



**COPPA ITALIA
JUNIOR 2016**

Specialità Raffa

Comitato Tecnico Federale

1. NORME GENERALI
2. REGOLAMENTO TECNICO
3. REGOLAMENTO FASE FINALE

NORME GENERALI

- 1.1 La Federazione Italiana Bocce - Specialità Raffa - indice per i propri Comitati Provinciali e Comitati Tecnici Territoriali (*di seguito indicati Comitato*), un torneo a squadre denominato Coppa Italia Junior.
- 1.2 L'adesione al torneo è volontaria e deve pervenire al Comitato Tecnico Federale **Sezione Raffa** (*di seguito indicato CTF*) entro il 30 aprile dell'anno sportivo in corso.
- 1.3 La quota di iscrizione federale è di €. 50,00 e deve essere versata tramite c/c postale n°87092003 o bonifico bancario IT70C0760103200000087092003 intestato alla F.I.B. - Roma, indicando nella casuale - iscrizione alla Coppa Italia Junior.
- 1.4 I Comitati Regionali di pertinenza possono deliberare una quota aggiuntiva alla quota federale per le spettanze arbitrali.
- 1.5 Il torneo si svolgerà con incontri ad eliminazione diretta e sarà così articolato:
 - a) FASE ELIMINATORIA con doppi confronti; passa il turno la squadra che vince più partite nei due incontri
 - b) FASE FINALE con unico confronto; passa il turno la squadra che vince più partite.
- 1.6 **Entro il 9 maggio**, il CTF ripartirà sul territorio nazionale i raggruppamenti circoscritti ad una o più regioni al fine di ottenere **le 15 squadre di Comitato finaliste; ad esse viene aggiunta di diritto la squadra del Comitato che ospita la fase finale.**
- 1.7 I Comitati Regionali, nell'ambito dei raggruppamenti definiti dal CTF, devono regolamentare la fase eliminatória deliberando date e orari di svolgimento in base alle reali esigenze organizzative. La fase eliminatória deve terminare entro il 31 luglio.
- 1.8 I Comitati Regionali per gli incontri che si svolgono nel territorio di loro competenza designano la terna arbitrale, composta da un Direttore d'incontro e da due arbitri di partita e regolarizzano le relative spettanze.
- 1.9 Per lo svolgimento del torneo e per il giudizio definitivo su ogni controversia, nella fase eliminatória, è competente:
 - il Comitato Regionale quando gli incontri si svolgono tra squadre di Comitato con sede nella regione
 - il CTF quando gli incontri si svolgono tra squadre di Comitato con sede in diverse regioni.
- 1.10 La squadra di Comitato è composta da: un Dirigente del Comitato, da un Istruttore Educatore o da un Istruttore di Specialità e massimo 6 giocatori, **di cui obbligatoriamente almeno un atleta Under 15 che dovrà essere impiegato almeno in un set per ogni incontro.**
- 1.11 **La squadra risulta incompleta quando durante un incontro non sono presenti un minimo di 4 atleti.**
I Comitati che non hanno il numero minimo di atleti per partecipare alla competizione possono completare la squadra con massimo 2 atleti provenienti da altri Comitati della stessa regione fino al raggiungimento del suddetto numero minimo.

- 1.12 **Gli Under 18 che passeranno alla categoria senior e gli Under 15 che passeranno alla categoria under 18, al 1° di ottobre 2016, potranno essere utilizzati anche per la fase finale.**
- 1.13 L'atleta può essere componente della squadra di un solo Comitato **per cui è tesserato alla data del 9 maggio 2016.**
- 1.14 Ogni incontro comprende quattro partite con formazioni obbligatorie da effettuarsi cronologicamente come di seguito indicato:

PRIMO TURNO

Campo X	terna
Campo Y	individuale.

SECONDO TURNO

Campo X	coppia
Campo Y	coppia.

- 1.15 Per vincere una partita la formazione deve aggiudicarsi 2 set effettuati senza interrompere il gioco; punteggio da raggiungere per ogni set è di 8 punti (un set a formazione = pareggio).

ESEMPIO DI UNA PARTITA

Campo X partita di terna

Le due formazioni iniziano la partita tenendo conto di quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco. Il sorteggio del pallino o della testata viene effettuato alla presenza dei capitani delle squadre, sia all'inizio del primo turno di gioco sia all'inizio del secondo turno, ed è vincolante per le due formazioni in campo.

La prima formazione che raggiunge 8 punti si aggiudica il primo set.

L'arbitro posiziona subito il pallino sul punto di inizio partita, nella mezzeria opposta a quella ove è terminato il primo set, e dà inizio al secondo set facendo giocare la prima boccia alla formazione che non ha iniziato il primo set; la prima formazione che raggiunge 8 punti si aggiudica il secondo set.

Se le due formazioni si aggiudicano un set ciascuna, il risultato della partita è di parità.

- 1.16 Passa il turno il Comitato che nell'incontro di A/R vince più partite.
In caso di parità di partite vinte si deve procedere ai tiri al pallino per determinare il Comitato vincitore del turno.
Il Direttore d'Incontro ritira dai Dirigenti delle squadre, i nominativi dei 3 atleti designati per i tiri al pallino, poi effettua il sorteggio, del campo, della testata e della squadra che inizia i tiri.
Tutti gli atleti componenti la squadra possono essere designati per i tiri al pallino ad eccezione di coloro che sono stati espulsi nel corso dell'incontro.
Ciascuno dei 3 giocatori designati per squadra può fare più di tre tiri al pallino solo dopo che ognuno degli altri due ne ha già effettuati tre.

MODALITÀ TIRO AL PALLINO

- con pallino posto al centro della linea E - 3 tiri consecutivi Comitato primo sorteggiato
- con pallino posto al centro della linea E - 3 tiri consecutivi Comitato secondo sorteggiato
- con pallino posto sul punto d'inizio partita - 3 tiri consecutivi Comitato primo sorteggiato
- con pallino posto sul punto d'inizio partita - 3 tiri consecutivi Comitato secondo sorteggiato
- con pallino posto al centro della linea B - 3 tiri consecutivi Comitato primo sorteggiato
- con pallino posto al centro della linea B - 3 tiri consecutivi Comitato secondo sorteggiato.

Persistendo la parità si procede ad oltranza con tiro singolo al pallino posto sul punto di inizio partita, con l'alternanza del Comitato e con i tre giocatori impiegati precedentemente. Ciascuno di essi può fare, anche di seguito, tre tiri al pallino e potrà tirarne altri tre solo dopo che gli altri due giocatori hanno effettuato i loro tre tiri. Passa il turno il Comitato che, a parità di tiri effettuati, ha colpito più pallini.

- 1.17 Ai Comitati partecipanti, alla fase finale, verrà corrisposto un rimborso spese stabilito annualmente dal Consiglio Federale.
- 1.18 Le spese di trasferta, per singolo incontro, sono a totale carico dei Comitati partecipanti fino a una percorrenza di 300 Km. A/R..
Per le trasferte superiori a 300 Km. A/R, determinata con tabella F.I.B. fra capoluogo e capoluogo di Comitato, è corrisposto dalla F.I.B. un contributo per squadra di €. 0,52 per Km. percorso.
Per le trasferte da e per le isole la F.I.B. predispone i biglietti aereo A/R, per 7 componenti la squadra, più un contributo forfetario al Comitato pari a €. 259,00.
- 1.19 Per quanto non contemplato nel presente regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche e il Regolamento Tecnico di Gioco Internazionale - Versione Italia (vedi "Sport per Tutti").

REGOLAMENTO TECNICO

- 2.1 Ciascun incontro si deve effettuare su due corsie attigue. Il Comitato ospite ha diritto alla scelta della corsia sulla quale far giocare la partita di terna. Le altre partite sono effettuate come indicato al punto 1.14.
Le partite iniziano contemporaneamente dalle medesime testate.
E' possibile effettuare una fase di riscaldamento, per Comitato e per 15 minuti a partire da 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro. Il Comitato che gioca in casa effettua il riscaldamento per primo.
- 2.2 E' ammessa la sostituzione di due giocatori sia nel primo turno che nel secondo turno.
La sostituzione deve avvenire al termine dell'intera giocata e prima che l'avente diritto abbia lanciato il pallino.
La sostituzione richiesta durante i tiri di prova non dà diritto all'atleta subentrante di effettuare gli stessi.
Un giocatore può gareggiare in due partite che non siano dello stesso turno, anche se sostituito in una delle precedenti.
- 2.3 In ogni set è data facoltà al tecnico di chiedere, all'Arbitro di partita, due interruzioni (time-out) di due minuti ciascuna per consultarsi con i propri giocatori impegnati in corsia.
Durante il time out, solo il Tecnico che lo ha richiesto, può entrare sulla corsia di gioco per consultarsi con i propri giocatori impegnati in corsia; i componenti della squadra avversaria possono, nel contempo, recarsi presso la propria panchina. Il time-out può essere richiesto solo quando un proprio giocatore si accinge all'azione o quando la propria formazione ha diritto alla regola del vantaggio a seguito di una giocata della formazione avversaria.
- 2.4 Il Comitato ospitante deve:
- rendere noto, al Comitato ospite, almeno sette giorni prima dell'incontro, la sede e le caratteristiche dell'impianto
 - rendere noto, cinque ore prima dell'inizio dell'incontro, le due corsie di gioco attigue da impiegare, qualora l'impianto ne abbia più di due
 - garantire alla squadra del Comitato ospite la disponibilità di provare le corsie di gioco suddette per almeno due ore, la prova delle corsie devono terminare due ore prima dall'inizio dell'incontro.

E' consentito utilizzare corsie scoperte, solo se il Comitato indica anche le corsie coperte da utilizzare in caso di cattivo tempo e queste sono nelle vicinanze delle prime.

2.5 La mancata partecipazione del Comitato a un incontro comporta l'esclusione dal torneo. Le formazioni, per ogni partita, devono essere complete del numero dei giocatori prescritto. Se la partita non viene disputata, per formazione incompleta o assente, alla Società presente viene assegnato il punto partita.

In caso di espulsione dal campo di uno o più giocatori, per infrazione, la formazione che subisce l'espulsione perde la partita e i giocatori espulsi non possono più essere utilizzati nelle partite ancora da disputare.

2.6 Il Dirigente del Comitato responsabile della squadra, 15 minuti prima dell'inizio dell'incontro, consegna al Direttore d'incontro, in busta chiusa, il foglio contenente:

- cognome, nome e numero di tessera del Dirigente
- cognome, nome e numero di tessera F.I.B. degli atleti
- cognome, nome e numero di tessera dell'istruttore
- la composizione delle formazioni che scenderanno in campo per il 1^a turno.

Il Comitato ospite indica anche la corsia sulla quale si svolge l'incontro di terna.

Al termine delle partite del 1^a turno il Dirigente del Comitato ha 15 minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, in busta chiusa, la composizione delle formazioni che scenderanno in campo nelle partite del 2^a turno.

Consegnate le buste, le formazioni e le corsie di gioco non possono essere modificate. Da questo momento ogni variazione alle formazioni è da considerarsi sostituzione. Se la stessa viene effettuata dopo la chiamata in campo valgono le norme di cui al punto 2.2.

2.7 Le partite devono essere disputate su campi regolamentari.

Il Direttore d'incontro, con giudizio insindacabile, può dichiarare inagibili i terreni di gioco e pertanto:

- concede 40 minuti per la sistemazione del terreno di gioco
- se la sistemazione non avviene, dichiara il Comitato in trasferta vincitore dell'incontro e considererà il Comitato ospitante come se non si fosse presentato i campo.

2.8 Prima dello svolgimento di tutti gli incontri Il Comitato ospitante deve provvedere ad allestire:

- un tavolo per la terna arbitrale
- una panchina per ciascuna squadra.

Su ciascuna panchina devono sedere esclusivamente:

- il Dirigente del Comitato
- il Tecnico
- i giocatori che prendono parte all'incontro secondo l'elenco consegnato al Direttore d'incontro.

Il Comitato ospitante fa posizionare le attrezzature sopra elencate in modo da garantire alle persone che ne usufruiscono quanto segue:

- ottima visibilità del gioco nelle due corsie
- accesso alle due corsie
- incolumità da attrezzi di gioco e da persone.

Nei bocciodromi con più di due corsie i tavoli e le panchine possono essere posizionati all'interno di una corsia non utilizzata.

2.9 Il Direttore d'incontro per quanto riguarda l'informazione sul risultato, esegue le direttive emanate dal Comitato che lo ha designato.

REGOLAMENTO FASE FINALE

- 3.1 Le 16 squadre finaliste disputeranno la fase finale previo sorteggio eseguito pubblicamente dal Direttore di gara designato dalla C.F.A..
E' consentita la posposizione delle squadre dei Comitati della stessa regione.
- 3.2 **La lista degli atleti del primo turno, dovrà rimanere invariata fino al termine della manifestazione.**
- 3.3 Gli incontri si svolgono ad eliminazione diretta con le stesse modalità applicate durante la fase eliminatoria.
A risultato conseguito (3-0) si sospende l'incontro.
In caso di parità di partite vinte si procede ai tiri al pallino con le stesse modalità previste al punto 1.14.
- 3.4 Ciascun incontro si deve effettuare su due corsie attigue. L'utilizzazione delle corsie, le fasi di riscaldamento, la composizione e le modalità comportamentali delle squadre sono quelle previste dalle Norme Generali (punto 1.0) e dal Regolamento Tecnico (punto 2.0).
- 3.5 La corsia dove gioca la terna è sorteggiata prima della fase di riscaldamento.
- 3.6 In tutti gli incontri le squadre devono gareggiare con bocce di colore uguale, ma chiaramente diverso da quello dell'avversario; mancando questo presupposto il Direttore di gara sorteggia, pena l'attribuzione della partita persa, la squadra che deve sostituire le bocce.
- 3.7 Ai Comitati che partecipano alla fase finale sono erogati dei contributi di partecipazione in relazione ai risultati degli incontri effettuati:
- | | | |
|---|----|----------|
| - ai Comitati che superano il primo turno | €. | 200,00 |
| - ai Comitati che superano il secondo turno | €. | 200,00 |
| - ai Comitati che superano il terzo turno | €. | 400,00 |
| - al Comitato che supera il quarto turno | €. | 1.000,00 |

PREMI DI CLASSIFICA

- al Comitato 1° classificato 8 medaglie vermeille + coppa + diploma
- al Comitato 2° classificato 8 medaglie d'argento + coppa
- al Comitato 3° classificato 8 medaglie di bronzo
- al Comitato 4° classificato 8 medaglie di bronzo.