

I. La feuille de marque papier

Athlète: Classement:

Clubs / Pays:

Catégorie: **Néo-licenciés** Cible 7

Athlète: Classement:


Clubs / Pays:


Catégorie: **Néo-licenciés** Cible 8

☒ **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

Shot Off: ☐ Plus près du centre: ☒

Archer/Agent: 


Signature de l'arbitre: 

Annotations des arbitres:

☐ **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							4

Shot Off: ☐ Plus près du centre: ☐

Archer/Agent: 

Horodatage de la signature (hh:mm):

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 de 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, ..., 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).

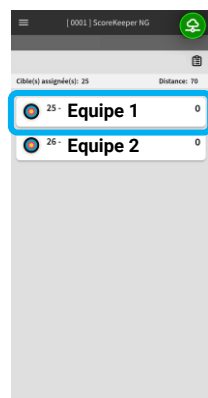
3 En cas de barrage

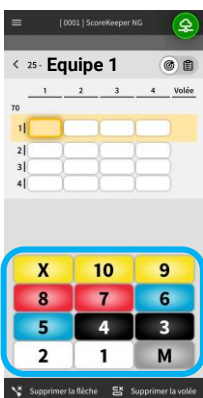
- Si les équipes arrivent à **4-4**, un tir de barrage doit être tiré.
- Les valeurs des **2 flèches de chaque équipe** doivent être saisies.
- En cas d'égalité, précisez quelle flèche est la plus proche.


4 La fin du match

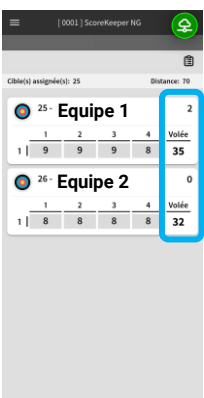
- La première équipe à 5 points ou plus gagne le match.
- **Les seuls totaux possibles sont : 6-0, 6-2, 5-1, 5-3, 5-4.**
- Les points doivent être remplis dans les **cases « Total »** de chaque équipe.
- La **case « Gagnant »** doit être cochée pour l'équipe concernée.
- Les 2 équipes doivent **signer la feuille** de marque.


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.

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.