



## CAHIER DES CHARGES

### Finales jeunes 2024 (série 2 & 3)

24-25 & 26 mai 2024

#### A. Conditions d'organisation

1. organisation confiée à 1 club pouvant recevoir la totalité des rencontres
2. organisation sur 3 journées (1 match le vendredi soir)
3. capacité d'accueil public : 300 places assises au minimum
4. vestiaires :
  - a. équipes : 4 vestiaires
  - b. arbitres : 2 vestiaires avec table et chaises
5. les salles seront visitées par la Commission Sportive et (ou) des représentants du Bureau en référence au présent Cahier des Charges.
6. Le Comité aura en charge de prendre contact avec le club candidat retenu pour cette visite au minimum 1 mois avant la date de la manifestation
7. Les fichiers e-marque seront fournis par le comité sur clés USB

#### B. Besoins en matériel

1. Table de Marque (composée de 3 tables), si possible face au spectateur
  - 5 chaises
  - l'équipement nécessaire au déroulement d'une rencontre de basket ball (appareils, matériel)
2. Ballons : au nombre de 7 fournis par le club organisateur (une personne sera chargée de la gestion des ballons entre les échauffements)
3. Des chaises (12 par équipe), et non des bancs, pour les équipes
4. Tables
  - 1 table pour le(s) délégué(s) du Comité
  - 1 table pour la Presse
5. Matériel de 1<sup>ère</sup> urgence
  - trousse à pharmacie
  - numéro de téléphones des secours (pompiers, médecin, ...) en cas d'accident
6. Balai ou serpillières pour essuyer le sol
7. Une poubelle pour chaque équipe à proximité des chaises
8. Si possible une connexion WIFI ou internet filaire
9. 2 ordinateurs pour l'e-marque
10. Prévoir l'organisation du tri sélectif

## C. Déroulement des rencontres

1. Entrées gratuites
2. Délégué de club connaissant le fonctionnement des différents appareils de la Table de Marque qui devront se tenir près du (des) Délégué(s) du Comité désigné sur chaque rencontre.
3. arbitres désignés par la CDO. Dans le cas où il y aurait une défection d'arbitre de dernière minute, le comité de l'Ain prendra les dispositions nécessaires pour le bon déroulement des rencontres.
4. OTM : chaque équipe en présence doit présenter 1 personne expérimentée. Le club organisateur doit cependant prévoir 2 OTM pour pallier les éventuelles absences (voire 3 si la configuration des appareils le nécessite). Les pénalités financières des clubs défaillants seront reversées au club organisateur.
5. ~~bouteilles d'eau bouchées: pour chaque rencontre, arbitres et OTM. Les équipes se chargent de se fournir en eau.~~ Chaque acteur apporte sa bouteille.
6. Une personne sera chargée de répondre aux demandes des arbitres et OTM (vestiaires, bouteilles d'eau...)

## D. Restauration

1. buvette : proposer des tarifs adaptés – demander les autorisations de buvette
2. proposer une formule de repas pour les équipes participantes (inscriptions directes).
3. boissons et goûter d'après match pour les joueurs

## E. Communication

1. Contacter la Presse locale (avant et pour la manifestation)
2. Présence d'un speaker et/ou d'une personne pour la gestion des musiques ainsi qu'une sono (avec 1 micro sans fil minimum)
3. avant chaque rencontre, les équipes seront sollicitées pour une photo en une zone déterminée
4. prévoir la présentation des équipes 6 minutes avant chaque rencontre
5. réception : laissée à l'appréciation de l'organisateur (invités, heure, lieu, ...)
6. Prévoir une ou plusieurs personnes pour diffuser les rencontres sur internet.
7. Prévoir une personne pour la prise de photo

## F. Protocole

1. Pour remettre les récompenses à l'issue des rencontres, prévoir une ou 2 personnes (remises des médailles, coupes, gestions confettis...)

## G. Divers

1. fléchage aux entrées de la localité
2. parking dédié pour les organisateurs et les participants et invités