

FEUILLE DE ROUTE DES CAPITAINES

Votre contact : le secrétariat LIFB | 01.81.70.61.35 (lun - vend : 9h30-17h30) | interclubs@lifb.org

A. AVANT le début de la compétition.....

1. Lire attentivement le **règlement** et les **annexes**.
(Téléchargeable sur le site www.lifb.org / « Compétitions Régionales » / « Interclubs » / « Règlements »)
2. **S'inscrire en ligne** (cf. Annexe 2) au plus tard 6 semaines avant la J1.
3. Vérifier que **tous les Joueurs de l'équipe sont en conformité** avec le règlement, notamment :
 - **Les licences** des Joueurs doivent être **validées** dans les délais définis dans l'art. 4.3 du règlement des ICR.
 - Vérifier qu'aucun joueur ne soit **suspendu** (liste des suspendus sur <http://poona.ffbad.org>).
 - Pour les étrangers (cat.2 & 3), les justificatifs demandés dans l'article 4.5 doivent être envoyés à la **LIFB** dans les délais définis dans l'art. 2.2.1 de l'Annexe 9 (relatif aux étrangers). Adresse d'envoi : (interclubs@lifb.org) Non applicable cette saison.
4. Communiquer le calendrier des rencontres : (Téléchargeable en ligne via votre profil « Capitaine »)
 - A tous les Joueurs.

B. En cas de changement de Capitaine

La procédure de changement de capitaine est décrite dans l'article 5.1.2 du règlement.

Tout Capitaine souhaitant reprendre le capitanat d'une équipe doit faire une demande en suivant la procédure « devenir Capitaine en ligne » de l'annexe 2.

C. AVANT une Journée (lorsque votre équipe se déplace)

1. **Au moins 15 jours avant** la journée :
 - Communiquer la convocation reçue du capitaine hôte :
 - Vos Joueurs.
 - Aux arbitres désignés
2. **Au moins 10 jours avant** la journée :
 - Re-vérifier que tous les Joueurs de l'équipe sont en conformité avec le règlement
 - En cas de multiples équipes dans le club, vérifier que la moyenne de l'équipe en division supérieure n'est pas moins forte que celle de votre équipe (cf. règlement 5.6).
 - Récouter les numéros de téléphone des Joueurs et leur donner le vôtre numéro (en cas de retard ou autre...)
 - Rappeler aux Joueurs qu'ils sont susceptibles de justifier de leur identité le jour J auprès du JA (obligatoire en **R1 et R2**)

D. AVANT une Journée (lorsque votre équipe joue à domicile)

1. Au moins 30 jours avant la réception :

- Réunir **les coordonnées importantes** dont vous avez besoin pour envoyer la convocation :
 - Email des Capitaines (*Téléchargeable en ligne via votre profil « Capitaine »*)
 - Email du JA (*en R1 et R2*)
 - Email des arbitres (voir le calendrier des arbitres)
 - Email du **GEO**
 - Email du Responsable Interclubs de votre club
 - Adresse de votre gymnase et le chemin pour y accéder
- **Préparer la convocation** (*attention aux éléments obligatoires*) (voir l'annexe 4)
- S'assurer (*en collaboration avec le SOC ou GEO*) de la disponibilité du **matériel indispensable**, notamment :
 - Les volants officiels (des ICR) (*pour les rencontres et les échauffements*)
 - Les poteaux et de bons filets
 - Le matériel informatique (*ordi, imprimante, multiprises, feuilles blanches, ...*)
 - Le système d'affichage
 - La trousse de secours
 - Le matériel buvette et l'alimentaire
 - Etc... (*voir l'Annexe 4 du règlement « déroulement d'une journée »*)

2. Au moins 20 jours avant la réception :

- **Envoyer la convocation** par email et en même temps, à toutes les personnes citées ci-dessous :
 - La Commission Sportive Régionale (*interclubs@lifb.org*)
 - Les Capitaines adverses
 - Le Juge-Arbitre (*en R1 ou R2*)
 - Les arbitres et éventuellement des conseillers en arbitrage
 - Le **GEO**
 - Le Responsable Interclubs (*optionnel mais conseillé*)

3. Au moins 10 jours avant la journée :

- Vérifier que tous les Joueurs de l'équipe sont en conformité avec le règlement
- Si le club a plusieurs équipes, vérifier leurs valeurs afin que l'équipe inférieure n'ait pas une meilleure valeur d'équipe que celle du dessus.
- En cas de multiples équipes dans le club, vérifier que la moyenne de l'équipe en division supérieure n'est pas moins forte que celle de votre équipe (*cf. règlement 6.6*).
- Récupérer les numéros de téléphone des Joueurs et leur donner votre numéro (*en cas de retard ou autre...*)
- Rappeler aux Joueurs qu'ils doivent justifier de leur identité le jour J.

E. AVANT le début des rencontres d'ICR

1. Au moins 1 heure avant l'heure de la rencontre indiquée sur la convocation :

- S'assurer que vos **Joueurs sont présents** et qu'ils ont leur **papier d'identité** avec eux.
- Préparer la **feuille de présence** de votre équipe (si possible la veille) et la remettre dès votre arrivée

2. 1h avant l'heure de la rencontre :

- **Remettre la feuille de présence** au **GEO** ou au JA (*en R1 et R2*).

3. Au moins 50 minutes avant l'heure de la rencontre :

- **Faire signer** la feuille de présence par **vos Joueurs** devant le Capitaine adverse, GEO ou JA. **Récupérer la feuille de présence adverse**
- Faire la **composition** de votre équipe

4. Au moins 40 minutes avant l'heure de la rencontre :

- **Remettre la composition** de votre équipe au GEO.
- Récupérer **une feuille de rencontre**.

F. PENDANT et APRES une journée d'ICR

1. Pendant une rencontre :

- **Noter les scores** sur la feuille de rencontre *(ou assurez-vous que vos Joueurs le font)*

2. A la fin de la rencontre :

- **Remettre** au **GEO** la feuille de rencontre pour vérification des saisies de résultats

3. A la fin d'une journée d'ICR :

- **Vérifier les feuilles de rencontre** remplies et éditées par le **GEO**
- **Signer ces feuilles de rencontre** Attention : après signature **les scores sont entérinés !!!**
- **Conserver** votre feuille de rencontre signée en cas de contestation ou perte informatique.
- **Contrôler** à partir du mardi suivant, si tout est ok sur BadNet.
- **Compléter le rapport de journée d'ICR** et signer éventuellement les notifications de sanctions de vos joueurs (**obligatoire**).

Rappel :

- Les interclubs sont soumis, au même titre qu'une compétition, au code de conduite des Joueurs et officiels !
- Toute blessure ou abandon doit être justifié sauf en cas d'accord signé des 2 capitaines (ou du JA en R1 et R2).

Bonne compétition !