



Anno Sportivo 2024

Specialità Volo

Regolamento Supercoppa

Sommario

NORME GENERALI	2
Partecipanti	2
Organizzazione	2
La Rosa	2
Il Calendario	2
Arbitri	2
Divise	3
REGOLAMENTO TECNICO	3
Formula tecnica - Caratteristiche dell'incontro della Supercoppa Maschile	3
Sostituzioni	4
Time out	4
Penalità e provvedimenti - Assenza di tutta la squadra o squadra incompleta	4
In caso di espulsione...	5
Giocatori e dirigenti in panchina - Impianti e allestimenti	6
Classifica e punteggi	6
Tabelle Premi	7
Premi Supercoppa Maschile	7
Spareggio nella Supercoppa Maschile	7

NORME GENERALI

Partecipanti

1. Parteciperanno alla Supercoppa Maschile le seguenti società:
 - a) La vincitrice del campionato di Serie A maschile
 - b) La vincitrice della Coppa Italia Maschile
 - c) Nel caso che le due manifestazioni siano vinte dalla stessa Società, parteciperà la seconda classificata della Coppa Italia Maschile.

Organizzazione

2. In caso di riprese televisive, tutte le squadre devono consentire la colorazione delle bocce dei propri giocatori (che sarà a cura degli organizzatori).
3. In caso di divise di colore simile tra le due squadre, è obbligatorio il cambio, per la squadra vincitrice la Coppa Italia, in caso di riprese TV ufficiali.

La Rosa

4. Alla Supercoppa Maschile potranno partecipare tutti gli atleti del settore maschile che al 31 dicembre 2024 abbiano compiuto 13 anni ed in regola con il tesseramento 2025.
5. La rosa della squadra per la Supercoppa Maschile sarà composta da un massimo di **10** giocatori (qualsiasi categoria maschile).
6. **Ogni squadra potrà schierare un numero illimitato di atleti italiani e comunitari, mentre il limite degli extracomunitari è di 1 (uno).**
7. Il Tecnico (Allenatore) deve essere una figura tecnica federale (Allenatore di 3° livello, Istruttore Tecnico di 2° livello, Istruttore Tecnico di Specialità di 1° livello) in possesso di tale qualifica (ed eventuale iscrizione all'Albo in corso di validità nei casi previsti), senza vincolo di società.

Il Calendario

8. La Supercoppa Maschile si disputerà in un unico incontro in campo neutro.
9. Verrà disputata prima dell'inizio dei campionati di società 2025.

Arbitri

10. Per lo svolgimento di ogni incontro saranno designati due Arbitri nominati dalla A.I.A.B.

Divise

11. Tutti giocatori della stessa Società, dovranno indossare divise omogenee.
12. Possono essere usate delle maglie termiche, uguali per tutti, sotto la maglia a manica corta purché di un colore simile ad uno dei colore della maglia sociale.
13. Tutti i tesserati autorizzati a sedere in panchina hanno l'obbligo di essere in divisa.
14. È considerata divisa Sociale di rappresentanza anche l'abito civile con distintivo Sociale.
15. Il Dirigente accompagnatore non ha l'obbligo della divisa.

REGOLAMENTO TECNICO

Formula tecnica - Caratteristiche dell'incontro della Supercoppa Maschile

16. Gli incontri della **Supercoppa Maschile** verranno disputati con la formula tecnica di seguito specificati.
 - a. Le squadre partecipanti all'incontro potranno entrare in campo per il riscaldamento 30 minuti prima dell'inizio dell'incontro, riscaldamento che terminerà 5 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

PRIMO TEMPO

- Individuale – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti
- Coppia – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti
- Quadretta – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti

INTERMEZZO

- Tiro di Precisione – Tiro di Precisione in contemporanea

SECONDO TEMPO

- Individuale – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti
- Coppia – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti
- Quadretta – 1.15 h di gioco senza limitazione di punti

17. Al termine del PRIMO TEMPO i punteggi acquisiti nelle singole prove rimangono come base di partenza per i successivi turni di gioco.
18. I due tiri di precisione si svolgeranno come nei campionati di serie con la sequenza 1-4 per la vincitrice del campionato di serie A e 2-3 per la vincitrice della Coppa Italia. Si avranno a disposizione 5 minuti di riscaldamento.
19. Si prenderà in considerazione la somma dei punteggi dei 2 giocatori della stessa Società e la Società che avrà ottenuto il punteggio più alto, aggiungerà **3 punti** in tutte e 3 le prove in corso dopo il primo tempo.
20. Il SECONDO TEMPO si disputerà con la stessa disposizione campi del primo tempo e inizierà con i risultati ottenuti fino a quel momento. Si avranno a disposizione 10 minuti di riscaldamento.

Sostituzioni

21. È ammessa la sostituzione di un giocatore in tutti gli incontri nel **primo tempo** (quadrette, coppie, individuale) da effettuarsi al termine della giocata o durante il time-out. La sostituzione di un giocatore può essere effettuata anche tra la consegna delle formazioni all'Arbitro e l'inizio delle partite.
22. È ammessa la sostituzione di un giocatore in tutti gli incontri tra **primo e secondo tempo** (quadrette, coppie, individuale) da effettuarsi prima dell'inizio del secondo tempo.
23. È ammessa la sostituzione di un giocatore in tutti gli incontri nel **secondo tempo** (quadrette, coppie, individuale) da effettuarsi al termine della giocata o durante il time-out.
24. La sostituzione si intende effettuata solo se il giocatore è sceso in campo su autorizzazione del Direttore di Gara.
25. Il giocatore sostituito nel primo tempo potrà rientrare in campo nel secondo tempo sia come titolare sia come sostituto.
26. Il giocatore sostituito nel secondo tempo non potrà disputare altre prove.
27. Ogni giocatore potrà essere utilizzato in ogni turno di gioco, ma solo in una prova per turno.

Time out

28. Nelle prove è ammesso:
 - a. ogni squadra ha diritto ad un Time-Out **per ogni tempo**;
 - b. la sua durata è di un minuto e non viene recuperato;
 - c. si effettua alla fine della giocata;
 - d. non potrà avere inizio negli ultimi dieci minuti di gioco;
29. L'Allenatore (**o chi ne fa le veci come previsto dal presente Regolamento**) richiede il time out direttamente all'Arbitro, nella giocata precedente o, al più tardi, prima dell'inizio della nuova giocata. Una volta richiesto, non potrà più essere annullato.
30. Entrambi i/gli Tecnici/Allenatori potranno conferire con i giocatori interessati all'interruzione.

Penalità e provvedimenti - Assenza di tutta la squadra o squadra incompleta

31. Le assenze saranno penalizzate con i criteri esposti di seguito.
 - a. Nel caso di assenza di tutta la squadra:
 - i. perdita dell'incontro assegnando tutti i punti alla Società che è presente;
 - b. Nel caso di assenza di una o più formazioni, per ogni partita non disputata:
 - ii. perdita dei relativi punteggi della prova;

- iii. Le partite saranno considerate perse con il punteggio di 0-11.
32. La partecipazione alla Supercoppa è obbligatoria. Non verranno elargiti i premi ed i contributi previsti per la competizione in essere per le formazioni assenti. Inoltre, le Società in difetto, non potranno partecipare a nessun campionato di Società di serie (A, A2 e B) ed alla Coppa Italia per un anno.

In caso di espulsione...

33. Se viene espulso l'Allenatore:
- a. L'incontro procederà senza la sua figura sino al termine per la squadra di appartenenza e sarà allontanato dalla panchina
 - i. Se è presente, il Vice allenatore potrà chiedere e partecipare ai time out per il resto dell'incontro
 - ii. Se invece non è presente un vice allenatore, la squadra per le restanti prove non potrà richiedere il time out
 - iii. Se è presente, il dirigente potrà effettuare le sostituzioni ove previsto al suo posto
 - iv. Se invece non è presente il dirigente, la squadra non potrà operare nessuna sostituzione
 - b. Sarà soggetto a un eventuale provvedimento disciplinare comminato dal Giudice Sportivo dopo aver valutato il caso.
34. Se viene espulso un dirigente:
- a. L'incontro procederà senza la sua figura sino al termine per la squadra di appartenenza e sarà allontanato dalla panchina
 - b. Sarà soggetto a un eventuale provvedimento disciplinare comminato dal Giudice Sportivo dopo aver valutato il caso.
35. Se viene espulso un giocatore:
- a. Non potrà giocare nelle successive prove di quella giornata;
 - b. Se avviene durante una prova in corso, la stessa viene considerata persa automaticamente;
 - c. Sarà soggetto a un eventuale provvedimento disciplinare comminato dal Giudice Sportivo dopo aver valutato il caso.

Formazioni - Documentazione per l'incontro e altre norme

36. Le formazioni per ogni incontro dovranno essere composte dal numero di giocatori prescritto.
37. Il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro, al termine del riscaldamento, la scheda fornita dalla Federazione. In tale scheda devono essere indicati il Dirigente Accompagnatore (tesserato F.I.B. per la Società che rappresenta), l'Allenatore Tecnico, l'eventuale collaboratore ed i giocatori a

- disposizione (massimo **10**) con il numero di tesserino, relativa categoria e con le formazioni del turno di gioco.
38. Gli arbitri sono tenuti a prelevare le schede con le formazioni in contemporanea dalle due società.
 39. Una volta consegnato l'elenco all'Arbitro, non potrà più essere apportato nessun cambiamento.
 40. Tra la consegna dell'elenco all'Arbitro e l'inizio delle partite è consentita la sostituzione di un giocatore per ogni prova (quadrette, coppie, individuale). Nessuna altra sostituzione potrà essere effettuata per la formazione interessata in quel turno di gioco.
 41. Prima del fischio di inizio l'arbitro dovrà controllare la correttezza delle formazioni in campo (dovrà fare l'appello in campo). Se le formazioni in campo non conformi alla lista, iniziano le partite per negligenza dell'arbitro che non le ha controllate, le stesse vengono considerate regolari, indipendentemente dal momento in cui le parti in causa si accorgono dell'errore.
 42. Non vengono applicati i provvedimenti previsti nelle gare per i ritardi.
Al fischio di inizio del turno, da parte dell'arbitro, se non è presente un atleta, quella prova verrà considerata persa.

Giocatori e dirigenti in panchina - Impianti e allestimenti

43. Per lo svolgimento di ogni incontro, la Società ospitante provvederà ad allestire il tavolo degli Arbitri, il tavolo per la Stampa, la panchina con il tavolo per entrambe le Società. Su ciascuna panchina potranno sedere esclusivamente:
 - a. Il Dirigente della Società, l'Allenatore, il Vice Allenatore ed un eventuale collaboratore, non in elenco come giocatori;
 - b. massimo i 10 giocatori che prendono parte all'incontro, secondo l'elenco consegnato al Direttore di Gara, cui spetta il compito di far rispettare la norma per il regolare svolgimento dell'incontro.
44. È vietato fumare e/o utilizzare sigarette elettroniche, è altresì vietato, a tutti i componenti in lista dirigenti compresi, di utilizzare telefoni cellulari per telefonare durante gli incontri. Gli inadempienti saranno sanzionati con il cartellino giallo.
45. Il medico o fisioterapista non in elenco giocatori può sedersi in panchina.
46. Le panchine, nel rispetto delle normative regolamentari, dovranno essere posizionate nell'impianto in modo di consentire il distanziamento sociale e tutte le norme sanitarie disciplinate dalle normative vigenti.
47. Al termine dell'incontro il Direttore deve inviare il risultato e il verbale d'incontro per posta elettronica al Comitato Regionale/Territoriale FIB, all' AIAB e all'addetto stampa della specialità volo agli indirizzi email indicati nella modulistica.

Classifica e punteggi

48. Al termine del SECONDO TEMPO verranno assegnati 3 punti classifica per ognuna delle prove vinte,

in caso di parità verranno assegnati 2 punti.

49. Verrà assegnato 1 punto per ogni prova persa con un margine di 5 o meno punti.

50. In caso di parità al termine di tutte le prove si disputerà uno spareggio come specificato gli articoli 61/62/63 per il maschile e 64/65/66 per il femminile.

Tablelle Premi

Premi Supercoppa Maschile

51. Al termine della Supercoppa Maschile verranno assegnati i seguenti premi:

Vincitrice: euro 3.000,00 + 12 medaglie color oro + Coppa

Perdente: euro 1.000,00 + 12 medaglie color argento

Spareggio nella Supercoppa Maschile

52. In caso di parità nella finale del torneo è effettuata una prova supplementare consistente in tre bocce a punto e tre tiri al pallino (totale sei) per ogni squadra.

- a. Due pallini bianchi (uno per il tiro e uno per il punto), vengono collocati in due cerchi del raggio di cm. 70 (tipo combinato) posti al centro del rettangolo dei cinque metri, su due campi scelti per sorteggio (esclusi i campi laterali).
- b. Ogni Squadra designerà sei giocatori (tre per il punto e tre per il tiro) con relativo ordine di partenza, il quale verrà rispettato fino al termine della prova.
- c. L'ordine di inizio e l'alternanza nel punto/tiro o tiro/punto è stabilita per sorteggio, e viene mantenuta sino al termine della prova.
- d. Per tutta la durata della prova le due Squadre giocheranno sempre, alternativamente, una boccia ciascuna.
- e. Il senso di tiro sarà lo stesso utilizzato nella prova di Tiro di Precisione.
- f. Ogni pallino colpito e ogni boccia puntata nel cerchio (per entrambi vale il regolamento del Combinato) assegnano un punto. Eventuali *biberon* non vengono presi in considerazione.

53. In caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza (ripartendo dall'ordine di giocata iniziale), e la prova terminerà non appena una delle due Squadre, a parità di bocce giocate, si troverà in vantaggio.

54. Prima dell'inizio dello spareggio i giocatori hanno diritto ad un periodo di riscaldamento sui campi di gioco della durata di 5 minuti.