QUE FAIRE LORSQUE C'EST LA GALÈRE ?

Les protocoles d'avant / pendant/ après match !

1 LES GALÈRES D'AVANT MATCH

Gymnase fermé, PC absent, PC qui ne s'allume pas, manque d'officiels, pass sanitaire, erreur FDM

2 LES GALÈRES PENDANT LE MATCH

Carton rouge à l'officiel, protocole commotion, blessures, PC qui plante, débordement dans le public

3 LES GALÈRES D'APRÈS MATCH

Le PC qui plante, anomalie ou perte de match sur pénalité, cloture de la soirée de match

1 LES GALÈRES D'AVANT MATCH

Galère n°1 : Gymnase fermé

- Gymnase fermé 1h00 avant la rencontre : contacter le numéro du gardien sur la porte d'entrée.

Galère n°2 : Grille fermée (Côte)

- Gymnase de la côte St Catherine, si la grille est fermée et que n'avez pas la clé : contacter le numéro du gardien sur la porte d'entrée.

Galère n°3 : PC absent

- Pas de PC à la côte St Catherine ou à Vilmorin et que vous faites l'ouverture, c'est normal. Le PC est à venir chercher au gymnase Bradfer la veille ou le jour même.

Galère n°4 : PC en panne

- Si le PC ne s'allume pas : Utiliser les feuilles de match papier et les remettre dans la pochette de l'ordinateur à la fin de la rencontre + prévenir les salariés par mail.

Galère n°5 : Manque d'officiels

- Personne aux tables : se renseigner sur le doodle la veille du match.
- Si les personnes prévues ne se sont pas déplacées, prévenir l'astreinte de la commission bénévole, qui sera visible sur le doodle.

Galère n°6 : Anomalie FDM

Si votre joueur apparait en anomalie :

- Soit le joueur est qualifié mais la mise à jour du PC n'est pas récente. Dans ce cas montrer la licence du joueur, qu'il a eu par mail, aux arbitres.
- Soit le joueur est « en en cours » ou « validé », dans ce cas il ne peut pas jouer.

ATTENTION :

- On peut mettre à la table de marque des mineurs, si l'arbitre l'accepte, et à condition que la police terrain soit à la table de marque (au moins un majeur à la table).
- S'assurer que les joueurs et accompagnateur ai leur pass sanitaire.

2 LES GALÈRES PENDANT LE MATCH

Galère n°7 : Carton rouge sur officiel de banc

- Si l'officiel est seul : match s'arrête s'il la rencontre concerne des mineurs.
- S'il y a deux officiels : l'officiel sanctionné est accompagné dans les tribunes par la police de terrain.
- Si l'officiel est seul sur un match concernant des majeur : le capitaine prend le relai.

Galère n°8 : Protocole commotion

- Si le joueur tape la tête contre le sol, prend une main ou un ballon dans la figure et qu'il ne se relève pas ou éprouve des difficultés, alors l'arbitre pourrait sortir un carton blanc. Celui-ci indique que l'arbitre estime que le choc a été violant et qu'il nécessite l'approbation du manager pour qu'il rentre de nouveau sur le terrain.
- Attention : ne pas dire oui sans avoir effectué le protocole.
- S'assurer que le joueur va bien, pas de vertige trouble e la parole, saignement ou douleurs aigues.
- Ensuite poser 5 questions pour savoir si choc à entraîné une commotion cérébrale:

1) *Où sommes-nous ?*
2) Quelle mi-temps?
3) Qui a marqué le dernier but?
4) Contre quelle équipe as tu joué to dernier match?
5) Qui a gagné?

- Si les réponses sont bonnes vous pouvez, si vous le souhaitez, accepter son retour sur le terrain.
- Si les réponses sont approximatives ou mauvaises, que votre joueur bégaye, ou met du temps pour répondre, refuser son retour sur le terrain, il est peut-être en train de faire une commotion cérébrale. Dans ce cas prévenir le 18 et suivre leur instruction.

Attention quoi qu'il arrive, un joueur ayant eu un choc violant sur la tête, ne doit pas repartir sans que vous ayez pu en parler aux parents. Les commotions cérébrales peuvent parfois mettre plusieurs heures avant de se déclarer. Les parents doivent faire attention à toute baisse de fatigue, nausée ou malaise.

Galère n°9: Blessures d'un joueur nécessitant l'intervention des pompiers ou SAMU

- Si vous êtes deux sur le banc, 1 des 2 doit aller avec le jeune à l'hôpital.
- Si vous êtes seul, un majeur accompagnant l'équipe (parent) peut aller à l'hôpital avec le joueur.
- Si personne n'est avec vous, le match se termine et vous accompagnez le jeune à l'hôpital en emmenant l'équipe avec vous.

Galère n°10 : Si le PC plante

Utiliser les feuilles de match papier et les remettre dans la pochette de l'ordinateur à la fin de la rencontre + prévenir les salariés par mail.

Galère n°11 : Débordement dans le public

Si des insultes racistes, sexistes, homophobes, menaçantes, dévalorisantes surviennent du public, à l'encontre de vous, d'un joueur à vous ou de l'autre équipe et que l'arbitre ne les a pas entendus, il est de votre devoir de l'indiqué aux officiels de match.

- L'arbitre peut mettre un commentaire sur la feuille de match.
- La police terrain intervient pour régler la situation.

3 LES GALÈRES D'APRÈS MATCH

Galère n°12 : Si le PC plante
Utiliser les feuilles de match papier et les remettre dans la pochette de l'ordinateur à la fin de la rencontre + prévenir les salariés par mail.

Galère n°13 : Anomalie FDM
Anomalie ou perte du match par pénalité : s'assurer que toutes les cases ont été décochée par l'arbitre.

ATTENTION :

Dernier match à Bradfer / Vilmorin / Côte St Catherine

- Mettre le PC dans le placard en bois de Bradfer
- Donner le PC à un salarié en précisant si les feuilles de match ont été envoyées ou non.