Jour de Coupe

RELEVE DE PERFORMANCE

ÉPREUVE TECHNIQUE : Coups de pieds de réparation

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but.
Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.
En cas d'égalité après le 4ème tir de l'épreuve technique, un 5ème tireur puis un 6ième, etc sous la forme de la mort subite.

4 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Equipe	
Equipe	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E

Jour de Coupe

RELEVE DE PERFORMANCE

ÉPREUVE TECHNIQUE : Coups de pieds de réparation

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but.
Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.
En cas d'égalité après le 4ème tir de l'épreuve technique, un 5ème tireur puis un 6ième, etc sous la forme de la mort subite.

4 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Equipe	
Equipe	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E