



Squash		FEUILLE DE MATCH (Exemple Remplissage)				PARIS 2024 COMITE OLYMPIQUE FRANÇAIS			
TOURNOI : JEUX OLYMPIQUES 2024				TOUR : FINALE					
Date	12/07/24	Horaire	13H00	Court n°	Vitré	Vainqueur	Score des Jeux		
Joueur A	CROUIN Victor			CLT	111	CROUIN	11 11 11		
Joueur B	AUBERT Benjamin			CLT	112	3/0	8 6 7		
Arbitre	BONGUARDO Yann			Marqueur	SAUNDERS Simon		Durée 48'		
Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin	Début	Fin		
13H00	13H15	13H17	13H30	13H32	13H48				
A 1 <sup>er</sup> jeu		B A 2 <sup>ème</sup> jeu		B A 3 <sup>ème</sup> jeu		A 4 <sup>ème</sup> jeu		B A 5 <sup>ème</sup> jeu	
Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom	Nom
CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT	CROUIN	AUBERT
D0		D0		D0					
G1		G1			1G				
D2		D2			2D				
G3		G3			3G				
	1D	D4		D1					
	2G	G5 A		PP	4				
	3D		1D	G2					
	4G		2G	D3					
	5D		3D		5G				
4	6G	D6		6D					
G5	PP		4D	D4					
D6			5G	G5					
	7G	D7		D6					
	8D	G8		D7					
		11	6D	G7					
			JP	D8					
				G9					
				D10					
				11					
11/8		11/6		11/7		/		/	

**ATTENTION**

Veuillez faire figurer  
**OBLIGATOIREMENT** sur la  
Feuille de Match tous les  
Avertissements et Pénalités  
infligées durant la partie

- Avertissement (A)
- Point de Pénalité (PP)
- Jeu de Pénalité (JP)
- Match de Pénalité (MP)



## GESTION DES BLESSURES

**La première chose à faire est de STOPPER le jeu et d'ALLER CONSTATER l'existant.**



Incident	Décisions et temps de récupération accordés
Maladie ou indisposition	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concession du jeu ou gain du match à l'adversaire si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu (<i>Un seul jeu peut être concédé</i>)</li> </ul>
Blessure auto-infligée	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 minutes accordées + Si temps nécessaire, concession du jeu (<i>Un seul jeu ne peut être concédé</i>)</li> </ul>
Blessure à Responsabilité partagée	<ul style="list-style-type: none"> <li>15 minutes accordées + 15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'arbitre</li> </ul>
Blessure infligée par l'adversaire occasionnée accidentellement par l'adversaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sanction au joueur fautif, 15 minutes accordées et/ou attribution du gain du match au joueur blessé s'il ne peut reprendre le jeu</li> </ul>
Blessure infligée par l'adversaire occasionnée par une action dangereuse ou délibérée de l'adversaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si le joueur blessé a besoin d'un délai de soin, le gain du match est accordé au joueur blessé</li> <li>Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.</li> </ul>
Saignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le temps de récupération est accordé en fonction de l'importance du saignement</li> <li>Si résurgence du saignement, concession du jeu</li> <li>Si impossibilité de stopper le saignement, gain du match à l'adversaire</li> </ul>