

REGLEMENTATION GENERALE ET TECHNIQUE

A - ENGAGEMENT

- 1 Les FEDERATIONS NATIONALES désirant participer à la Coupe d'Europe devront faire parvenir leur engagement à la F.I.B. en retournant la fiche d'inscription.
- 2 Le(s) NOM(S) et ADRESSE(S) du(des) Club(s) participant(s) devront être adressés à la F.I.B. par les Fédérations concernées, une semaine maximum après la FIN du Championnat National.
Si l'un des Clubs prévu ne peut participer, la Fédération a la possibilité de qualifier le (ou les) suivant(s) du Championnat National.
- 3 Les clubs participants à la Coupe de la F.I.B. (C2) pourront se compléter avec 2 joueurs appartenant à un autre Club qui ne participe pas lui-même à la Coupe d'Europe. Il s'agit d'un prêt uniquement pendant la période de la Coupe d'Europe des Clubs sous réserve de l'autorisation du club et de la Fédération d'appartenance.
Cette règle ne s'applique pas pour les clubs de Croatie, France, Italie, Slovénie, aussi bien pour le complément d'équipe que pour le prêt de joueur.

B - LES RENCONTRES

4 EFFECTIF DES JOUEURS ET LICENCES :

1/2 heure avant le début de la rencontre, le manager présentera les licences (et les joueurs) à l'arbitre et au Délégué F.I.B., afin de remplir la feuille du match.

- * Coupe des Champions C1 : 8 à 10 joueurs maximum.
- * Coupe de la F.I.B. C2 : 6 à 8 joueurs maximum.

Un joueur peut participer à une rencontre de la Coupe d'Europe qu'à la condition qu'il soit licencié dans ce Club avant le 1^{er} mars 2015.

IMPORTANT : En cas d'impossibilité de présentation de licence, le joueur en défaut ne peut participer à la rencontre qu'après que le manager de l'équipe ait établi une attestation écrite sur l'honneur certifiant que ce joueur est bien licencié dans ce club. De plus, une amende de 50 € devra être versée au délégué technique, qui délivrera un récépissé. Une fois ces formalités accomplies, le joueur sera autorisé à participer mais cette permission sera mentionnée sur la feuille de match.

- 5 La tenue VESTIMENTAIRE des joueurs doit être UNIFORME et CONFORME au règlement en vigueur.
- 6 Le R.T.I. sera rigoureusement APPLIQUÉ.
- 7 PARTICIPATION DES JOUEURS AUX EPREUVES DE TIR :
UN joueur NE PEUT participer qu'à DEUX épreuves de TIR maximum.
- 8 **REMPLACEMENT DES JOUEURS :**

En DOUBLE et TRIPLE, le remplacement d'UN JOUEUR (et un seul) est autorisé.

L'ARBITRE doit être prévenu en premier lieu, et le remplacement ne sera effectif qu'au jet de but suivant.

9 TEMPS MORTS :

Le Manager peut demander (directement à l'arbitre), pendant la mène qui précède ou au plus tard avant le début d'une nouvelle mène, un "Temps mort" d'une minute, une fois par partie, mais :

- En Triple, Double et Simple il ne peut prolonger pas la durée de la partie et ne peut débiter dans les 10 dernières minutes du temps prévu.

- en Combiné il ne peut pas être pris après la 7^{ème} mène.

Il n'y a pas de temps mort dans les épreuves de Tir.

10 Pour chaque rencontre il est attribué : Victoire : 2 points, Nul : 1 point, Défaite : 0 point.

11 Pour les phases disputées en rencontres Aller/Retour, le Club VAINQUEUR est celui qui a obtenu au MINIMUM 3 points sur l'ensemble des 2 MATCHS.

Pour les Phases qualificatives de la Coupe de la F.I.B. (C2), le Club QUALIFIE pour la Finale est celui qui a obtenu le plus de points.

12 En cas de PARITE à l'issue des différentes Phases, il sera appliqué le Règlement annexé, qu'il convient de lire AVEC ATTENTION.

C - DIRECTION TECHNIQUE ET ARBITRAGE

13 - La F.I.B. désignera pour chaque match un Délégué Technique F.I.B. et au moins un Arbitre International.

- La Fédération recevant désignera 3 Arbitres NATIONAUX particulièrement compétents. Elle communiquera leurs noms à la F.I.B. UN MOIS avant la compétition.

- Les RESULTATS de chaque rencontre seront consignés sur une FEUILLE DE MATCH prévue à cet effet, et qui sera transmise à la F.I.B., dûment remplie et signée, dès la FIN de la rencontre par le délégué F.I.B.

D - PRISE EN CHARGE FINANCIERE

14 COUPE DES CHAMPIONS C1 :

a) Frais de DEPLACEMENT

- Clubs : à la charge de ceux-ci.
- Arbitres : à la charge de la Fédération d'appartenance.
- Délégué F.I.B. : à la charge de la Fédération d'appartenance.

b) Frais D'HEBERGEMENT et RESTAURATION :

- Délégué F.I.B. : à la charge de l'organisateur.
- Arbitres : à la charge de l'organisateur.
- Clubs : à la charge de ceux-ci, **sauf pour la finale.**

15 **COUPE DE LA F.I.B. C2 :**

Chaque club prendra en charge ses frais.

Les frais de déplacement du délégué FIB et des arbitres seront à la charge de leur fédération d'appartenance. Les frais d'hébergement et restauration à la charge de l'organisateur (Fédération Nationale).

- 16 Comme il est PRESCRIT par le R.C.I., il sera prévu un POSTE de SECOURS, avec UN MEDECIN, pendant la durée de la rencontre.

E - RECOMPENSES

- 17 Le Président de la F.I.B. (ou son représentant) remettra à l'issue des FINALES, la COUPE des CHAMPIONS et la COUPE DE LA F.I.B. aux CLUBS VAINQUEURS. Chaque joueur (inscrit sur la feuille de match de la finale) recevra une médaille de la FIB.

LE DELEGUE F.I.B.

A - DESIGNATION

- 1 Il est désigné par la F.I.B. parmi les délégués que doivent présenter les Fédérations engagées dans la Coupe d'Europe des Clubs pour assurer la DIRECTION d'une RENCONTRE.

B - MISE EN SITUATION

- 2 Il doit arriver sur le site UNE HEURE AVANT le début de la rencontre afin de vérifier le MATERIEL et les INSTALLATIONS diverses.
- 3 De façon à SUIVRE et DIRIGER la compétition en toute sérénité, il devra être placé dans les conditions adéquates, c'est-à-dire obligatoirement sur une ESTRADE ISOLEE du public et des joueurs, et à laquelle seuls les ENTRAINEURS auront accès (pour donner la composition des tours).
- 4 Il aura à sa disposition 4 COMMISSAIRES (un par club et 2 mis à disposition par le Club Organisateur).
- 5 S'il n'y a pas de table réservée à la presse, il veillera à ce que les journalistes puissent être placés sur l'estrade afin de pouvoir travailler dans de bonnes conditions. Il s'assurera que soit RESERVE à chaque équipe un "COIN" en bordure des jeux.
- 6 Il devra VERIFIER (en collaboration avec l'arbitre) si l'ensemble du MATERIEL utilisé est bien CONFORME aux normes dictées par le R.T.I. :
 - Portes-boules : Modèle indifférent mais ils doivent être réglable en hauteur.
 - Un traceur est nécessaire pour les "COMBINE".

C - MISSIONS

- 7 CONTROLER ET DIRIGER l'action des COMMISSAIRES de jeu.
- 8 ASSUMER la RESPONSABILITE de la "TABLE DE MARQUE" :
 - 1/2 heure avant le début de la rencontre, il VERIFIE (avec l'arbitre) les licences des joueurs. Il les conserve jusqu'à la fin de la rencontre.
 - Il ATTRIBUE les terrains et organise les divers tirages AU SORT.
- 9 VEILLER (avec L'ARBITRE) AU RESPECT DE L'HORAIRE de la rencontre, CONTROLER la durée de chaque épreuve, en assurant le CHRONOMETRAGE.
- 10 REMPLIR LES FEUILLES DE MATCH :
 - a) au niveau des joueurs déclarés.
 - b) au niveau des résultats du match: en fonction du déroulement des épreuves, il transcrit les résultats de chaque tour qui lui sont transmis par les commissaires, sur la feuille de match.
- 11 VERIFIER (avec l'arbitre) si la TENUE des Athlètes et du Manager est bien CONFORME au règlement en vigueur.
- 12 PRENDRE, avec les Arbitres toutes les DISPOSITIONS pour régler les CAS LITIGIEUX (réclamations, contestations) qui pourraient survenir. Le verdict est alors SANS APPEL. Etablir éventuellement un RAPPORT consigné au dos de la feuille de match et SIGNE par les personnes compétentes.

13 ASSURER (s'il le peut) le rôle de SPEAKER :

- PRESENTER les équipes, (*mais uniquement les JOUEURS et le MANAGER de chaque équipe*) et les ARBITRES afin de renseigner au mieux les spectateurs. S'il le désire, il pourra confier cette tâche à toute personne qu'il jugera plus compétente dans ce domaine.
- Mais il conservera la MAITRISE totale de la DIRECTION de la RENCONTRE

14 DIRECTIVES :

- De 13 h 30 à 13 h 45 : Entraînement - échauffement des équipes sur le terrain.
Pendant ce temps, tirage au sort des terrains affectés aux équipes pour le relais.
Dès la fin de l'échauffement mise en place des tapis et remise par les managers des noms des joueurs pour le relais.
 - 13 h 57 : Echauffement pour le relais : 3 minutes.
 - 14 h 00 : Début du 1er tour (Tir rapide en double).
 - 2^{ème} tour :
 - COMBINÉ : Tirage au sort des oppositions et des jeux.
 - PRÉCISION : Tirage au sort des oppositions, de l'ordre de passage et de l'ordre de tir pour le 1^{er} passage.
Pour le deuxième passage, il y a inversion de l'ordre de tir.
10 minutes d'échauffement avant chaque épreuve.
 - 3^{ème} tour : Tirs progressifs
Tirage au sort des oppositions, de l'ordre de passage et des jeux pour le 1^{er} passage.
Pour le deuxième passage, il y a inversion des terrains. Echauffement pour le tir progressif : 3 minutes.
 - Présentation des équipes : L'équipe visiteuse - L'équipe à domicile - Les arbitres.
 - 4^{ème} tour : Traditionnel
10 minutes d'échauffement.
 - DOUBLES : Tirage au sort des oppositions et des jeux.
 - Les managers doivent remettre au délégué de la FIB dans les 10 minutes qui suivent la fin de chaque tour, les noms des joueurs qui participent au tour suivant.
 - Avant chaque tirage, donner toutes les explications aux managers.
- NB : Une équipe en déplacement doit avoir la possibilité de s'entraîner sur les jeux de la compétition pendant au moins 60 minutes le samedi matin.

15 ADRESSER à la F.I.B. le soir même de la rencontre, la FEUILLE DE MATCH

S'il s'est produit un incident grave lors de la rencontre envoyer immédiatement un MESSAGE à H. ESCALLIER.

Par Fax 33 (0)4 50 34 65 31 ou par Email : fiboules@sfr.fr

IMPORTANT

COMMUNICATION des RESULTATS à la F.I.B. par le DELEGUE TECHNIQUE
dès la fin de chaque rencontre.

- ❑ Transmettre immédiatement la « Fiche de résultats » par :
Fax : 33 (0)4 50 34 65 31 ou mieux par E.mail : fiboules@sfr.fr
- ❑ SI Impossible, alors laisser le score sur le répondeur téléphonique F.I.B.
Tél. 33 (0)6 80 96 01 27
ou le transmettre par E.mail fiboules@sfr.fr

N.B. : Dès le LUNDI, le secrétariat de la F.I.B. répercutera aux Fédérations participantes tous les RESULTATS des rencontres du samedi précédent.

- 16 COMMUNIQUER A LA PRESSE (écrite, parlée, télévisée) le résultat du match dès la fin de celui-ci.

NB Il est évident que les DELEGUES doivent connaître PARFAITEMENT le REGLEMENT Technique du Championnat.

L'ARBITRE

A - DESIGNATIONS

- 1 4 Arbitres (dont au moins un Arbitre International), désignés par la Fédération recevante officient lors de chaque match. UN seul RAPPORT sera adressé à la F.I.B..
Ils travailleront en parfaite HARMONIE avec le DELEGUE F.I.B.

B - MISSIONS

- 2 VERIFIER (avec le délégué) si l'ensemble du MATERIEL est bien CONFORME aux normes dictées par le R.T.I.
- 3 S'ASSURER (avec le délégué), qu'un EMPLACEMENT a bien été réservé à CHAQUE EQUIPE, en bordure des jeux, si possible.
- 4 CONTROLER (AVEC LE DELEGUE) LES FEUILLES DE MATCH :
a) Au niveau des joueurs DECLARES : 1/2 heure avant le début du 1^{er} tour, il VERIFIE les licences des joueurs, qui sont présentées par l'entraîneur.
b) Au niveau des RESULTATS du match: en fonction du déroulement des épreuves il transcrit les résultats de chaque tour qui lui sont transmis par les commissaires, sur la feuille de match.
- 5 VEILLER (avec le délégué) au respect de l'HORAIRE de la rencontre.
- 6 CONTROLER (avec le délégué) si la TENUE des Athlètes et du Manager est bien CONFORME au règlement en vigueur.
- 7 VEILLER (avec le délégué) à ce que ne soient présentes sur le terrain (en plus des joueurs en action) que les personnes HABILITEES (commissaires, ramasseurs de boules).
- 8 Il est le seul RESPONSABLE de toutes les dispositions à prendre dans le domaine du REGLEMENT TECHNIQUE du Championnat et du R.T.I. qu'il doit faire RESPECTER dans son intégralité (ligne pied de jeu, etc....).
- 9 PRENDRE avec le délégué toutes les DISPOSITIONS pour régler les cas LITIGIEUX (réclamations, contestations) qui pourraient survenir. Le verdict est alors SANS APPEL. Etablir éventuellement un RAPPORT, consigné au dos de la feuille de match, et SIGNE par les personnes compétentes.

LE MANAGER

- 1 Le Manager doit, bien-sûr, connaître PARFAITEMENT le Règlement Technique, la Règlementation Générale du Championnat, et le R.T.I.
- 2 PARTICIPATION DU MANAGER A LA RENCONTRE :
En cas de nécessité - effectif insuffisant - le Manager ne pourra participer au match que s'il est licencié au club.
Un club pourra avoir un Manager licencié dans un AUTRE club. Mais ce Manager ne pourra PAS JOUER pour le compte de club qu'il dirige.
- 3 RESPECT DES HORAIRES :
 - a) Pour TOUTES les épreuves, le R.T.I. sera rigoureusement APPLIQUÉ
 - b) Le Manager doit annoncer au Délégué dans les 10 min qui suivent la fin du tour, les NOMS des joueurs qui participent au tour suivant (fiche-navette).
- 4 TENUES :
Le Manager doit VEILLER à ce que tous les joueurs portent une TENUE CONFORME au règlement en vigueur.

REGOLAMENTAZIONE GENERALE E TECNICA

A - ADESIONE

- 1° Le **FEDERAZIONI NAZIONALI** che desiderano partecipare alla Coppa Europa dovranno far pervenire la loro adesione alla F.I.B. rinviando il **scheda di iscrizione**.
- 2° Il **NOME** e **L'INDIRIZZO** della (delle) Società partecipante(i) dovranno essere comunicati alla F.I.B., dalle relative Federazioni, entro la settimana successiva a quella in cui è **TERMINATO il CAMPIONATO NAZIONALE**.

Se una Società qualificata non può partecipare, la Federazione avrà la possibilità di sostituirla con la (o le) Società seguente(i) in classifica.
- 3° I Clubs appartenenti alle Federazioni composte da "pochi giocatori" potranno utilizzare 2 giocatori appartenenti ad un altro Club (ad eccezione dei Clubs di Croazia, Francia, Italia e Slovenia) che non partecipa alla Coppa Europa.

B - INCONTRI

4° **COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA E LICENZE:**

1/2 ora prima dell'inizio dell'incontro, il manager presenterà le licenze (ed i giocatori) all'Arbitro ed al Delegato F.I.B. per la registrazione sulla scheda dell'incontro.

- * Coppa dei Campioni (C1) : da 8 a 10 giocatori - massimo.
- * Coppa Europa della F.I.B. (C2) : da 6 a 8 giocatori - massimo.

Un giocatore può partecipare ad un incontro di Coppa Europa a condizione che sia tesserato per quella Società prima del 1 marzo 2015.

IMPORTANTE: Nel caso che un giocatore **non abbia la possibilità di presentare la licenza**, potrà partecipare all'incontro solo dopo che il manager della sua squadra abbia presentato una dichiarazione nella quale, sotto la sua responsabilità, afferma che il giocatore in questione è tesserato per quella Società. In più, un'ammenda di **50 €** dovrà essere versata al Delegato Tecnico, che rilascerà una ricevuta. Una volta compiuta questa formalità, il giocatore sarà autorizzato a scendere in campo ma questa autorizzazione sarà menzionata sul rapporto-gara dell'incontro.

- 5° La divisa dei giocatori dovrà essere **UGUALE** e **CONFORME** al regolamento in vigore.

- 6° Sarà rigorosamente **applicato** il R.T.I.

7° **PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI ALLE PROVE DI TIRO:**

Lo **STESSO** giocatore **NON PUÒ partecipare a più di DUE prove di TIRO**.

8° **SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI:**

Nelle formazioni a **COPPIE** ed a **TERNE** può essere autorizzata la sostituzione di **UN GIOCATORE** (ed uno solo) durante la partita. L'**ARBITRO** dovrà essere **AVVERTITO** in anticipo; la sostituzione diventerà operante al successivo lancio del pallino.

9° **TIME OUT :**

Il Manager può chiedere, **direttamente** all'arbitro, un **"Time Out"** di un minuto, **una sola volta per partita**, ma :

- a **Terne, Coppie e Individuale**, non potrà iniziare negli **ultimi 10 minuti** di gioco.
- nel **Combinato**, non potrà essere effettuato dopo la 7^a giocata.

Non vi è **Time Out** nelle prove di **Tiro**.

- 10° Per ogni incontro sono attribuiti : **Vittoria : 2 punti. Parità : 1 punto. Sconfitta : 0 punti**
- 11° Il Club **VINCENTE** sarà quello che avrà ottenuto un **MINIMO di 3 punti** nell'insieme dei **2 INCONTRI (in caso di incontri Andata/Ritorno)**.
Per le Fasi di Qualificazione della **Coppa della F.I.B. (C2)**, la società **QUALIFICATA** per la Finale è quella che ha totalizzato **il maggior numero di punti**.
- 12° In caso di **PARITÀ** al termine delle diverse Fasi, sarà applicato il **Regolamento allegato**, che converrà leggere **CON MOLTA ATTENZIONE**.

C - DIREZIONE TECNICA ED ARBITRAGGIO

- 13° - La F.I.B. designerà per ogni incontro **un Delegato Tecnico F.I.B.** e almeno **un Arbitro Internazionale**.
- La Federazione ricevente designerà **3 Arbitri NATIONALI** particolarmente competenti. Essa comunicherà i loro nominativi alla F.I.B. **UN MESE** prima della competizione.
- I **RISULTATI** di ogni incontro dovranno essere riportati su di una apposita **SCHEDA DELL'INCONTRO**, che dovrà essere inviata alla **F.I.B.**, corredata dei risultati e sottoscritta dal **DELEGATO F.I.B.**, non appena l'incontro è terminato.

D - ONERI FINANZIARI

14° **COPPA DEI CAMPIONI C1:**

a) Spese di TRASFERIMENTO:

- **Società :** a proprio carico
- **Arbitri :** a carico della Federazione di appartenenza
- **Delegato F.I.B. :** a carico della Federazione di appartenenza

b) Spese di VITTO e ALLOGGIO:

- **Delegato F.I.B. :** a carico degli organizzatori
- **Arbitri :** a carico degli organizzatori
- **Società :** a proprio carico, **salvo che per la finale.**

15° **COPPA della F.I.B. C2:**

Ogni Società prenderà in carico le proprie spese.

Le spese di viaggio del delegato FIB e degli arbitri saranno a carico della Federazione di appartenenza. Le spese di vitto ed alloggio saranno a carico degli organizzatori (Federazione Nazionale)

- 16° **Come previsto dal R.C.I., dovrà essere istituito un POSTO di ASSISTENZA MEDICA, diretto da un medico, per l'intera durata dell'incontro.**

E - PREMI

- 17° Il Presidente della F.I.B. (od il suo Rappresentante) consegnerà, al termine delle finali, la **COPPA dei CAMPIONI e la COPPA EUROPA della FIB** alle **SOCIETÀ' VINCITRICI**.
Ogni giocatore (iscritto sul rapporto gara delle finali) **riceverà la MEDAGLIA SIMBOLICA della F.I.B.**

IL DELEGATO F.I.B.

A - DESIGNAZIONE

- 1° È designato dalla **F.I.B.** fra tutti i delegati che le Federazioni partecipanti alla Coppa Europa di Società devono presentare per assicurare la **DIREZIONE** di un **INCONTRO**.

B - SCENARIO

- 2° Deve arrivare sul terreno di gioco almeno **UN'ORA PRIMA** dell'inizio dell'incontro per verificare il **MATERIALE** e le diverse **INSTALLAZIONI**.
- 3° Al fine di **SEGUIRE** e **DIRIGERE** la competizione in maniera ideale, dovrà avere una sistemazione adeguata, cioè obbligatoriamente stare su una pedana **ISOLATA** dal pubblico e dai giocatori ed alla quale avranno **accesso solo i MANAGERS** (per dare la composizione delle formazioni).
- 4° Avrà a sua disposizione **4 COMMISSARI** (uno per società e 2 messi a disposizione dalla Società Organizzatrice).
- 5° Se per i giornalisti non ci fosse una postazione riservata, ne favorirà, se possibile, l'accesso alla pedana per metterli in condizione di svolgere il loro lavoro nelle migliori condizioni. Si assicurerà inoltre che sia **RISERVATA** ad ogni squadra una **ZONA** al limite del campo.
- 6° **VERIFICARE** (con l'arbitro) se tutto il **MATERIALE** utilizzato è **CONFORME** alle norme del R.T.I:
 - **Portabocce**: il modello è indifferente. Debono essere regolabile in altezza.
 - Un **compasso** è pure necessario per i **COMBINATI**.

C - MISSIONI

- 7° **CONTROLLARE E DIRIGERE** l'azione dei **COMMISSARI** di gioco.
- 8° **ASSUMERE** la **RESPONSABILITÀ** del **TAVOLO DEGLI UFFICIALI** di campo:
 - 1/2 ora prima dell'inizio dell'incontro, **VERIFICARE** (con l'arbitro) le **licenze** dei giocatori e trattenerle fino al termine dell'incontro.
 - **ASSEGNARE** i terreni di gioco ed **ORGANIZZARE** i vari **SORTEGGI**.
- 9° Fare **RISPETTARE** (con l'arbitro) **L'ORARIO DELL'INCONTRO**.
CONTROLLARE la durata di ogni prova, assicurando il **CRONOMETRAGGIO**.
- 10° **COMPILARE LE SCHEDE DELL'INCONTRO**:
 - a) per quanto riguarda i **giocatori dichiarati**.
 - b) per quanto riguarda i **risultati**: man mano che si svolgono le prove, trascrivere i risultati di ogni turno, trasmessi dai Commissari, sulla scheda dell'incontro.
- 11° **CONTROLLARE** (con l'arbitro) se la **DIVISA degli Atleti e del Manager** è perfettamente **CONFORME** al regolamento in vigore.
- 12° **PRENDERE**, con gli Arbitri, tutte le **DISPOSIZIONI** atte a risolvere le **CONTESTAZIONI** che potrebbero sorgere. Il verdetto è **INAPPELLABILE**.
Redigere, eventualmente, un **RAPPORTO** sul retro della scheda dell'incontro, **FIRMATO** dalle persone competenti.

13° FARE (se lo può) lo **SPEAKER**

- **PRESENTARE** le squadre, (esclusivamente i **GIOCATORI** ed il **MANAGER** di ogni squadra + gli **ARBITRI**), per informare meglio gli spettatori. Se lo desidera, potrà delegare tale incarico ad un'altra persona competente.
- Ma dovrà conservare la **DIREZIONE totale dell'INCONTRO**.

14° ISTRUZIONI

- Ore 13:30 - 13:45: Allenamento-riscaldamento delle squadre sui campi.
Nel frattempo, sorteggio dei campi per la staffetta.
Alla fine dell'allenamento sistemazione dei tappeti e consegna, da parte dei managers, dei nomi dei giocatori per la staffetta.
- 13 h 57: Riscaldamento delle staffette: 3 minuti.
- 14 h 00: Inizio del 1° turno (staffetta).
- 2° turno:
 - **COMBINATO:** Sorteggio degli incontri e dei campi.
 - **PRECISIONE:** Sorteggio degli incontri, dell'ordine di passaggio e dell'ordine di partenza per il primo incontro.
Nel secondo turno vi sarà l'inversione della squadre nella partenza.
10 minuti di allenamento, prima di ogni prova.
- 3° turno: Tiri progressivi
Sorteggio degli incontri, dell'ordine di passaggio e dei campi per il 1° passaggio.
Riscaldamento: 3 minuti.
Nella 2^ prova vi sarà l'inversione dei campi.
- Presentazione delle squadre: squadra ospite - squadra di casa – arbitri.
- 4° turno: Gioco tradizionale
10 minuti di allenamento.
 - **COPPIE:** Sorteggio degli incontri e dei campi.
- I managers, entro 10 minuti dal termine di ciascun turno, devono consegnare al Delegato F.I.B., i nomi dei giocatori che scenderanno in campo nel turno successivo.
- Prima di ogni sorteggio, spiegare tutto bene ai managers.
N.B. : Ad una squadra in trasferta deve essere data la possibilità di allenarsi sui campi della competizione, per almeno 60 minuti, al sabato mattino.

15° INVIARE alla F.I.B., la stessa sera dell'incontro, la **SCHEDA DELL'INCONTRO**.

Se si è verificato un incidente grave durante l'incontro inviare **immediatamente** un **MESSAGGIO a H. ESCALLIER**.

Par **Fax** 33 (0)4 50 34 65 31 ou par **Email** : fiboules@sfr.fr

IMPORTANTE

COMUNICAZIONE dei RISULTATI alla F.I.B. da parte del DELEGATO TECNICO alla fine di ogni incontro.

Trasmettere **immediatamente** la « **Scheda dei risultati** » per

Fax : 33 (0)4 50 34 65 31 o meglio per **E.mail** : fiboules@sfr.fr

- ❑ **SE Impossibile**, lasciare il risultato sulla segreteria telefonica F.I.B.

Tél. 33 (0)6 80 96 01 27

o trasmetterlo per **E.mail** fiboules@sfr.fr

N.B. : A partire dal **LUNEDI** la segreteria della **F.I.B.** comunicherà alle Federazioni partecipanti tutti i **RISULTATI** degli incontri del Sabato precedente.

16° COMUNICARE ALLA STAMPA (giornali, radio, Televisioni) il **RISULTATO** dell'incontro, non appena questo è terminato.

NB È evidente che i **DELEGATI** devono conoscere **PERFETTAMENTE** il **REGOLAMENTO** Tecnico dei Campionati.

L'ARBITRO

A - DESIGNAZIONI

1° 4 Arbitri (di cui almeno uno è Arbitro Internazionale), designati dalla Federazione che ospita dirigono ogni incontro. **UN** solo **RAPPORTO** sarà inviato alla F.I.B.
Lavoreranno in perfetta **COLLABORAZIONE** con il **DELEGATO F.I.B.**

B - COMPITI

2° VERIFICARE (con il Delegato) se tutto il **MATERIALE** utilizzato è **CONFORME** alle norme del R.T.I.

3° ASSICURARE (con il Delegato) che un posto, possibilmente, sia stato riservato ad ogni squadra al limite del campo di gioco.

4° CONTROLLARE (CON IL DELEGATO) LE SCHEDE DEGLI INCONTRI:

a) Sia con riferimento ai giocatori **DICHIARATI**: ½ ora prima dell'inizio del 1° turno, **VERIFICA** le licenze dei giocatori, che sono presentati dal Manager.

b) Sia in riferimento ai **RISULTATI** dell'incontro: in funzione dello svolgimento delle prove trascrive i risultati di ogni turno che gli sono inviati dai Commissari sulla scheda dell'incontro.

5° FARE RISPETTARE (con il delegato) gli **ORARI** previsti.

6° CONTROLLARE (con il Delegato) che la **DIVISA** degli Atleti e del Manager è perfettamente **CONFORME** al regolamento in vigore.

7° SORVEGLIARE (con il Delegato) affinché che siano presenti sul terreno di gioco, oltre ai giocatori, esclusivamente le persone abilitate (Commissari, giocatori che raccolgono le bocce sui portabocce).

8° Egli è l'unico **RESPONSABILE** per tutte le disposizioni da prendere riguardanti il **REGOLAMENTO TECNICO** del Campionato e del R.T.I. che deve fare **RISPETTARE** nella sua integrità (linea piede di gioco, ecc.....).

9° PRENDERE, con il Delegato, tutte le **DISPOSIZIONI** per risolvere le **CONTROVERSIE** (reclami, contestazioni) che potrebbero sorgere. Il verdetto è allora **SENZA APPELLO**. Redigere l'eventuale **RAPPORTO** in merito sul retro della scheda dell'incontro, **FIRMATO** dalle persone competenti.

IL MANAGER

- 1° Il Manager deve, ovviamente, conoscere **PERFETTAMENTE** il Regolamento Tecnico, quello generale del Campionato ed il R.T.I.
- 2° **PARTECIPAZIONE DEL MANAGER ALL'INCONTRO:**
In caso di necessità - effettivi insufficienti - il manager potrà partecipare all'incontro solo se è **TESSERATO PER IL CLUB**.
Un Club può avere un manager tesserato ad un **ALTRO** Club. Ma in questo caso, **NON** potrà **GIOCARE** per il Club che dirige.
- 3° **RISPETTO DEGLI ORARI:**
 - a) Per **TUTTE** le prove sarà rigorosamente **APPLICATO** il R.T.I.
 - b) Il manager deve consegnare al Delegato, entro 10 minuti dal termine di ciascun turno, i nomi dei giocatori che disputeranno le prove del turno successivo(scheda-navetta).
- 4° **DIVISE :**
IL MANAGER deve **GARANTIRE** che **la DIVISA** degli Atleti e del Manager sia perfettamente **CONFORME** al regolamento in vigore.