

# 1.3 Jour de Coupe

## RELEVÉ DE PERFORMANCE

**ÉPREUVE TECHNIQUE** (Tirs au but ou duels) : .....

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

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 (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés  
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

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



**ÉPREUVE TECHNIQUE** (Tirs au but ou duels) : .....

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

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 (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés  
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

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