

CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

Bretagne - Blackball - 2025-2026

DR1

| | |
|------|--|
| Lieu | |
|------|--|

| | |
|---------|---|
| Journée | 3 |
|---------|---|

| | |
|------|---------------------------|
| Date | 2026-04-19 09:00:00+02:00 |
|------|---------------------------|

| | |
|-------------------|----|
| N° Match Cuescore | M8 |
|-------------------|----|



| |
|------------------------|
| Équipe A |
| PLESLIN TRIGAVOU 1 DR1 |

| |
|-----------------|
| Équipe B |
| PLUVIGNER 1 DR1 |

| CF | RF | A | Joueurs équipe A | Score A | Tirage | Score B | Joueurs équipe B | W | X | Y | Z |
|----|----|---|------------------|---------|--------|---------|------------------|---|---|---|---|
| | | A | | | | | | | | | |
| | | B | | | | | | | | | |
| | | C | | | | | | | | | |
| | | D | | | | | | | | | |
| | | A | | | | | | | | | |
| | | B | | | | | | | | | |
| | | C | | | | | | | | | |
| | | D | | | | | | | | | |
| | | B | | | | | | | | | |
| | | A | | | | | | | | | |
| | | D | | | | | | | | | |
| | | C | | | | | | | | | |
| | | B | | | | | | | | | |
| | | A | | | | | | | | | |
| | | D | | | | | | | | | |
| | | C | | | | | | | | | |

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Forfait

| |
|--|
| |
|--|

Forfait

| |
|--|
| |
|--|

CF = Casse Ferme => Fermeture dès la 1ère prise de main du joueur ayant cassé / Mettre un "X" dans ce cas de figure dans la case correspondante
 RF = Reprise Ferme => Fermeture dès la 1ère prise de main du joueur n'ayant pas cassé / Mettre un "X" dans ce cas de figure dans la case correspondante
 Dans la colonne "Score A" et "Score B", inscrire le résultat respectif de chaque joueur (1 ou 0)
 Dans la colonne "Tirage", alterner "A" et "B" ou "B" et "A" selon l'équipe ayant remporté la casse

Si un remplaçant rentre sur la feuille de match, entourer son nom afin de le faire remarquer lors de la saisie
 Un joueur remplacé peut revenir sur la feuille de match en reprenant sa place initiale dans la séquence (même lettre)

CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

Bretagne - Blackball - 2025-2026

DR1

| | |
|------|--|
| Lieu | |
|------|--|

| | |
|---------|---|
| Journée | 3 |
|---------|---|

| | |
|------|---------------------------|
| Date | 2026-04-19 09:00:00+02:00 |
|------|---------------------------|

| | |
|-------------------|-----|
| N° Match Cuescore | M21 |
|-------------------|-----|



| |
|--------------------------|
| Équipe A DINARD 2 DR1 |
|--------------------------|

| |
|---------------------------|
| Équipe B QUIMPER 2 DR1 |
|---------------------------|

| CF | RF | A | Joueurs équipe A | Score A | Tirage | Score B | Joueurs équipe B | W | CF | RF |
|----|----|---|------------------|---------|--------|---------|------------------|---|----|----|
| | | A | | | | | | W | | |
| | | B | | | | | | X | | |
| | | C | | | | | | Y | | |
| | | D | | | | | | Z | | |
| | | A | | | | | | X | | |
| | | B | | | | | | W | | |
| | | C | | | | | | Z | | |
| | | D | | | | | | Y | | |
| | | B | | | | | | Z | | |
| | | A | | | | | | Y | | |
| | | D | | | | | | X | | |
| | | C | | | | | | W | | |
| | | B | | | | | | Y | | |
| | | A | | | | | | Z | | |
| | | D | | | | | | W | | |
| | | C | | | | | | X | | |

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Total

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Forfait

| |
|--|
| |
|--|

Forfait

| |
|--|
| |
|--|

CF = Casse Ferme => Fermeture dès la 1ère prise de main du joueur ayant cassé / Mettre un "X" dans ce cas de figure dans la case correspondante
 RF = Reprise Ferme => Fermeture dès la 1ère prise de main du joueur n'ayant pas cassé / Mettre un "X" dans ce cas de figure dans la case correspondante
 Dans la colonne "Score A" et "Score B", inscrire le résultat respectif de chaque joueur (1 ou 0)
 Dans la colonne "Tirage", alterner "A" et "B" ou "B" et "A" selon l'équipe ayant remporté la casse

Si un remplaçant rentre sur la feuille de match, entourer son nom afin de le faire remarquer lors de la saisie
 Un joueur remplacé peut revenir sur la feuille de match en reprenant sa place initiale dans la séquence (même lettre)