

Réserves ou réclamations du capitaine RECEVANT

Réserves ou réclamations du capitaine VISITEUR

Observations de l'arbitre :

Blessés :

JOUEURS OU OFFICIELS SANCTIONNES	SANCTIONS	NOMS (en majuscules)	PRENOMS	Licence n°	A.S.	MOTIFS	
	DISQUALIFICATION lors d'une 3 ^{ème} exclusion						
	DISQUALIFICATION DIRECTE						
	EXPULSION						
	SIGNATURES APRES MATCH	CAPITAINE RECEVANT	CAPITAINE VISITEUR		ARBITRE(S)		

DUREE DES RENCONTRES :

- ✓ Jeunes Gens et Jeunes Filles : 2 fois 30 minutes en élimination directe -- 2 fois 20 minutes en poules
- ✓ Tournoi « JG » et « JF » : 2 fois 20 minutes sans arrêt à la mi-temps (changement de camp)

Quand le match présente un caractère éliminatoire, en cas de résultat nul, une prolongation de 2 fois 5 minutes doit être jouée. Si le score est encore égal, jouer de nouveau 2 fois 5 minutes. Si le score est toujours nul, appliquer la mort subite : engagement au centre du terrain par un jet d'arbitre, l'équipe vainqueur est celle qui marque le premier but.

Temps d'exclusion : 2' tant en match simple qu'en tournoi.

RAPPEL : L'arbitre doit pouvoir identifier (avec une photo) l'identité de tous les joueurs.

Le Capitaine doit donc présenter les numéros de licence (licences "en cours" non autorisées) ainsi que les cartes d'étudiant de tous ses joueurs (à défaut, un certificat de scolarité et pièce d'identité)

La présentation des pièces ci-dessus signifie que l'A.S. est en possession du certificat de non contre indication à la pratique du sport de compétition.

Si vous n'êtes pas en règle, ne jouez pas ! Votre équipe perdrait le match par pénalité et vous nous exposeriez à des sanctions individuellement graves.

A rédiger sous la dictée du capitaine de l'équipe plaignante. A confirmer par mail et lettre dans les 24 heures.

RESERVES – RECLAMATIONS ou ACCIDENTS :

(La déclaration d'accident doit impérativement être envoyée à l'assurance sous 5 jours)

COMMUNICATION DES RESULTATS : Le résultat et la feuille de match doivent être communiqués dès la fin du match à la Ligue Sport U.