



**REGIONAL CUP**  
*anno 2018 – 19<sup>^</sup> Edizione*

**Specialità Raffa**

**Comitato Regionale Puglia**

Anno sportivo 2018

1. NORME GENERALI
2. REGOLAMENTO TECNICO
3. PREMI

## 1 ***NORME GENERALI***

- 1.1. Il Comitato Regionale FIB PUGLIA, nell'intento di promuovere e dare maggior significato e visibilità al gioco di squadra, indice un Torneo a Squadre denominato *REGIONAL CUP*, da svolgersi entro il mese di ottobre 2018.
- 1.2. Al Torneo partecipano le cinque Società vincitrici la fase eliminatoria disputata nell'ambito di ogni Comitato Provinciale della Puglia, e la rappresentanza della Società organizzatrice del Torneo.
- 1.3. Qual'ora la Società avente diritto non possa partecipare, oppure nel Comitato non si è svolto il Campionato Provinciale, sarà il C.P. stesso ad indicare la Società partecipante, motivandone la scelta.
- 1.4. La quota di iscrizione, di €. 300 per ogni Società, è a carico del C.P. di pertinenza. La quota d'iscrizione sarà versata al Comitato Organizzatore entro 15 gg data di svolgimento del Torneo. La squadra in rappresentanza della Società organizzatrice non versa la quota di iscrizione.
- 1.4 Il torneo si svolgerà con l'inquadramento dei "Gironi a Terzina", non è prevista alcuna salvaguardia territoriale, all'atto del Sorteggio, per i Comitati che hanno due squadre iscritte.
  - a) FASE ELIMINATORIA con l'inquadramento in due terzine (A-B-C) e (D-E-F), con svolgimento di sabato.
  - b) FASE FINALE in unico confronto, TRA LE SQUADRE VINCITRICI LA FASE ELIMINATORIA A TERZINA, con una partita a staffetta (Individuale, Coppia, Terna) ai 36 punti, con svolgimento domenica mattina;
- 1.5 Il sorteggio sarà effettuato, dal Direttore di Gara designato, sabato prima dell'inizio degli incontri.
- 1.6 Il Comitato Regionale designa il Direttore d'Incontro e gli Arbitri di partita curandone le relative spettanze.
- 1.7 Durante lo svolgimento del Torneo, e per il giudizio inappellabile su ogni controversia spetta alla Commissione Tecnica del Torneo, composta dal Direttore di Gara, dal Presidente del C.R. Fib-Puglia e dal Presidente/Delegato del C.P. ove ha sede lo svolgimento del torneo.
- 1.8 Ciascuna Squadra è composta da 4 Atleti, tesserati per l'anno sportivo corrente con la Società partecipante, un Tecnico non giocatore, Il Presidente della Società o Dirigente delegato, il Presidente del C.P. o Consigliere delegato. La composizione della Squadra resterà uguale per tutta la durata del Torneo.
- 1.9 Gli Atleti nella competizione dovranno indossare la prescritta divisa.



Società che giocherà contro la terza squadra (C) o (F) si procederà al sorteggio con la monetina;

- 2.6 Al termine della terzina parteciperà alla fase finale la Società che avrà totalizzato più punti in classifica. Nell'ipotesi che due o tre Società avranno lo stesso punteggio si farà uno spareggio nella Prova Speciale TPR di 13 tiri, passa in finale la Società che avrà totalizzato più punti secondo il regolamento specifico del TPR. Nel caso che al termine dei 13 tiri risulterà una ulteriore parità si ricomincerà d'accapo la Prova Speciale ed al primo errore, da parte di una formazione, si sospende la prova e se ne decreta la vittoria dell'avversario.

#### ESEMPIO DELLA PROVA SPECIALE - Tiro Precisione Raffa

- Prima dell'inizio della Prova è consentito, in contemporanea per entrambi gli atleti, un riscaldamento della durata di 5 minuti.
- L'Arbitro di Campo sorteggia nella Prova Speciale, alla presenza dei Capitani, la Società che comincerà a tirare per prima.
- 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 tiratore colpisce i 13 bersagli - 47 punti su 47 -, solo ai fini del "record", la prova continua ripartendo dal bersaglio n. 1 e la interrompe al primo errore.
- 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 raffa 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 dall'Arbitro d'Impianto.

#### ESEMPIO DELLE PARTITE TRADIZIONALI – Coppia ed Individuale

- Prima dell'inizio delle partite tradizionali è possibile effettuare una fase di riscaldamento, per Società e per 10 minuti. Il Direttore di Gara, subito dopo il termine della Prova Speciale sorteggia la Società che effettuerà per prima il riscaldamento.
- Le 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 della squadre, all'inizio del primo set, 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 dove 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.
- Le partite tradizionali iniziano contemporaneamente dalle medesime testate.

- 2.7 Non sono ammesse sostituzioni nella Prova Speciale TPR. Nell'ipotesi che, durante lo svolgimento della Prova Speciale, un giocatore sia impossibilitato a proseguire l'avversario continuerà la Prova sino al 13 tiro.

- 2.8 E' ammessa la sostituzione di un giocatore nelle Partite tradizionali del secondo turno.

La sostituzione deve avvenire al termine dell'intera giocata, indipendentemente che la giocata sia valida o nulla 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.

- 2.9 Solo nelle Partite del secondo turno è data facoltà al tecnico di chiedere, all'arbitro di partita, due interruzioni (time-out) di due minuti 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 atleti 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.

- 2.10 In caso di espulsione dal campo di uno o più giocatori, per infrazione, la Società che subisce l'espulsione perde la partita, i giocatori espulsi possono essere utilizzati per il prosieguo delle partite ancora da disputare.

- 2.11 Il Dirigente della Società responsabile della squadra, prima dell'inizio dell'incontro, consegna al Direttore d'incontro, in busta chiusa, il foglio contenente:

- cognome, nome e numero di tessera del Dirigente del C.P.
- cognome, nome e numero di tessera del Dirigente della Società
- cognome, nome e numero di tessera F.I.B. degli Atleti
- cognome, nome e numero di tessera F.I.B. del Tecnico
- Il nominativo della formazione che scenderanno in campo per il 1<sup>a</sup> turno nella Prova Speciale del TPR.

Al termine del 1<sup>a</sup> turno il Dirigente della Società ha 10 minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, in busta chiusa, la composizione delle formazioni che scenderanno in campo nelle Partite Tradizionali del 2<sup>a</sup> 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 2.8.

- 2.12 Il Comitato o la Società dove ha sede lo svolgimento della Regional CUP deve: Prima dello svolgimento degli incontri, sia della fase eliminatoria sia della fase finale, 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 Provinciale
- il Dirigente della Società
- il Tecnico
- i giocatori che prendono parte all'incontro, secondo l'elenco consegnato al Direttore d'incontro.

Il Comitato o la Società dove ha sede lo svolgimento della Regional CUP 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.

## FASE FINALE

- 2.13 Le Società vincitrici le due terzine, della Fase Eliminatoria, disputeranno la Fase Finale con un unico incontro ai 36 punti, diviso in tre partite tra loro collegate (incontro a Staffetta).
- 2.14 Prima dell'inizio della Fase Finale è possibile effettuare una fase di riscaldamento, per Società e per 10 minuti. Il Direttore di Gara sorteggia la Società che effettuerà per prima il riscaldamento.
- 2.15 Le formazioni svolgono la partita tenendo conto di quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco Internazionale - versione Italia. Il sorteggio del pallino o della testata viene effettuato, dall'Arbitro di campo, alla presenza dei capitani delle Società.
- 2.16 Si inizia con la specialità Individuale sino ai dodici punti, si continua con la specialità coppia sino ai ventiquattro punti, si conclude con la specialità terna sino ai trentasei punti.
- 2.17 Nell'incontro a Staffetta, al raggiungimento del traguardo parziale, 12 e 24 punti, la Società che, nella giocata in corso, possiede ancora bocce da giocare, le stesse, non sono valide per l'attribuzione di ulteriore punteggio.
- 2.18 Nell'incontro della Fase Finale, Staffetta, ogni giocatore può disputare al massimo due specialità. L'atleta eventualmente sostituito in una specialità può essere utilizzato in un'altra specialità. In ogni specialità è consentita una sola sostituzione.

### **3 PREMI**

- |  |  |
|--|--|
| - alla Società 1 <sup>a</sup> classificata | Trofeo della Regional Cup<br>Quadro della Regional Cup |
| - alla Squadra 1 <sup>a</sup> classificata | 7 medaglie vermeille                                   |
| - alla Società 2 <sup>a</sup> classificata | Quadro della Regional Cup                              |
| - alla Società 2 <sup>a</sup> classificata | 7 medaglie d'argento                                   |
- a tutte le Società partecipanti oggetto ricordo della manifestazione
  - a tutte i Comitati Provinciali partecipanti oggetto ricordo della manifestazione

Il Trofeo della REGIONAL CUP, da quest'anno, sarà assegnata alla Società vincitrice che dovrà custodirla fino all'edizione successiva e consegnarla alla Società organizzatrice della REGIONAL CUP.

A partire dall'edizione dell'anno 2018, la Società che vincerà per tre volte, anche non consecutive, la REGIONAL CUP sarà, alla fine del torneo, la detentrici del Trofeo della terza edizione vinta, e non dovrà riconsegnarla.

Per l'edizione successiva verrà posto in palio un nuovo Trofeo.