

ULK
Union Liégeoise
de Kicker

FEUILLE DE MATCH KICKER



Remplissez le formulaire en lettres majuscules et cochez ce qui convient

Date Groupe Championnat Coupe
 Match amical Tournoi
 Report du Local
 Arbitre Si désigné Adresse

Horaire respecté ? O N

Cause : _____

LOCAL

CLUB

VISITEUR

Division
 Capitaine
 Arbitre par défaut

Équipe			NOM - Prénom	N° Licence	Équipe			NOM - Prénom	N° Licence
SIMPLES	A	(*) RANKING			SIMPLES	A'	(*) RANKING		
	B					B'			
	C					C'			
	D					D'			
DOUBLES	E	Avant :			DOUBLES	E'	Avant :		
		Arrière :					Arrière :		
	F	Avant :			F'	Avant :			
		Arrière :				Arrière :			
RÉSERVISTES					RÉSERVISTES				
REPLACEMENTS			MATCH N°	REPLACEMENTS			MATCH N°		
OUT		IN		OUT		IN			
OUT		IN		OUT		IN			
OUT		IN		OUT		IN			
OUT		IN		OUT		IN			

NOTEZ CHAQUE REPLACEMENT

RÉSULTATS DE LA RENCONTRE

MATCH	SÉQUENCE	SCORES	POINTS
1	A – A'	/ /	/ /
2	E – E'	/ /	/ /
3	B – B'	/ /	/ /
4	F – F'	/ /	/ /
5	C – C'	/ /	/ /
6	E – F'	/ /	/ /
7	D – D'	/ /	/ /
8	F – E'	/ /	/ /

Remarques, réserves ou réclamations : _____

Toute réclamation doit être introduite après match par écrit



IMPORTANT

(*) En simples, inscrire les joueurs dans l'ordre croissant de leurs rankings (de R1 en A à R4 en D) 20 balles par match, arrêt à 11 pour simples et doubles en deux manches de 10 balles
 Victoire (11/...) = 2 pts – égalité (10/10) = 1 pt – défaite (... / 11) = 0 pt
 Règlement & législation sur www.UlKicker.be, page Accueil, cliquez sur Règlement ou Législation
 En fin de rencontre, quand la feuille est complétée et signée, chaque équipe la prend en photo
 Les résultats doivent être encodés par le responsable de l'équipe LOCALE sur le site dans les 24h
 < Scannez le QR Code pour accéder à l'encodage des scores

TEST MATCH

SCORE FINAL / / SCORE / /

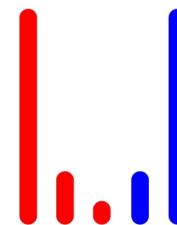
Capitaine LOCAL ARBITRE (si désigné) Capitaine VISITEUR

SIGNATURES

Lors de la signature, je confirme la validité des informations saisies

VAINQUEUR

BRAVO



CONTACT
www.UlKicker.be
 info@UlKicker.be
 0486/11 81 63
 Rue Haute Claire, 125
 4460 Grace Hollogne

@UlKicker

I. LÉGISLATION UNION LIÉGEOISE DE KICKER – EXTRAITS

Art. L2.2 - Les cartes d'affiliation

La carte d'affiliation avec photo est obligatoire et chaque joueur doit faire en sorte de présenter la sienne avant chaque rencontre. Les cartes d'affiliation peuvent être gardées toutes ensemble dans le local mais elles doivent de toute manière être présentées d'office lors de chaque match.

Art. L2.5 - Le capitaine et le vice-capitaine

Une personne par équipe est choisie comme capitaine. Le capitaine est en quelque sorte responsable du bon fonctionnement de l'équipe.

Art. L2.7 - Comportements inadéquats

a) Toute agression verbale sera punie d'une suspension de 1 mois à 1 an ! *La preuve peut être apportée par l'enregistrement venant d'un GSM !*

b) Une agression pendant ou après une rencontre n'est strictement pas tolérée par l'U.L.K. Un joueur qui s'en rend coupable est automatiquement exclu pour une période minimum de 2 ans. Cela veut dire que le joueur ou les joueurs sont retiré(s) de la compétition avec effet immédiat, et ce jusqu'à ce que le Comité ait défini la durée définitive de l'exclusion. Une invective contre un membre du comité est intolérable et sera encore plus sévèrement punie.

Art. L5.2 - Gestion des litiges

Tout litige doit être abordé avec courtoisie. La plupart des cas de figure sont décrits dans ce règlement. En cas de non aboutissement, et uniquement après avoir vérifié ce règlement, il est demandé de prendre contact avec le responsable de l'U.L.K..

Art. L5.3 - Preuve en cas de litige En cas de litige, il est obligatoire de tout filmer avec son GSM.

Art. L7.1 - Heure de début des matchs

Toutes les rencontres débutent à 20h00. Un délai de 30 minutes est toutefois toléré. Le forfait sera déclaré à 20h30 s'il n'y a pas 3 joueurs présents. Les deux joueurs restants peuvent arriver à 21h. L'heure de forfait de 20h30 peut être déplacée par le responsable de l'ULK en cas de mauvaises conditions météorologiques. Dans ce cas, l'ordre de la feuille de match ne doit pas être suivi. Il devra par contre l'être après 21h00. Pour rappel, en cas de litige, en ce compris l'heure de début des matchs, les deux équipes doivent **téléphoner à Mr Olivier Knapen (responsable de la fédération) au numéro de GSM: 0486/11 81 63.**

En cas de non-respect de ce qui précède, les 2 équipes sont alors reconnues en faute, perdent une grande partie de leur crédibilité, et recevront une carte jaune.

Art. L7.2 - Echauffement avant le match

L'équipe qui joue à domicile a le droit de s'échauffer sur la table de jeu jusqu'à 19h30, après la table de jeu doit être mise à disposition de l'équipe visiteuse jusqu'au début du match. L'équipe qui joue en déplacement a le droit de s'échauffer sur la table de jeu jusqu'à 20h00. Une fois passée cette heure, le premier match de la rencontre doit débiter.

Art. L7.3 - Paiement des parties de jeu

Les balles sont offertes (les pièces de monnaie sont données) par l'équipe qui joue à domicile. Les pièces pour l'entraînement ne sont pas obligatoirement données.

Art. L8.2 - Joueurs autorisés à jouer

Chaque joueur, en cas de doute, est obligé de montrer sa carte d'identité ou son permis de conduire comme preuve d'identité. En cas de refus, c'est l'adversaire qui est en droit en cas de plainte.

Art. L8.3 - Nombre de joueurs autorisés b) *Exception à l'U.L.K.* : 1. Deux joueurs présents à l'entame de la rencontre

II. RÈGLES DE JEU UNION LIÉGEOISE DE KICKER – EXTRAITS

Art. RJ-1.3 - Permutation de l'avant et l'arrière

Quand la partie se joue par paire de joueurs, la permutation de place entre les deux joueurs de la même paire (avant et arrière) ne peut se faire qu'après un but marqué. Seule la paire qui a encaissé le dernier but peut faire une permutation. Il peut cependant y avoir autant de permutations que l'on veut pendant la partie à condition de respecter la règle citée ci-dessus.

Art. RJ-1.4 - Entrée au jeu d'un joueur réserviste

Un joueur réserviste peut monter au jeu uniquement après un but marqué, par une équipe ou l'autre. Il est donc interdit de faire monter au jeu un joueur réserviste après tout autre type d'arrêt de jeu.

Art. RJ-3.1 - Les goals Les balles qui ressortent du goal (après un shoot, couramment appelé gamelle) comptent comme buts.

Art. RJ-4.1 - Généralités sur le processus de mise en jeu

b) Le joueur qui remet la balle en jeu doit alors s'assurer que les adversaires soient prêts à entamer le jeu en posant clairement à voix haute « PRÊTS ? » en regardant l'équipe adverse. Ce n'est que lorsqu'un des joueurs de l'équipe adverse répond également « PRÊT » que la mise en jeu débute.

c) La balle doit ensuite toucher une autre poutre du même groupe de barre de remise en jeu. Le joueur peut shooter dès cette deuxième touche.

Art. RJ-4.2 - Mise en jeu pour débiter une manche ou après un goal

a) L'équipe qui débute la manche côté monnayeur à l'avantage de la mise en jeu. L'autre équipe aura cet avantage pour la première balle de la deuxième manche (qu'elle ait encaissé ou marqué un goal). La mise en jeu se fait à partir de la poutre centrale de la barre des 5.

Art. RJ-4.4 - Sortie (hors jeu)

Lorsqu'une balle sort des limites de jeu et qu'elle n'y revient pas par elle-même, elle est remise en jeu par le défenseur de l'équipe qui a mis la balle en jeu.

Art. RJ-5.2 - Gestion des fautes

Quand un joueur veut réclamer une faute, il doit obligatoirement être en possession de la balle ou l'avoir précédemment touchée avant de signaler la faute.

Art. RJ-6.1 - Le temps mort ou stop

Les demandes de STOP (time-out) ne sont autorisées qu'une seule fois par équipe et par manche (1 partie = 2 manches). Il est obligatoire d'avoir la balle pour demander un STOP (time-out).