

FEUILLE DE SCORE : JEU DU 301

	Archer 1		Archer 2		Archer 3		Archer 4	
Volée	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste
Score Initial	-	301	-	301	-	301	-	301
N° 1								
N° 2								
N° 3								
N° 4								
N° 5								
N° 6								
N° 7								
N° 8								
N° 9								
N° 10								
N° 11								
N° 12								
N° 13								
N° 14								
N° 15								

FEUILLE DE SCORE : JEU DU 301

	Archer 1		Archer 2		Archer 3		Archer 4	
Volée	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste
Score Initial	-	301	-	301	-	301	-	301
N° 1								
N° 2								
N° 3								
N° 4								
N° 5								
N° 6								
N° 7								
N° 8								
N° 9								
N° 10								
N° 11								
N° 12								
N° 13								
N° 14								
N° 15								

Le jeu du 301 au tir à l'arc est directement adapté du célèbre jeu de fléchettes. C'est un excellent exercice de précision, de stratégie et de calcul mental.

1. PRINCIPE DE BASE

Chaque archer (ou équipe) démarre la partie avec un capital de 301 ou 501 points.
Le but est de réduire ce score à EXACTEMENT ZERO.
Chaque flèche plantée dans la cible soustrait sa valeur du score restant.

2. CONFIGURATION DE LA CIBLE (Blason FITA Standard)

Le décompte des points se fait selon les zones de couleur de la cible :

- * Zone OR (Centre) : 10 ou 9 points
- * Zone ROUGE : 8 ou 7 points
- * Zone BLEUE : 6 ou 5 points
- * Zone NOIRE : 4 ou 3 points
- * Zone BLANCHE : 2 or 1 point
- * Flèche hors cible : 0 point

3. DEROULEMENT DE LA PARTIE

- * Ordre de tir : Déterminez l'ordre des 4 archers avant de commencer.
- * Les Volées : À chaque tour, un archer tire une volée de 3 flèches.
- * Calcul : On additionne les points des 3 flèches de la volée, puis on soustrait ce total du score restant de l'archer.

Exemple :

- Vous commencez à 301 points.
- Vos flèches font un 9, un 8 et un 6 (Total de la volée = 23 points).
- Votre nouveau score est : $301 - 23 = 278$ points.

4. LA REGLE DU "BUST" (LE DEPASSEMENT)

Pour gagner, vous devez arriver pile à zéro. Si un archer fait un score plus élevé que le nombre de points qu'il lui reste, il fait un "Bust".

Conséquences du Bust :

- La volée en cours est entièrement annulée.
- Le score de l'archer revient immédiatement au score exact qu'il avait au début de cette volée.
- Son tour s'arrête instantanément (même s'il lui restait des flèches à tirer).

Exemple : Il vous reste 5 points. Vous tirez votre première flèche et faites un 7.
Vous dépassez zéro. Votre volée s'arrête, vos points reviennent à 5, et vous attendrez le prochain tour pour retenter votre chance.