


**CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES**  
**Bretagne - Blackball - 2025-2026**  
**DR4-A**

Lieu			
Journée	19	Date	2026-02-12 22:31:38.344844+01:00
N° Match Cuescore	M32		
Équipe A		Équipe B	
PONT DE BUIS 5 DR4		MELLAC 3 DR4	

CF	RF		Joueurs équipe A	Score A	Tirage	Score B	Joueurs équipe B		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
<div></div>	<div></div>	<div></div>
Forfait		Forfait
<div></div>		<div></div>

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**  
**DR4-A**

Lieu	
------	--

Journée	19
---------	----

Date	2026-02-12 22:31:38.469112+01:00
------	----------------------------------

N° Match Cuescore	M49
-------------------	-----



Équipe A PLOARE 1 DR4
--------------------------

Équipe B MORLAIX 4 DR4
---------------------------

CF	RF		Joueurs équipe A	Score A	Tirage	Score B	Joueurs équipe B		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
<div></div>

Total
<div></div>

Total
<div></div>


Forfait
<div></div>

Forfait
<div></div>

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**  
**DR4-A**

Lieu			
Journée	19	Date	2026-02-12 22:31:38.645447+01:00
N° Match Cuescore	M80		
Équipe A		Équipe B	
MORLAIX 3 DR4		PONT DE BUIS 3 DR4	

CF	RF		Joueurs équipe A	Score A	Tirage	Score B	Joueurs équipe B		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
<div></div>	<div></div>	<div></div>
Forfait		Forfait
<div></div>		<div></div>

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)