

RESPONSABLE DE SALLE

Avant le jour J :

Récupérer la carte de la salle et l'ordinateur pour l'E-marque.

Le jour J :

Arriver à l'heure de convocation des joueurs du 1^{er} match.

Ouvrir la salle à l'aide de la carte : la placer sur le lecteur plusieurs secondes jusqu'à entendre 2 bips (si 1 seul bip, la porte se referme automatiquement au bout de quelques secondes).

4^{ème} placard au fond (code : XXXXX), prendre le trousseau de clé en haut à gauche et sortir le coffre en bois sur roulette du dernier placard (ce coffre peut être déjà positionné au niveau de la table de marque). Les clés servent à allumer les lumières et descendre les panneaux.

3^{ème} et 2^{ème} placards du milieu (code XXXXX) : sortir quelques ballons.

Attention à bien refermer les placards derrière vous



Avec le trousseau de clés, allumer les lumières si nécessaire :

1. Bouton allumage, (vert)
2. Puis avec petites clés tourner vers la gauche dans les deux interrupteurs en haut



Descendre les panneaux (2 boîtiers avec serrure au fond de la salle au niveau de chaque panneau) + si besoin, manivelle dans le 4^{ème} placard.



Ranger le trousseau de clés sur son crochet dans le 4^{ème} placard.

Placer les bancs de touche adversaire et locaux.

Amener le coffre en bois au niveau de la table de marque et sortir :

- Le chrono et le brancher avec rallonge et multiprise et fiche plastifiée mode d'emploi
- La boîte en plastique avec : flèche entre deux, fanions rouge et portoirs, panneaux des fautes de 1 à 5, sous-main explication feuille de marque manuscrite, un stylo rouge et un stylo noir pour les feuilles de marques manuscrites (U11)



A partir de la catégorie U13 : e-marque sur l'ordinateur, brancher l'ordi et l'allumer, préparer la feuille de marque.

Le planning des matchs, table de marque, arbitrage est sur le panneau d'affichage à l'entrée de la salle

Clés des vestiaires arbitres : dans le boîtier du hall d'entrée (Code XXXX)

Soins :

Le coffre en bois contient une trousse de premier secours.

Le réfrigérateur (dans une pièce dans le couloir des vestiaires à droite en entrant dans la salle) contient des poches de glace. Code cadenas (XXXX).

Collation/buvette

1^{er} placard (code XXXXX) contient les boissons/bonbons et une caisse, cafetière et affiches des prix.

Demander aux parents référents de préparer du café et les boissons pour les équipes.

Mettre en place les bonbons si une personne tient la buvette

Après chaque collation, demander aux parents référents de passer le balai (pelle et balai sous l'escalier).

A la fin de la journée

Ranger la salle (bouteilles, ballons, table de marque...)

Ranger le coffre en bois dans le 4^{ème} placard

Ranger la collation

Eteindre les lumières (clé vers la droite dans les deux interrupteurs en haut, puis bouton arrêt)

Ranger les clés dans le dernier placard

Fermer tous les placards

Récupérer l'ordinateur et les feuilles de marque manuscrites

Fermer la salle avec la carte

Ramener la carte et l'ordinateur