

	<b>Fiche descriptive : Délégué de club</b>	
	Auteur :	GBC
	Date :	Décembre 2022
	Object :	Description des rôles et de responsabilités d'un délégué de club pour les matchs FFBB.

#### **Rôle :**

Le délégué de club fait partie, au même titre que les arbitres et les OTM, des officiels nécessaires pour le déroulement d'un match de championnat. Il doit avoir une licence FFBB et est noté dans la liste des officiels de la feuille de match.

Son rôle est de s'assurer le bon déroulement du match sur lequel il officie comme délégué de club.

#### **Description des attendus des délégués de club :**

Le délégué de club est responsable du bon déroulement du match dont il est le responsable. Cela signifie qu'il doit vérifier avant le début du match que tout est prêt pour que le match puisse démarrer à l'heure, et vérifier que tout se passe bien pendant le déroulement du match.

#### Pré-requis :

- Il doit avoir une licence FFBB
- Il doit être à l'aise avec le logiciel eMarque (gestion de la feuille de match). Rien de compliqué, une petite formation rapide suffit.

#### Avant le match:

- Il doit arriver au moins 30 min avant le match pour vérifier que les autres officiels sont présents, aider si besoin à la préparation de la feuille de match.
- Pour les premiers matchs de la journée, il doit venir un peu plus tôt pour aider le coach ou toute autre personne du club à sortir tout le matériel nécessaire

#### Pendant le match:

- Il doit si besoin aider les OTM à gérer la feuille.
- Vérifier et calmer les débordements potentiels.
- Être à la disposition des arbitres si besoin.

#### Après le match:

- Vérifier en coordination avec le coach que la feuille est bien clôturée et transférée.
- Attendre le responsable de salle du match suivant.
- Si c'est le dernier match de la journée, il doit aider le coach ou toute autre personne du club à ranger tout le matériel nécessaire

#### **Matériel nécessaire pour un match :**

- La table de marque. Elle doit comporter :
  - le PC du club avec le logiciel eMarque
  - la télécommande du chronomètre
  - les fanions de 5 fautes
  - les plaquettes de fautes
  - la flèche de possession
- Les bancs de remplaçants
- Les chaises de changement
- Un chariot à ballon (avec la bonne taille de ballon)

#### **Où se trouve le matériel :**

Le matériel (sauf PC et commande) de la table de marque se trouve dans une caisse plastique dans le local à ballon.

Les PC et commande du chronomètre sont :

- à Boles :
  - PC : dans le bureau
  - Commande de chronomètre : dans l'armoire pendue au fond du gymnase
- à Froges :
  - PC : dans le local du GBC au sous-sol.
  - Commande de chronomètre : dans le local OMS, en face du local du GBC.
- Villard-Bonnot (VB) :

- PC : On utilise le PC de Froges. Il faut donc prévoir de ramener tout le matériel de Froges (plaquettes...)
- Commande de chronomètre : dans le local du gardien
- Cube (Bernin) :
  - PC: On utilise le PC de Boles. Il faut donc prévoir de ramener tout le matériel de Boles ou Froges s'il y a des matchs à Boles en même temps (plaquettes...).
  - Commande de chronomètre : dans le local des ballons dans la table qui sert de table de marque.