

CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

Bretagne - Blackball - 2025-2026

DR4-A

Lieu	
------	--

Journée	22
---------	----

Date	2026-06-13 12:03:10.562672+02:00
------	----------------------------------

N° Match Cuescore	M81
-------------------	-----



Équipe A
ROSCOFF 4 DR4

Équipe B
SAINT POL DE LEON 1 DR4

CF	RF	A	Joueurs équipe A	Score A	Tirage	Score B	Joueurs équipe B	W	X	Y	Z
		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)

CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

Bretagne - Blackball - 2025-2026

DR4-A

Lieu	
------	--

Journée	22
---------	----

Date	2026-06-13 12:03:10.613482+02:00
------	----------------------------------

N° Match Cuescore	M83
-------------------	-----



Équipe A
PONT DE BUIS 4 DR4

Équipe B
CLOHARS CARNOET 1 DR4

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

DR4-A

Lieu	
------	--

Journée	22
---------	----

Date	2026-06-13 12:03:10.664325+02:00
------	----------------------------------

N° Match Cuescore	M112
-------------------	------



Équipe A CAUDAN 3 DR4

Équipe B MORLAIX 5 DR4

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)