CAHIER DES CHARGES

Finales jeunes 2027 (série 1)

14 - 15 & 16 mai 2027

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 et 9 rencontres sur le week-end [6 rencontres de série 1 + 3 autres finales]
3. Capacité d'accueil public : 300 places assises au minimum (selon le pv de sécurité de la salle)
4. Vestiaires :
    a. Équipes : 4 vestiaires
    b. Arbitres : 2 vestiaires avec table et chaises
5. Les fichiers e-marque seront fourni par le comité sur clés USB

B. Besoins en matériel

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

C. Protocole

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

D. Déroulement des rencontres

1. Entrées gratuites
2. Délégué 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. Chaque acteur apporte sa bouteille ou sa gourde
6. Une personne sera chargée de répondre aux demandes des arbitres et OTM (vestiaires, bouteilles d'eau…)

E. 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, arbitres et OTM, à la charge du club (privilégier des fruits de saison, chocolat, sirops à l'eau)
4. Des tickets boissons seront remis aux délégués du comité. Ces tickets serviront de moyen de paiement. Ils ne pourront pas être remboursés par le club.
   Le club organisateur adressera au comité, à l'issue de l'évènements la facture en fonction du nombre de tickets récupérés.
5. **La buvette doit rester ouverte jusqu'au moment où la dernière équipe de la journée est partie**

F. Communication

1. Contacter la Presse locale (avant et pour la manifestation)
2. **Le Comité se chargera de vous envoyer un kit de communication pour l'événement.**
3. Présence d'un speaker et/ou d'une personne pour la gestion des musiques ainsi qu'une sono (avec 1 micro sans fil minimum)
4. Avant chaque rencontre, les équipes seront sollicitées pour une photo en une zone déterminée
5. Prévoir la présentation des équipes 6 minutes avant chaque rencontre
6. Réception : laissée à l'appréciation de l'organisateur (invités, heure, lieu, …)
7. Prévoir une ou plusieurs personnes pour diffuser les rencontres sur internet via les réseaux sociaux.
8. Prévoir une personne pour la prise de photos
9. Créer un espace photo hors du terrain pour une prise d'image individuelle
10. Le Comité vous communiquera le protocole communication avant et après le match

G. Divers

1. Fléchage aux entrées de la localité
2. Parking dédié pour les organisateurs et les participants et invités