

## **REGIONAL CUP**

## **PREMESSA**

Alla Regional Cup, partecipano i Comitati Regionali, ove viene praticata la specialità Raffa.

La manifestazione si svolgerà nei giorni 21 - 22 – 23 Giugno 2019.

La regione ospitante accederà direttamente ai quarti di finale.

L'adesione alla manifestazione è volontaria; la quota d'iscrizione, fissata dal Consiglio Federale in Euro 200,00 deve essere versata tramite c/c postale n° 87092003 o bonifico bancario IT70C0760103200000087092003 intestato alla F.I.B. - Roma, indicando nella causale - iscrizione alla Regional Cup 2019.

Copia dell'avvenuto pagamento, deve pervenire, al Comitato Tecnico Federale Sezione Raffa (di seguito indicato CTF, email [tecnico@federbocce.it](mailto:tecnico@federbocce.it)), entro il **31 Marzo** antecedente all'anno sportivo a cui si riferisce.

Ai Comitati Regionali, verrà offerto vitto e alloggio a partire dal pranzo di Venerdì alla prima colazione di Domenica. **Si specifica che i Comitati perdenti hanno la possibilità di prolungare il soggiorno fino alla Domenica, con spese sempre a carico della FIB.** Inoltre ai Comitati con oltre 400 km (andata e ritorno) di distanza dalla Sede del Comitato organizzatore, verrà riconosciuto un rimborso, pari a € 0,30 al Km, (per le regioni più distanti, verranno riconosciuti i biglietti aereo).

Per quanto non contemplato nel presente regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche ed il Regolamento Tecnico di Gioco Internazionale Punto Raffa Volo - Versione Italia.

## **1. NORME GENERALI**

- 1.1. L'AIAB designa per ogni incontro la terna arbitrale composta da un Direttore d'incontro, iscritto nei ruoli nazionali e/o internazionali e da due Arbitri.
- 1.2. **La squadra è composta da: 1 Dirigente di Società, 1 Tecnico, massimo 7 Atleti/e di cui 3 Atleti Senior, 2 Atleti Juniores Under 18 maschili, 2 Atlete Femminili Senior o Under 18.**
- 1.3. Ogni squadra sarà dotata di cartoncini colorati da consegnare all'arbitro dell'incontro, nelle seguenti occasioni:  
Time out (Bianco);  
Visione del gioco (Verde);  
Sostituzione atleta (Rosso).
- 1.4. Ogni incontro comprende tre turni, da disputare con formazioni imposte. Gli incontri devono seguire il seguente ordine cronologico:

### **PRIMO TURNO**

Campo X    Tiro di Precisione individuale (Atleta Femminile)  
Campo Y    Tiro di Precisione individuale (Atleta Junior Maschile)

## SECONDO TURNO

Campo X Terna partita ai punti 10 (Atleta Senior + Atleta Junior + Atleta Femminile)  
Campo Y Individuale partita ai punti 10 (Atleta Senior)

## TERZO TURNO

Campo X Individuale partita ai punti 10 (Atleta Junior maschile)  
Campo Y Coppia partita ai punti 10 (Atleta Senior Maschile e Femminile).

Passa il turno il Comitato che vince il maggior numero di 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

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

E' possibile effettuare una fase di riscaldamento di 10 minuti per ciascun Comitato. La fase di riscaldamento deve iniziare 45 minuti prima dell'orario dell'incontro. Verrà sorteggiato Il Comitato che effettuerà per primo il riscaldamento.

- 1.5. In tutti gli incontri il Comitato deve gareggiare con bocce di colore uguale, ma chiaramente diverso da quello dell'avversario. I Comitati partecipanti dovranno comunicare preventivamente, il colore delle bocce con cui affronteranno la manifestazione. L'ufficio tecnico contatterà le varie regioni, onde evitare la sovrapposizione dei colori delle bocce.

## 2. REGOLAMENTO TECNICO

- 2.1. Ciascun incontro si deve effettuare su due corsie attigue.
- 2.2. Le partite iniziano contemporaneamente dalle medesime testate, immediatamente a seguire la fase di riscaldamento
- 2.3. Previa richiesta dell'allenatore all'arbitro di partita è ammessa la sostituzione di due giocatori sia nel secondo che nel terzo turno. **La sostituzione dovrà mantenere in essere i vincoli di formazione precedentemente elencati e deve avvenire al termine della giocata indipendentemente che la giocata sia valida o nulla** e prima che il Comitato 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 nello stesso turno, anche se sostituito in una delle precedenti.
- 2.4. In ogni set (del secondo e terzo turno), è data facoltà all'Allenatore 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 l'allenatore 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.

**In ogni set sarà possibile visionare il gioco massimo tre volte (della durata massimo di 1 minuto ciascuno), qualora sia presente un giocatore diversamente abile il tempo sarà di 90 secondi.**

**Tra il secondo e il terzo turno gli atleti che non sono stati utilizzati, hanno diritto ad un riscaldamento di 10 minuti.**

2.5. Le formazioni, per ogni partita, devono essere complete del numero dei giocatori prescritto. In caso d'espulsione dal campo di uno o più giocatori, per infrazione, la formazione che subisce l'espulsione perde l'incontro ed il giocatore o i giocatori espulsi non possono più essere utilizzati negli incontri ancora da disputare.

2.6. Il Dirigente di Società responsabile della squadra, **10** minuti prima dell'inizio dell'incontro consegna al Direttore d'incontro, in busta chiusa, il foglio contenente:

- Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. del dirigente;
- Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. degli atleti;
- Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. dell'allenatore o del vice allenatore;
- La composizione delle formazioni che scenderanno in campo per il 1° e 2° turno.

Gli atleti elencati nel foglio consegnato al Direttore d'incontro devono essere presenti alla chiamata in campo della partita per la quale sono stati designati.

Al termine delle partite del 1° e 2° turno, il Dirigente di Società ha **5** minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, in busta chiusa, la composizione delle formazioni che scenderanno in campo nelle partite del 3° 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

## **PROGRAMMA**

### **Venerdì 21 Giugno 2019**

Ore 11.00 – sorteggio incontri

Ore 14:15 – prova campi di 10 minuti per squadra.

Ore 14:50 – presentazione delle squadre

Ore 15.00 – inizio incontri eliminatori

### **Sabato 22 Giugno 2019**

Ore 08.30 inizio prova campi di 10 minuti ciascuno

Ore 09:00 presentazione squadre,

Ore 09:15 inizio quarti di finale

Ore 14.50 inizio prova campi di 10 minuti ciascuno

Ore 15.30 Inizio Semifinali

### **Domenica 23 Giugno 2019**

Ore 08:30 Inizio prova campi di 10 minuti ciascuno

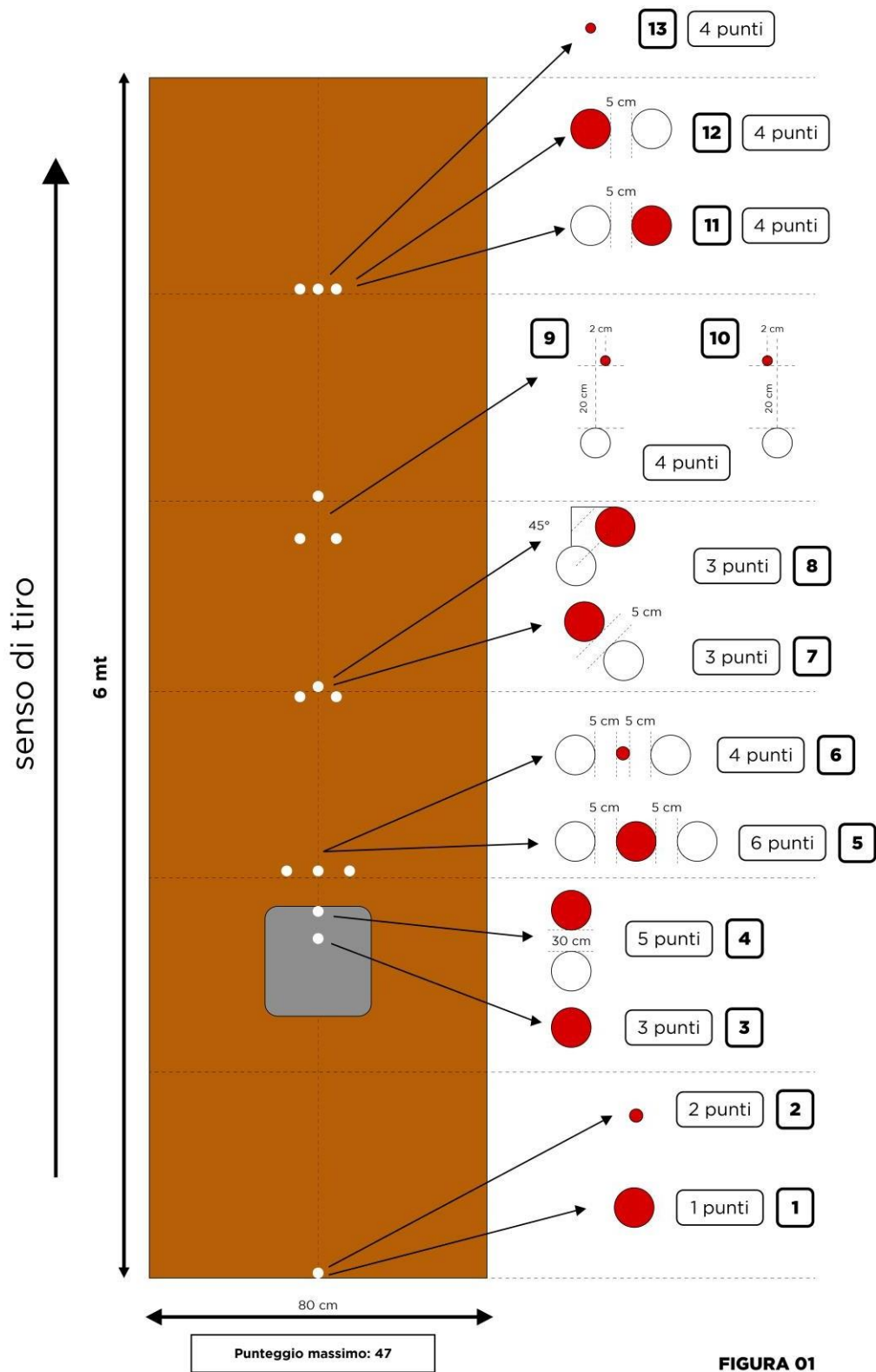
Ore 09:00 presentazione squadre

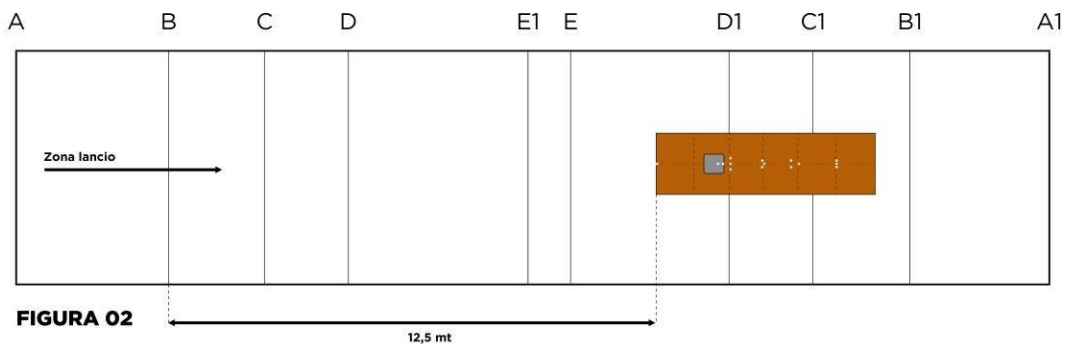
Ore 09:15 Inizio Finale Regional Cup, a seguire premiazione e conclusione della manifestazione

## **PREMI “REGIONAL CUP”**

- > 1^ Comitato classificato € 3.000,00 9 medaglie vermeille + scudetto + coppa;
- > 2^ Comitato classificato € 2.000,00 9 medaglie argento + coppa;
- > 3^ Comitato classificato € 1.000,00 9 medaglie bronzo.
- > 4^ Comitato classificato € 1.000,00 9 medaglie bronzo.

## **Regional Cup - Tiro precisione**





## 1. Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è una qualsiasi superficie della rafia a norma per essere impiegata nelle competizioni FIB.

## 2. Obiettivi

Sono posizionati come indicato sullo schema riportato, numerati dall'1 al 13 ([vedi fig.01](#))

## 3. Materiale utilizzato

a. Bocce utilizzate dal tiratore: 4

b. Bocce obiettivo (obiettivi n° 1, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12). Esse hanno un diametro di mm.107 ed una massa di 920 g. ( $\pm 10$  g.). Sono di colore rosso e in materiale sintetico.

c. Pallino obiettivo (obiettivi n° 2, 6, 9,10, 13). Il diametro del pallino è di cm. 4 con tolleranza in più o in meno di millimetri 1,00 ed il peso di 90 grammi con tolleranza di 7 grammi in più o in meno, di colore rosso.

d. Bocce ostacolo (obiettivi n° 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12). Hanno un diametro di mm. 104 ed una massa di 860 g. ( $\pm 10$  g.). Sono di colore bianco e in materiale sintetico.

e. Pallino ostacolo. Non previsto

f. Tappeto ([vedi Fig.1](#)). È in materiale sintetico. Il suo colore deve permettere una buona visibilità degli oggetti obiettivo ed ostacolo. Deve rispondere ai seguenti requisiti tecnici: -lunghezza: mt 6

$\pm$  mt 0,05 -larghezza: mt 0,80  $\pm$  mt 0,05 -spessore: **minimo** - fori per posizionamento delle bocce e pallino. **Il tappeto dovrà essere modulare e consentire di togliere dopo ogni tiro la parte già utilizzata nel tiro precedente. I moduli sono 6 e ognuno con i seguenti requisiti tecnici: lunghezza: mt 1  $\pm$  mt 0,05 -larghezza: mt 0,80  $\pm$  mt 0,05. Il 2° modulo presenterà all'interno l'area per la battuta del tiro di volo di lunghezza mt 0,40 e larghezza mt 0,20. Ogni modulo dovrà consentire il massimo spazio davanti e lateralmente agli obiettivi. [Il tappeto verrà posizionato a 12,50 m. dalla linea B opposta \(sgancio boccia\). Vedi fig.2](#)**

**Tolleranza:** il diametro degli oggetti può variare di 2 decimi di millimetro in più o in meno.

## 4. Validità del tiro – Punteggi

La validità del tiro è rimessa al giudizio insindacabile dell'arbitro di bersaglio. Il tiro è valido quando rispetta le regole previste per la tipologia di tiro obbligato dalla posizione sul tappeto e l'oggetto regolarmente colpito esce definitivamente dall'alloggiamento in cui era posto sul tappeto. Il tiro è nullo se l'oggetto è smosso dal movimento del tappeto. In più, l'oggetto "ostacolo" non dovrà spostarsi definitivamente dalle sue marche o fori. Gli effetti provocati, dopo il tiro, dai bordi del tappeto, non dovranno essere presi in considerazione. I tiri di volo e di rafia sono soggetti alle norme previste dal regolamento tecnico di gioco vigente.

Per ogni tappeto presente è assegnato un arbitro di battuta e un arbitro di bersaglio, muniti di paletta per la segnalazione di tiro nullo.

I bersagli e/o gli ostacoli sono posizionati dall'arbitro di bersaglio.

I punteggi – tiri validi – tiri nulli sono registrati dal commissario di gara.

**A ciascun obiettivo regolarmente colpito corrisponde il numero di punti segnati sullo schema.**

## **5. Svolgimento della partita**

Prima dell'inizio della partita è consentito, su ciascun tappeto, un riscaldamento della durata di 5 minuti.

Ciascun giocatore deve effettuare una serie completa di 13 tiri dall'obiettivo 1 all'obiettivo 13. I giocatori tirano, alternandosi, una boccia per ogni obiettivo con un tempo massimo consentito di 30 secondi per boccia, dopo il via dell'arbitro. Se un tira colpisce i 13 bersagli - 47 punti su 47 - continua la prova ripartendo dal bersaglio n.1 e la interrompe al primo errore. In caso di errore nell'ordine dei tiri, il tiro o i tiri sbagliati saranno annullati e la prova proseguirà riprendendo la normale progressione.

**Se la partita termina in parità non verrà assegnato nessun punto partita.**