

FEDERAZIONE ITALIANA BOCCE

SPECIALITA' RAFFA

COPPA ITALIA

- 1 **NORME GENERALI**
- 2 **REGOLAMENTO TECNICO**
- 3 **REGOLAMENTO FASE FINALE**

1.0 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.
- 1.2 L'adesione al torneo è volontaria e deve pervenire al Comitato Tecnico Federale (*di seguito indicato CTF*) entro il 31 dicembre dell'anno sportivo di riferimento.
- 1.3 La quota di iscrizione federale è deliberata dal Consiglio Federale e deve essere versata tramite c/c postale n° 87092003 intestato alla F.I.B. - Roma, indicando nella casuale - iscrizione alla Coppa Italia. Per l'anno sportivo 2008 detta quota è di €52,00.
- 1.4 La manifestazione si svolgerà con una fase finale in un unico periodo, dal venerdì alla domenica, al quale parteciperanno 64 Comitati così come di seguito indicato:
 - il Comitato Organizzatore
 - i Comitati classificati dal 1° al 32° posto nell'edizione precedente
 - 31 Comitati provenienti da un turno di qualificazione.
- 1.6 Entro il mese di gennaio, il CTF ripartirà sul territorio nazionale gli incontri relativi al turno di qualificazione al fine di ottenere il quadro completo delle finaliste.
- 1.7 I Comitati Regionali interessati al turno di qualificazione definito dal CTF, devono regolamentare tale fase deliberando date e orari di svolgimento in base alle reali esigenze organizzative. La fase eliminatoria deve essere effettuata 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 regolano le relative spettanze.
- 1.9 Per il giudizio definitivo su ogni controversia, nel turno di qualificazione, è competente il CTF.
- 1.10 La squadra di Comitato è composta da: un Dirigente del Comitato, dal Tecnico del Comitato o un suo vice (non giocatori), cinque atleti senior senza vincolo di categoria (non sono ammessi atleti Under 18).
- 1.11 L'atleta può essere componente della squadra di un solo Comitato per l'intero anno sportivo.
- 1.12 Ai Comitati partecipanti, alla fase finale, potrà essere corrisposto un rimborso spese stabilito annualmente dal Consiglio Federale.
- 1.13 Le spese di trasferta, per singolo incontro nel turno di qualificazione e per la fase finale, 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 i 7 che compongono la squadra, più un contributo forfetario al Comitato pari a €259,00.
- 1.14 Per quanto non contemplato nel presente regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche e il Regolamento Tecnico di Gioco Internazionale - versione Italia, con le deroghe previste per l'attività finalizzata agli atleti che praticano lo "Sport per Tutti".

2.0 *REGOLAMENTO TECNICO*

- 2.1 Dovranno effettuare il turno di qualificazione i Comitati che non avranno acquisito la qualificazione di diritto. In caso di quadro dispari al fine dell'individuazione dei Comitati che accederanno direttamente al quadro finale saranno tenuti in considerazione dal CTF i seguenti criteri:
- partecipazione del Comitato all'edizione precedente
 - salvaguardia della rappresentanza regionale
 - numero di Società affiliate al Comitato
 - numero di atleti tesserati nel Comitato.
- 2.2 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 di seguito indicato.
- 2.3 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 individuale
Campo Y coppia.

- 2.4 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 Internazionale - versione Italia. Il sorteggio del pallino o della testata viene effettuato alla presenza dei capitani delle squadre 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.

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

Le partite iniziano contemporaneamente dalle medesime testate.

E' possibile effettuare una fase di riscaldamento, per Comitato e per 15 minuti (per sorteggio), a partire da 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

- 2.6 E' ammessa la sostituzione di un giocatore nel primo turno e di due 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 del precedente, ma non può prendere parte a due partite individuali.
- 2.7 In ogni set è data facoltà al tecnico di chiedere, all'arbitro di partita, due interruzioni di 2 minuti per consultarsi con i propri giocatori impegnati in corsia. L'interruzione non è concessa per l'utilizzo della regola del vantaggio e può essere chiesta solo quando un proprio giocatore si accinge all'azione.
- 2.8 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 almeno per 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.
- 2.9 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, al Comitato 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.
- 2.10 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 F.I.B. del Tecnico
 - la composizione delle formazioni che scenderanno in campo per il 1° turno.
- Il Comitato ospite indica anche la corsia sulla quale si svolge l'incontro di terna. Al termine delle partite del 1° turno il Dirigente del Comitato ha 15 minuti di tempo per con-

segnare 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 2.6.

2.11 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 in campo.

2.12 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.

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

3.0 *REGOLAMENTO FASE FINALE*

3.1 Le 64 squadre finaliste disputeranno la fase finale previo sorteggio eseguito pubblicamente dal Direttore di gara designato dalla C.F.A..

Le squadre classificate dal 1° all'8° posto dell'anno precedente saranno considerate teste di serie ed inserite una per girone tenendo conto l'ordine in classifica.

E' consentita la posposizione delle squadre dei Comitati della stessa regione.

3.2 Gli incontri si svolgono ad eliminazione diretta con le stesse modalità applicate durante il turno di qualificazione e secondo il seguente programma:

Giovedì:

- arrivo delegazioni
- ore 21,30 - sorteggio pubblico

Venerdì:

- ore 9,00 - prova campi
- ore 14,30 - 1° turno eliminatorio
- ore 20,30 - 2° turno eliminatorio

Sabato:

- ore 9,00 - 3° turno eliminatorio

- ore 15,00 - 4° turno eliminatorio

Domenica:

- ore 9,00 - semifinali
a seguire premiazioni dei Comitati classificati al 3° posto
- ore 14,30 - finale
a seguire premiazioni dei Comitati classificati al 1° e 2° posto e conclusione della manifestazione.

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 2.5.

- 3.3 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).
- 3.4 La corsia dove gioca la terna è sorteggiata prima della fase di riscaldamento.
- 3.5 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.
- 3.6 Ai 64 Comitati che partecipano alla fase finale sono erogati dei contributi di partecipazione in relazione ai risultati degli incontri effettuati:

- ai Comitati presenti	€ 300,00
- ai Comitati che superano il 1° turno	€ 200,00
- ai Comitati che superano il 2° turno	€ 200,00
- ai Comitati che superano il 3° turno	€ 200,00
- ai Comitati che superano il 4° turno	€ 300,00
- ai Comitati che superano il 5° turno	€ 600,00
- ai Comitati che superano il 6° turno	€ 1.200,00.

PREMI DI CLASSIFICA

- al Comitato 1° classificato 7 medaglie vermeille + coppa + diploma
- al Comitato 2° classificato 7 medaglie d'argento + coppa
- al Comitato 3° classificato 7 medaglie di bronzo
- al Comitato 4° classificato 7 medaglie di bronzo.