

REGLEMENT EN CAS D'EGALITE

POUR TOUTES LES RENCONTRES

COUPE D'EUROPE des CLUBS *COPPA EUROPA DI SOCIETA'* 2015

EGALITE

- 1°/ **Parité** admise à la fin du **match aller**.
- 2°/ Le Club vainqueur est celui qui aura obtenu au moins **3 points** sur l'ensemble des 2 matches.
- 3°/ Si **parité (2 à 2)** à la fin du **match retour**, il est effectué **une épreuve supplémentaire** :
- a/ **2 cibles** (Modèle du combiné) sont tracées au centre du Rectangle des 5 m, sur **2 terrains différents** (tirés au sort, mais à l'exclusion des jeux extrêmes). **1 but blanc** est placé en leur **centre**. Chaque équipe désigne 6 joueurs :
- ❑ 3 effectueront chacun 1 tir au but : **1 pt / Tir réussi** (règle du combiné)
 - ❑ 3 pointeront chacun 1 boule. - **1 pt / Boule dans la cible**. (Biberon non pris en compte)
- L'ordre de passage et l'alternance** Tir/Point ou Point/Tir, sont tirés au sort.
- b/ 10 minutes d'échauffement, sur les terrains affectés à l'épreuve, sont accordées aux joueurs.
- c/ L'équipe qui totalise le **plus grand nombre de points** est déclarée vainqueur.
Important : chaque équipe pointe 1 boule et tire 1 boule (ou tire et pointe) alternativement et non 3 boules consécutivement.
- d/ Si l'égalité subsiste, l'épreuve **recommence** dans les mêmes conditions (joueurs, ordre de passage et alternance) et **s'interrompt** dès qu'il y a **disparition de la parité**.

En cas d'égalité à l'issue des DEMI-FINALES et de la FINALE, les dispositions du point 3°/ ci-dessus, seront appliquées.

PARITA

- 1°/ *Pareggio ammesso alla fine dell'incontro di andata.*
- 2°/ *Risulterà vincitore il Club che avrà totalizzato almeno 3 punti nei due incontri.*
- 3°/ *In caso di parità (2 a 2) al termine dell'incontro di ritorno, si effettuerà 1 prova supplementare:*
- a/ *2 bersagli (tipo combinato) sono tracciati al centro del Rettangolo dei 5 m, su 2 campi diversi (sorteggiati, ma esclusi quelli laterali). 1 pallino bianco è piazzato nel loro centro. Ogni squadra designerà 6 giocatori :*
- ❑ *3 effettueranno ognuno 1 tiro al pallino : 1 pt / Tiro riuscito* (regola del combinato)
 - ❑ *3 punteranno ognuno 1 boccia. - 1 pt / boccia nel cerchio* (biberon non preso in considerazione).
- L'ordine di passaggio e l'alternanza* Tiro / Punto o Punto / Tiro, sono sorteggiati.
- b/ *10 minuti di allenamento, sui campi assegnati alla prova, vengono accordati ai giocatori.*
- c/ *La squadra che totalizzerà il maggior numero di punti sarà dichiarata vincente.*
Importante : ogni squadra punta 1 boccia e tira 1 boccia (o tira e punta) alternativamente e non 3 bocce consecutive.
- d/ *Persistendo la parità, la prova ricomincia nelle medesime condizioni (giocatori, ordine di passaggio ed alternanza) e si interrompe alla scomparsa della parità.*

In caso di parità al termine delle SEMIFINALI e della FINALE, le disposizioni del punto 3°/ di cui sopra, saranno applicate.

DEROULEMENT - SVOLGIMENTO

Epreuve supplémentaire - Prova supplementare

2 à 2 à l'issue du match retour

2 a 2 al termine dell'incontro di ritorno

POUR TOUTES LES RENCONTRES

PER TUTTI GLI INCONTRI

COUPE D'EUROPE des CLUBS 2015

INSTRUCTIONS POUR LA DIRECTION TECHNIQUE ET LES ARBITRES

- ➔ Chaque équipe désigne **6 joueurs**
 - 3 effectueront chacun 1 tir au but,
 - 3 pointeront chacun une boule dans la cible.
 - ➔ Deux cibles (modèle du combiné) sont tracées au centre du rectangle des 5m, sur 2 terrains différents (tirés au sort, mais à l'exclusion des jeux extrêmes) ; 1 but blanc est placé en leur centre.
 - ➔ Par **Tirage au sort** (direction technique et arbitre international) sont **déterminés** :
 - ❑ L'alternance tir-point.
 - ❑ L'ordre de passage des équipes.
 - ❑ L'attribution du terrain.L'ordre de passage des joueurs est fixé par les managers des 2 équipes.
 - ➔ **10 minutes d'échauffement**, sur les terrains affectés à l'épreuve, sont accordées aux joueurs.
 - ➔ Le **premier joueur** de l'équipe qui **commence pointe ou tire** - selon le tirage au sort ci-dessus. Le **premier joueur de l'autre équipe** réalise à son tour la **même action**.
 - ➔ On procède de même pour les joueurs **numéros 2** en respectant l'alternance initiale, et ainsi de suite jusqu'aux **joueurs N°6**.
 - ➔ Si **l'égalité subsiste** après le passage des **six joueurs de chaque équipe**, l'épreuve recommence dans les mêmes conditions (joueurs, alternance et ordre de passage) et s'interrompt dès qu'il y a disparition de la parité (à égalité de boules jouées).
- PS.** Se référer également à la circulaire concernant l'égalité

ISTRUZIONI PER LA DIREZIONE TECNICA E GLI ARBITRI

- ➔ Ogni squadra designa **6 giocatori**
 - 3 effettueranno ciascuno 1 tiro al pallino,
 - 3 punteranno ciascuno 1 boccia entro un bersaglio.
 - ➔ Due bersagli (modello del combinato) sono tracciati al centro del rettangolo dei 5m, su 2 terreni di gioco differenti (sorteggiati, ma esclusi quelli laterali) ; 1 pallino bianco è posizionato nel loro centro.
 - ➔ Per **Sorteggio** (direzione tecnica e arbitro internazionale) sono **determinate** :
 - ❑ L'alternanza tiro-punto.
 - ❑ L'ordine di passaggio delle squadre.
 - ❑ L'attribuzione dei terreni di gioco.L'ordine di passaggio dei giocatori è fissato dai managers delle 2 squadre.
 - ➔ **10 minuti di allenamento**, sui campi assegnati alla prova, vengono accordati ai giocatori.
 - ➔ Il **primo giocatore** della squadra che **inizia punta o tira** - secondo il risultato del sorteggio. Il **primo giocatore dell'altra squadra** effettua a sua volta la **stessa azione**.
 - ➔ Si procede allo stesso modo per i giocatori **numero 2** rispettando l'alternanza iniziale, e così di seguito **fino ai giocatori N° 6**.
 - ➔ Se **esiste uguaglianza** dopo il passaggio dei **sei giocatori di ogni squadra**, la prova ricomincia nelle stesse condizioni (giocatori, alternanza e ordine di passaggio) e si interrompe quando scompare la parità (a uguale numero di bocce giocate).
- PS.** Fare riferimento anche alla circolare riguardante la parità