

Catégorie :

Terrain n° :

Poule :

Équipe A : X Équipe B :

Fautes d'équipe						Fautes d'équipe					
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	7	8	9	10	11	12

MARQUE

1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	21								

VALEURS DE L'OLYMPISME

Équipe A		
EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	
AMITIÉ	2 points	
TOTAL		

Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	
AMITIÉ	2 points	
TOTAL		

SCORE FINAL

(Cumul des points : excellence + respect + amitié)

VAINQUEUR :

Catégorie :

Terrain n° :

Poule :

Équipe A : X Équipe B :

Fautes d'équipe						Fautes d'équipe					
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	7	8	9	10	11	12

MARQUE

1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	21								

VALEURS DE L'OLYMPISME

Équipe A		
EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	
AMITIÉ	2 points	
TOTAL		

Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	
AMITIÉ	2 points	
TOTAL		

SCORE FINAL

(Cumul des points : excellence + respect + amitié)

VAINQUEUR :

FONCTIONNEMENT DE LA FEUILLE DE MATCH

Le Gain de la rencontre est attribué à l'équipe qui aura capitalisé le plus de points à l'issue du match en additionnant les points des différentes valeurs de l'olympisme.

- **Excellence** : 2 points seront attribués à l'équipe qui possèdera le score le plus important à la fin de la rencontre. En cas d'égalité, les deux équipes obtiendront les 2 points.
- **Respect** : 2 points seront attribués aux équipes qui respecteront les règles, leurs partenaires, les adversaires et les officiels.
- **Amitié** : 2 points seront attribués aux équipes qui afficheront une attitude pacifiste et amicale en serrant les mains des officiels et des adversaires au début et à la fin de la rencontre.

Le nombre de points maximum qu'une équipe pourra potentiellement atteindre sera de **6** (Excellence + Respect + Amitié)

Le nombre de points maximum qu'une équipe qui perdra au score pourra potentiellement atteindre sera de **4** (Respect + Amitié)

Exemples de scores possibles

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	X	RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points	X	AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	6		TOTAL	4	

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points		RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points	X	AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	4		TOTAL	4	

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points		RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points		AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	2		TOTAL	4	

FONCTIONNEMENT DE LA FEUILLE DE MATCH

Le Gain de la rencontre est attribué à l'équipe qui aura capitalisé le plus de points à l'issue du match en additionnant les points des différentes valeurs de l'olympisme.

- **Excellence** : 2 points seront attribués à l'équipe qui possèdera le score le plus important à la fin de la rencontre. En cas d'égalité, les deux équipes obtiendront les 2 points.
- **Respect** : 2 points seront attribués aux équipes qui respecteront les règles, leurs partenaires, les adversaires et les officiels.
- **Amitié** : 2 points seront attribués aux équipes qui afficheront une attitude pacifiste et amicale en serrant les mains des officiels et des adversaires au début et à la fin de la rencontre.

Le nombre de points maximum qu'une équipe pourra potentiellement atteindre sera de **6** (Excellence + Respect + Amitié)

Le nombre de points maximum qu'une équipe qui perdra au score pourra potentiellement atteindre sera de **4** (Respect + Amitié)

Exemples de scores possibles

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points	X	RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points	X	AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	6		TOTAL	4	

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points		RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points	X	AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	4		TOTAL	4	

Équipe A			Équipe B		
EXCELLENCE	2 points	X	EXCELLENCE	2 points	
RESPECT	2 points		RESPECT	2 points	X
AMITIÉ	2 points		AMITIÉ	2 points	X
TOTAL	2		TOTAL	4	