

I. La feuille de marque papier

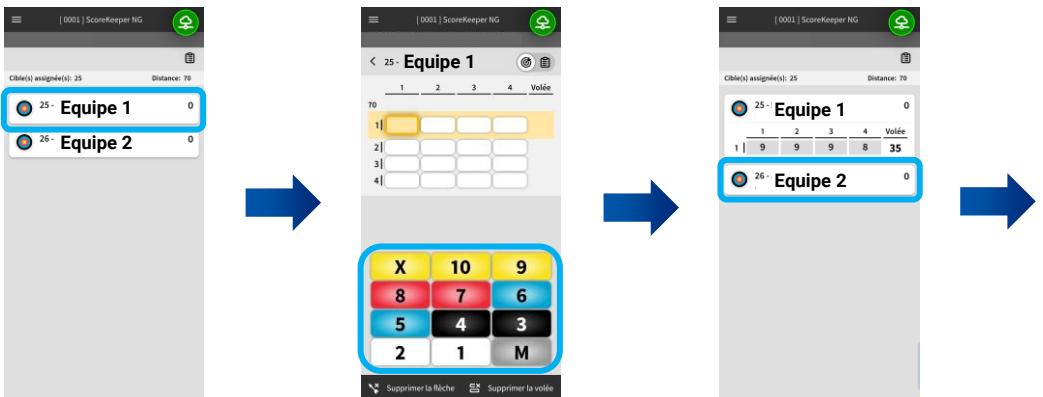
Athlète:					Classement
Clubs / Pays:					
Catégorie:	Néo-licenciés				Cible 7

Athlète:					Classement
Clubs / Pays:					
Catégorie:	Néo-licenciés				Cible 8

Tour 1 Poule 2 Rencontre 1							
Gagnant		Tour 1 Poule 2 Rencontre 1					
1	2	3	4	Total Set	Points Set	Total des points-sets	
1	9	9	9	8	35	(2)	1 0 2
2	9	9	8	8	34	2 (1) 0	3
3	9	9	8	8	34	2 (1) 0	4
4	8	8	8	8	32	2 1 (0)	4
Total				5			
Shoot Off							
Plus près du centre							
Archer/Agent							
Signature de l'arbitre							
Annotations des arbitres							

Tour 1 Poule 2 Rencontre 1							
Gagnant		Tour 1 Poule 2 Rencontre 1					
1	2	3	4	Total Set	Points Set	Total des points-sets	
1	8	8	8	8	32	2 1 (0)	0
2	9	9	8	8	34	2 (1) 0	1
3	9	9	8	8	34	2 (1) 0	2
4	9	9	9	8	35	2 1 0	4
Total				5			
Shoot Off							
Plus près du centre							
Archer/Agent							
Signature de l'arbitre							
Horodatage de la signature (hh:mm)							

II. La marque numérique



1 Les scores

- Sélectionnez la première équipe et saisissez les valeurs des flèches de la volée.
- Vous retournez automatiquement sur le menu lorsque la dernière flèche est saisie.
- Sélectionnez la seconde équipe et saisissez ses flèches.
- **Vérifiez que les totaux correspondent à la feuille de marque papier.**
- Si besoin, vous pouvez modifier la valeur d'une flèche en la sélectionnant et en cliquant sur la nouvelle valeur.

1 Les informations du match

Vérifier que vous remplissez la feuille du **match en cours**.

- Le « *Tour 1* » correspond au samedi, le « *Tour 2* » au dimanche.
- Vous restez dans la même « *Poule* » toute la journée.
- Votre premier match est la « *Rencontre 1* », le second est la « *Rencontre 2* » et le dernier la journée est la « *Rencontre 3* ».
- La cible sur laquelle vous devez tirer y est indiquée.

2 Les scores

- Les 4 premières cases correspondent aux **valeurs des flèches** ($M, 1, 2, 3, \dots, 10$).
- La 5^{ème} case correspond au **total de la volée** (de 0 à 40).
- Les 3 cases suivantes correspondent aux **points de set** que l'on peut gagner à chaque volée. 0 si le score de la volée est inférieur à l'adversaire, 1 s'il y a égalité ou 2 si le score est supérieur à l'adversaire. Il faut entourer la valeur correspondante (0, 1 ou 2).
- La dernière case correspond au **cumul des points de sets** (de 0 à 6)

3 En cas de barrage

Si les équipes arrivent à **4-4**, un tir de barrage doit être tiré.

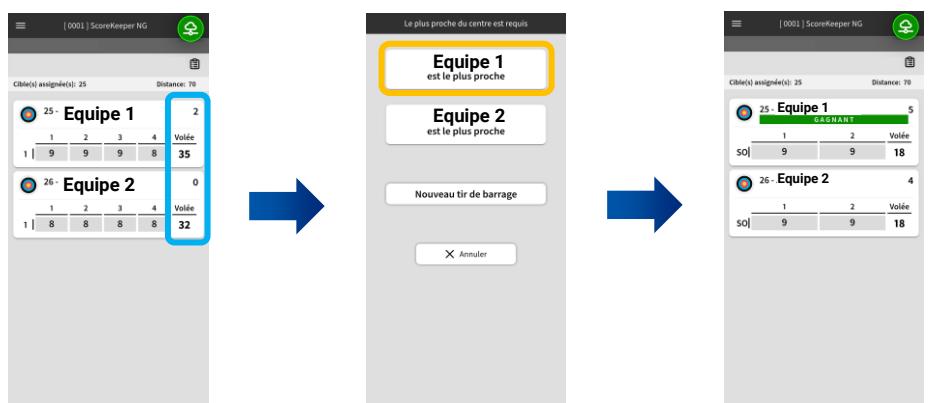
- Les valeurs des **2 flèches de chaque équipe** doivent être saisies.
- En cas d'égalité, précisez quelle flèche est la plus proche.

4 La fin du match

La première équipe à 5 points ou plus gagne le match.

Les seuls totaux possibles sont : 6-0, 6-2, 5-1, 5-3, 5-4.

- Les points doivent être remplis dans les **cases « Total »** de chaque équipe.
- La **case « Gagnant »** doit être cochée pour l'équipe concernée.
- Les 2 équipes doivent **signer la feuille de marque**.



2 En cas de barrage

- Saisissez les valeurs des **2 flèches de chaque équipe**.
- En cas d'égalité, précisez quelle équipe est la plus proche.