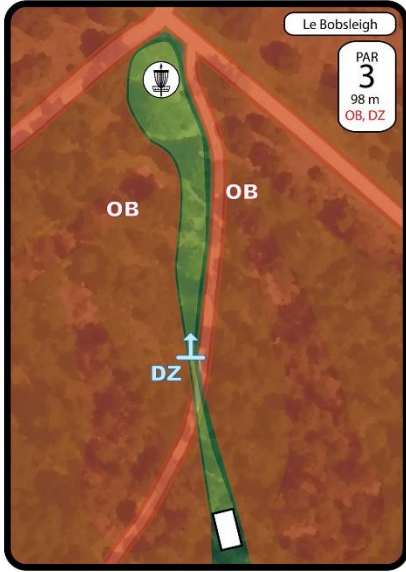


Trou	Surnom	Par	Dist	OB	Règle spéciale	Attention
1	Plouf!	3	110	OB l'eau + tennis et padel OB à droite après l'eau	Le pont est IN Si OB au premier tir, vous pouvez choisir la Drop Zone optionnelle + un coup de pénalité.	<b>Spotter Obligatoire</b>
2	Le Mistral	3	112	OB gauche, droite et tout autour du panier	-	<b>Spotter Obligatoire</b>
3	La Cabane	3	84	OB gauche et droite	ATTENTION : obstacles casuels (arbres tombés)	-
4	Bobsleigh	3	98	OB tout autour du fairway	Si OB au premier tir, Drop zone OBLIGATOIRE avec un coup de pénalité.	Attention aux tees 3 et 5
5	666, allée des pins	4	146	OB droite, la route et au-delà	-	Les joueurs du tee 7 ont la priorité pour driver
6	Le long du canal	4	135	OB droite, la route et au-delà OB gauche dans l'eau	-	-
7	Ace, ace, bibi !	3	69	-	-	-
8	Snake bite	3	106	-	-	<b>Spotter Obligatoire</b>
9	Fairway to heaven	4	165	OB gauche dans l'eau	-	Les joueurs du tee 10 ont la priorité pour driver
10	Skip it !	3	96	OB Droite la route et au-delà	-	-
11	Stairway to heaven	3	58	-	-	-
12	Sors ton side	3	88	OB gauche, la route et au-delà	-	Avec spotter c'est meilleur !
13	Penalty !	3	98	OB droite, la route et au-delà	-	<b>Spotter Obligatoire sur la route</b>
14	OB Wan	3	69	OB droite	Si OB sur le 1er tir, vous pouvez choisir la drop zone optionnelle.	Avec spotter c'est meilleur !
15	Le réservoir	4	171	OB droite	-	Avec spotter c'est meilleur !
16	Halfpipe	5	232	OB droite	-	-
17	Le minot	3	58	-	-	-
18	La piscine	4	180	OB gauche (drapeux puis cloture) et droite (route goudronnée et au-delà)	Si OB à droite, vous pouvez exceptionnellement avoir un et un seul appui sur la route goudronnée.	Avec spotter c'est meilleur !

**Voici ci-dessous l'ensemble des trous qui seront joués lors de la compétition. L'ordre des trous sera amené à changer au cours du tournoi, aussi, pour vous y retrouver, référez-vous au « surnom » du trou et pas à son numéro.**







## TROUS DE DEPART

Vous retrouverez tout le programme détaillé dans le Guide Compétition (à destination des Capitaines) et sur l'application.

Exemple avec la manche 1 :

Départ	Simple		Double	
Trou 1	A1:A6	J4	A3:A4	J1+J5
Trou 2	A1:A6	J6	A3:A4	J2+J3
Trou 3	A2:A5	J4	A1:A6	J1+J5
Trou 4	A2:A5	J6	A1:A6	J2+J3
Trou 5				
Trou 6	A3:A4	J4	A2:A5	J1+J5
Trou 7	A3:A4	J6	A2:A5	J2+J3
Trou 8				
Trou 9				
Trou 10	B1:B7	J4	B2:B6	J1+J5
Trou 11	B1:B7	J6	B2:B6	J2+J3
Trou 12	B3:B5	J4	B1:B7	J1+J5
Trou 13	B3:B5	J6	B1:B7	J2+J3
Trou 14				
Trou 15	B2:B6	J4	B3:B5	J1+J5
Trou 16	B2:B6	J6	B3:B5	J2+J3
Trou 17				
Trou 18				

Au trou 1 , nous avons A1 : équipe n°1 de la poule A contre A6 , l'équipe n°6 de la poule A. Ce sont les J4 de chaque équipe qui s'affrontent en simple.

En parallèle , toujours au trou 1 , il y a un double J1+J5 entre les équipes A3 et A4.

## DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE

Pour chaque rencontre, le capitaine présente la liste des six joueurs engagés en remplissant l'appli au plus tard quinze minutes avant le début de la rencontre.

Cette liste comporte au moins 1 joueuse. Les joueurs s'opposent selon leur hiérarchie au sein de leur équipe comme prévu par la combinaison de la rencontre.

Le joueur 1 d'une équipe est celui qui a le meilleur rating sur la liste présentée, le joueur 2 est celui ayant le second meilleur rating et ainsi de suite.

Si un joueur joue un match alors qu'il n'est pas sur la liste donnée par le capitaine au directeur de tournoi, ou dans la mauvaise position alors le match est perdu 5 & 4.

A chaque manche les six joueurs des deux équipes s'affrontent sur quatre matchs :

- deux matchs en simple,
- deux matchs en double "alternate" modifié.

Sur un même trou, il y a 2 simples et 2 doubles. Ce sont les matchs en simple qui commencent sur les trous impairs, et les doubles (ou paires !) qui commencent sur les trous pairs.

### **Tirage au sort en début de match :**

Les simples tirent au sort entre eux pour savoir qui va lancer le premier. Le gagnant du tirage au sort choisit qui lance en premier.

Pour les doubles, celui qui a gagné le tirage au sort choisit :

- soit de dire s'il joue en premier ou en deuxième,
  - soit de dire qui drive les trous pairs/impairs dans son équipe
- Le choix restant est pour la paire ayant perdu le tirage au sort.

Chaque paire aura alors décidé lequel de ses joueurs commencera les trous pairs et lequel commencera les trous impairs.

En double "alternate" modifié, les équipiers alternent les lancers, du drive au putt. Toutefois, les joueurs alterneront également leurs drives sur les trous pairs et impairs.

Le joueur de chaque double qui ne joue pas, DOIT spotter.

A l'issue de chaque match sont attribués :

- 2 points en cas de victoire,
- 1 point en cas de match nul,
- 0 point en cas de défaite.

A chaque rencontre, huit points sont distribués selon les cinq scores possibles suivants :

- 8-0,
- 7-1,
- 6-2,
- 5-3,
- 4-4.

L'équipe avec le plus haut niveau est responsable des cartes de scores papier de la rencontre.

Si une équipe est incomplète au début de la rencontre, seul le match avec le joueur manquant est perdu.

## **DEROULEMENT D'UN MATCH**

Les matchs se déroulent en « match-play ».

Retrouvez toutes les règles : PDGA 807 Match Play

Sur un trou, si un joueur ou une paire ne peut pas faire mieux ou égaliser le score de son adversaire (qui a d'ores et déjà terminé le trou), alors il lui est interdit de lancer et le groupe passe au trou suivant.

En revanche, s'il estime qu'il n'a plus aucun espoir de gagner ou d'égaliser le trou (mais que l'adversaire n'en a pas encore terminé), un joueur peut concéder le point du trou à son adversaire à

n'importe quel moment. L'adversaire n'a alors plus le droit de lancer, et le groupe passe au trou suivant.

Lors d'un match, si un joueur ou une paire ne peut plus battre son adversaire ou faire match nul, il est interdit de continuer et le match s'arrête.

### SPECIFICITE DU MATCH PLAY A TROIS

Le match play à trois équipes se déroule de la même manière au niveau du jeu mais le décompte des points est différent.

On ne va pas compter l'écart de trous entre les équipes mais on va distribuer des points .

Le décompte des points attribués en fin de match est également différent.

Ces décomptes se font de la manière suivante :

<b>Comptage des points pour chaque trou</b>				
		<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>	<b>EQUIPE C</b>
<b>Cas 1:</b> 3 résultats différents	<i>Résultat trou</i>	1er	2ème	3ème
	<i>Score</i>	1	0	-1
<b>Cas 2:</b> 2 1er et 1 dernier	<i>Résultat trou</i>	1er	1er	3ème
	<i>Score</i>	1	1	0
<b>Cas 3:</b> 1 premier et 2 2èmes	<i>Résultat trou</i>	1er	2ème	2ème
	<i>Score</i>	1	-1	-1
<b>Cas 4:</b> tous exaeco	<i>Résultat trou</i>	exaeco	exaeco	exaeco
	<i>Score</i>	0	0	0
<b>Comptage des points pour chaque match</b>				
		<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>	<b>EQUIPE C</b>
<b>Cas 1:</b> 3 résultats différents	<i>Résultat match</i>	1er	2ème	3ème
	<i>Points match</i>	4	2	0
<b>Cas 2:</b> 2 1er et 1 dernier	<i>Résultat match</i>	1er	1er	3ème
	<i>Points match</i>	3	3	0
<b>Cas 3:</b> 1 premier et 2 2èmes	<i>Résultat match</i>	1er	2ème	2ème
	<i>Point smatch</i>	4	1	1
<b>Cas 4:</b> tous exaeco	<i>Résultat match</i>	exaeco	exaeco	exaeco
	<i>Points match</i>	2	2	2