

Cómo rellenar una tablilla de 3D:


PUNTUACIONES 3D: Se puntúan los impactos, 11, 10, 8, 5 o M

En caso de Empate a puntos, se contará el Nº de "11" y si es igual, se contará el Nº de "10"

CAMPEONATO DE 3D

Licencia: 99999		Nombre										fecha		
Patrulla/Diana 4C		Apellidos										División		
		Modalidad										MURCIA		
		Club												
Nº	1º Fecha					2º Fecha					Total	Total Acumu.	11	10
1	X	10	8	5	M	11	X	8	5	M	21	21	1	1
2	11	X	8	5	M	11	10	X	5	M	18	39		1
3	X	10	8	5	M	11	10	8	X	M	16	55	1	
4	11	10	X	5	M	11	10	X	5	M	16	71		
5	11	10	8	X	M	11	10	8	5	X	5	76		

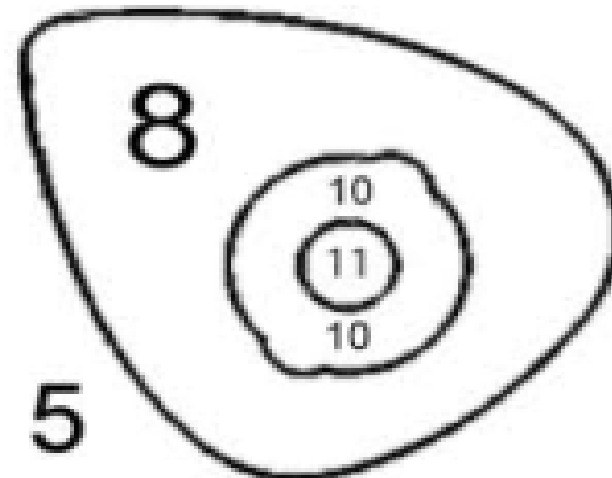
20	11	10	8	X	M	11	10	8	5	X	5	287		
21	11	X	8	5	M	11	10	X	5	M	18	305		1
22	11	10	8	X	M	11	10	8	5	X	5	310		
23	11	X	8	5	M	11	10	X	5	M	18	328		1
24	X	10	8	5	M	11	X	8	5	M	21	349	1	1
											349	9	14	

Firma del Anotador	Firma Jefe de Patrulla	Firma del Arquero
		

PUNTUACIÓN



- ▶ No se tocan flechas ni diana hasta estar anotadas y conformes la puntuaciones
- ▶ No puntúan cuernos, pezuñas ni adornos.
- ▶ PRIMERA FLECHA
 - Circulo interno - 11 puntos
 - Anillo medio- 10 puntos
 - Anillo externo 8 puntos
 - Zona de tocado – 5 puntos
- ▶ SEGUNDA FLECHA
 - Circulo interno - 11 puntos
 - Anillo medio- 10 puntos
 - Anillo externo 8 puntos
 - Zona de tocado – 5 puntos



OJO ----> No olvidar sumar los acumulados y firmar las tablillas