

Le jeu du risque de l'archer

	ANN.	PTS	TOT	ANN.	PTS	TOT	ANN.	PTS	TOT	ANN.	PTS	TOT
Volée 01												
Volée 02												
Volée 03												
Volée 04												
Volée 05												
Volée 06												
Volée 07												
Volée 08												
Volée 09												
Volée 10												
Volée 11												
Volée 12												
Volée 13												
Volée 14												
Volée 15												
Volée 16												
Volée 17												
Volée 18												
Volée 19												
Volée 20												
Volée 21												
Volée 22												
Volée 23												
Volée 24												
Volée 25												
TOTAL												

Calcul des Points par Volée :

- Contrat Réussi : Si l'archer touche la zone annoncée, il marque le double des points de base de cette zone.
- Contrat Manqué : Si l'archer touche une autre zone (même meilleure) ou manque la cible, il marque le nombre de point en négatif annoncé pour cette flèche.

Valeur de Base des Zones (Cible FFTA standard) :

- Jaune (10 - 9) : Base 10 pts → Réussi : 20 pts
- Rouge (8 - 7) : Base 8 pts → Réussi : 16 pts
- Bleu (6 - 5) : Base 6 pts → Réussi : 12 pts
- Noir (4 - 3) : Base 4 pts → Réussi : 8 pts
- Blanc (2 - 1) : Base 2 pts → Réussi : 4 pts

Note pour la grille : Notez la couleur annoncée dans la case Ann. et le score final dans la case Pts.

Le gagnant est

celui qui cumule le plus de points après les 25 volées !