

COMMENT REMPLIR UNE FEUILLE DE RENCONTRE - CÔTÉ RECTO - V9

1 Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre DUPONT Alexandre 28 Allée des Lilas Blancs 91450 Etolles				2 N°Licence JA : 91 29 246	
3 N°: 12 91 1981 Association : SOISY / Seine (1)		4 Lieu de rencontre : SOISY / Seine		5 Ligue : I.D.F	
6 N°Licence		7 NOM - PRÉNOM		8 Points	
9 Muté Étranger		10		11	
12	13	14	15	16	17
91 7	A ALEXANDRE Jean Pierre	1350			
91 22	B BERTRAND Jean	1176			
91 738	C CAMILE Antoine	1558			
91 12 54	D DAMIEN Lucien	1199			
91 28 367	E SEBASTIEN Anatole	873			
78 29 308	F FERDINANT Julie	988	M		

9 N°: 12 91 1975 Association : ETIOLLES (2)		10 N°Licence		11 NOM - PRÉNOM		12 Points		13 Muté Étranger	
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
75 12 23	X XAVIER Bernard	1437							
91 15	Y Yvan Charles	1106							
91 12 26	Z ZEBULON Jean François	1100	E						
91 22 765	R RAOULT Pierre	1075							
91 45 99	S DUCHEMIN Titouan	982							
77 122	T THEODULE Michel	1101							

SCORE					ORDRE DES PARTIES					POINTS	
1	2	3	4	5						ABCDEF	XYZRST
-10	09	-12	14	09	A	ALEXANDRE . J.P	Contre	X	XAVIER . B	2	1
08	09	04	---	---	D	DAMIEN . L	//	R	RAOULT . P	2	1
-10	08	04	-09	---	B	BERTRAND . J	//	Y	YVAN . C	2	2
06	07	10	---	---	E	SEBASTIEN A	//	S	DUCHEMIN T	2	1
05	04	07	---	---	C	CAMILE . A	//	Z	ZEBULON . J.F	2	1
---	---	---	---	---	F	FERDINAND . J REFUS DE JOUER	//	T	THEODULE . M	0	2
-03	-06	-05	---	---	B	BERTRAND . J	//	X	XAVIER . B	1	2
10	09	-09	08	---	Double	DEF D - F	//	Double	RST R - T	2	1
06	08	10	---	---	A	ALEXANDRE J.P	//	Z	ZEBULON . J.F	2	1
12	09	-09	08	---	E	SEBASTIEN A	//	R	RAOULT . P	2	1
-05	-03	08	---	---	C	CAMILE . A	//	Y	YVAN . C ABANDON Blessure	2	1
08	-06	10	-11	10	D	DAMIEN . L	//	T	THEODULE . M	2	1
06	07	-09	10	---	Double	ABC A - C	//	Double	XYZ X - Y	2	1
---	---	---	---	---	F	FERDINAND . J WO	//	S	DUCHEMIN T	0	2
12	-09	-10	08	-12	B	BERTRAND . J	//	Z	ZEBULON . J.F	1	2
-09	-06	-03	---	---	E	SEBASTIEN A	//	T	THEODULE . M	1	2
-09	10	08	-07	-09	C	CAMILE . A "	//	X	XAVIER . B	1	2
---	---	---	---	---	F	FERDINAND . J WO	//	R	RAOULT . P	0	2
---	---	---	---	---	A	ALEXANDRE J.P	//	Y	YVAN . C NON REPRISE = WO	2	0
05	09	07	---	---	D	DAMIEN . L	//	S	DUCHEMIN T	2	1
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE ÉQUIPE										29	27

23 Réserves	Capitaine Équipe A	Capitaine Équipe X	24	25	26	27	28
Réclamations	Nom	Nom	Association : SOISY / Seine (1)	29	Signature du Juge-Arbitre		Journée
Cartons	N°Licence	N°Licence	Association : ETIOLLES (2)	27			N° 5
Rapport JA	Signature à la fin de la rencontre	Signature à la fin de la rencontre					

INSTRUCTIONS

- Coordonnées du juge-arbitre (capitaine équipe visiteuse en l'absence JA officiel)
- N° de licence du J.A dans le cas où celui-ci n'est pas joueur
- Rayer les échelons non concernés
- Date réelle de la rencontre
- Indiquer le lieu de la rencontre (ville du club recevant)
- Indiquer l'heure de début de la rencontre et non l'heure théorique
- Inscrire le nom de la ligue - I.d.F accepté pour Île de France
- Indiquer le nom de la division **Ex: PR, Réserve**
- Indiquer le N° de la poule
- N° de l'association - séparer les N° ligue, département et club **Ex: 91 91 1981**
- Nom de l'association en toutes lettres et **N° de l'équipe (obligatoire)**
Ex: écrire : St Pierre du Perray (3) et non CSL - SPP
- N° Licence ou LM si non présentée. Faire signer le joueur dans ce cas
a) Fractionner Le N° en tranche de 2/3 chiffres (facilite la lecture) **Ex: 91 229 308**
b) Jamais de 0 après le N° du département **Ex : 91 7** et non 91-007
- Nom en Majuscule et Prénom en minuscule **Ex : FRANÇOIS Claude**
- Pts dt inscrits sur licence en cours - **Les 2 meilleurs en A, le plus faible en B**
- Indiquer par la lettre M ou E si le joueur est muté ou étranger (voir sur la licence)
- Inscrire les scores de la manche en mettant :
a) un 0 devant les unités **Ex : 09**
b) un **trait horizontal** dans les cases des manches non jouées
c) un **signe moins** devant les manches perdues par les joueurs ABCDEF **Ex : -07**
- Inscrire le **nom du joueur en majuscules** et l'initiale de son prénom
- Inscrire les lettres des joueurs ayant disputé les doubles
- Inscrire les points de partie : **V = 2 D = 1 WO = 0 (joueur absent)**
- Refus de jouer** : l'équipe du joueur marque **0 point pour la partie**
- le joueur ne peut plus disputer ses parties restantes (y compris le double) ;
- perte des points de classement pour la 1^{ère} partie non jouée
- son équipe marque 0 points pour les parties non jouées
*Le refus de jouer doit être notifié par la JA au verso de la feuille de rencontre
- 21a : Abandon sur blessure** : l'équipe du joueur blessé marque 1 point
- Le résultat individuel est comptabilisé - on inscrit les points de manche au moment de l'abandon
- le joueur peut disputer ses parties restantes
21b : Non reprise rencontre : l'équipe du joueur marque **0 point pour la partie**
- Pour le joueur : Perte des points classement pour la 1^{ère} partie non jouée, mais son adversaire ne bénéficie pas des points de classement victoire
*L'abandon et éventuellement la non reprise doivent être notifiés par le JA au dos de la feuille de rencontre
- Total des points de partie de chaque équipe
- Cocher si besoin la ou les cases correspondant aux rubriques renseignées au verso
- Nom et signature des capitaines - N° licence si le capitaine est non joueur
- Nom en majuscules des association et N° d'équipe
- Report des points de chaque équipe
- Signature du juge-arbitre (en l'absence d'un JA officiel, capitaine équipe adverse)
- N° de la journée (**1 à n pour chaque phase**)

