

1st Leg				3rd Leg(CHOICE)			
残点数	投数		残点数	01	投数	残点数	Cricket
616	1 (3)		51		1 (3)		X 20
544	2 (6)		442		2 (6)		X 19
485	3 (9)	418	385	3 (9)			X 18
380	4 (12)	323	345	4 (12)			X 17
275	5 (15)	257	305	5 (15)			X 16
202	6 (18)	176	238	6 (18)			15
113	7 (21)	51	120	7 (21)	35		X Bull
32	8 (24)	①	98	8 (24)	③		マーク数 / 得点
	9 (27)			9 (27)			2 0 1(3) 4 20
							56
							110
							110
							128
							4 88 6(18) 1 128
							136 7(21) 2 164
							136 8(24) 3 164
							136 9(27) 2 164
							3 136 10(30) 3 164
							11(33)
							12(36)
							13(39)
							14(42)
							15(45)

各ラウンド終了時に
モニターに表示されている
残り点数を記入する

各ラウンド終了時に
モニターに表示されている
ターゲットのマーク状態を
記入する
ラウンド毎に更新していく

1投目でフィニッシュ → ①
2投目でフィニッシュ → ②
3投目でフィニッシュ → ③

各ラウンド終了時にマーク数を記入する
※ 有効なマーク数を記入する
例: 相手がオープンした“18”が
残り1本でクローズ出来る状況で
18トリプルに入った場合
有効なマーク数は、1となる

各ラウンド終了時
モニターに表示されている
合計得点を記入する

予選ロビンが行われている
マシン番号を記入する

その試合が、ロビンの中で
何試合目かを記入する



番台

試合目