

**ORDRE DE JEU
FOURSOMES**

COUPE DE NORMANDIE MESSIEURS

Club de:

1/8 FINALE

1/4 Finale

1/2 FINALE

FINALE

Le total des **index écrêtés** ne doit pas être inférieur à 115.
Les foursomes se jouent dans l'ordre croissant du cumul des **index arrondis** du camp.
En cas de cumul égal, le choix est laissé au capitaine.

	Index		CUMUL DES INDEX ARRONDIS
	Arrondi	/ Ecrêtê	
FOURSOME 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
FOURSOME 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
FOURSOME 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
FOURSOME 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
FOURSOME 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
TOTAL DES INDEX ECRETES		<input type="text" value="0"/>	

Nom et signature du Capitaine:

...

Personne autorisée à donner des conseils en plus du Capitaine:

.....