



**REGIONAL CUP 2020**  
**(Specialità Raffa)**

## **PREMESSA**

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

La manifestazione si svolgerà nei giorni 2 - 3 – 4 Luglio 2020.

**Nel caso che le adesioni alla manifestazione risultassero inferiori a n. 16, 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 2020.

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 2020**.

Ai Comitati Regionali, verrà offerto vitto e alloggio a partire dal pranzo di Giovedì alla prima colazione di Sabato.

**Si precisa che ai Comitati Regionali che risulteranno perdenti delle prime fasi, sarà comunque garantita la possibilità di soggiornare fino al Sabato, con spese sempre a carico della FIB.** Inoltre ai Comitati con oltre 300 km di distanza (600 A/R) dalla Sede del Comitato organizzatore, verrà riconosciuto un rimborso, pari ad € 0,30 al Km, (per le isole verrà riconosciuto il rimborso del costo per i biglietti aereo – max 8 per delegazione).

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, regionali, nazionali e/o internazionali e da due Arbitri.
- 1.2. **La squadra è composta da: 1 Dirigente di Società, 1 Tecnico, e da massimo 6 Atleti/e di cui 2 Atleti Senior Maschili, 2 Atleti/e Juniores Under 18 maschili/femminili, 2 Atlete Femminili Senior o Under 18.**
- 1.3. Ogni incontro comprende tre turni, da disputare con formazioni imposte. Gli incontri devono seguire il seguente ordine cronologico:

### PRIMO TURNO

Campo X	Individuale partita ai 10 punti (Atleta Senior Maschile)
Campo Y	Tiro di Precisione individuale (Atleta Junior Under 18 Maschile/Femminile)

### SECONDO TURNO

Campo X	Coppia partita ai punti 10 (Atleta Senior Maschile e Atleta Junior Under 18 M/F)
Campo Y	Coppia partita ai punti 10 (Atleta Senior Femminile e Atleta Junior Under 18 M/F).

### TERZO TURNO

Campo X	Terna partita ai punti 10 (Atleta Senior + Atleta Junior M/F + Atleta Femminile)
---------	--

Passa il turno il Comitato che vince il maggior numero di partite.

Prima di ciascun incontro, è possibile effettuare una fase di prova campi/riscaldamento di 20 minuti per ciascun Comitato. La fase di riscaldamento deve iniziare 60 minuti prima dell'orario dell'incontro. Verrà sorteggiato il Comitato che effettuerà per primo il riscaldamento.

- 1.4. In tutti gli incontri il Comitato deve gareggiare con bocce di colore uguale, ma chiaramente diverso da quello dell'avversario. I Comitati partecipanti dovranno inviare una foto delle bocce con cui affronteranno la manifestazione. Successivamente alla ricezione delle foto, comunque prima della competizione, sarà cura dell'ufficio tecnico contattare le 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 del primo turno avranno questa sequenza: dopo la fase di riscaldamento si procederà ai tiri di precisione (Under 18) ed a seguire la partita individuale Senior Maschile. Dal secondo turno, sempre dopo la fase di riscaldamento, le partite inizieranno contemporaneamente dalle medesime testate.
- 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, deve avvenire al termine della giocata (indipendentemente che la giocata sia valida o nulla) e comunque 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 atleta può gareggiare in massimo due partite, che non siano nello stesso turno. L'atleta, fermo restando le indicazioni sopra indicate, può essere impiegato anche se sostituito nel turno precedente.

- 2.4. In ogni partita (fatta eccezione per il tiro di precisione), è data facoltà al Tecnico di chiedere, all'Arbitro di partita, due interruzioni (time-out) di due minuti ciascuna, per consultarsi con i propri atleti impegnati in corsia.  
Durante il time-out può entrare sulla corsia di gioco soltanto il Tecnico, 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.  
**In ogni partita sarà possibile visionare il gioco soltanto tre volte (per la durata di 1 minuto ciascuno), qualora in campo sia impegnato un atleta diversamente abile il tempo sarà di aumentato a 90 secondi.**  
**Tra i vari turni tutti gli atleti presenti nella rosa del comitato, hanno diritto a prendere parte alla fase di riscaldamento di 10 minuti, da effettuarsi in contemporanea con l'altra formazione.**
- 2.5. Le formazioni, per ogni partita, devono essere complete del numero degli atleti/e prescritto dal presente regolamento. In caso d'espulsione dal campo di uno o più giocatori, per infrazione, la formazione che subisce l'espulsione perde la partita ed il giocatore o i giocatori espulsi non potranno più essere utilizzati nelle partite da disputare nei turni successivi.
- 2.6. Il Dirigente di Società responsabile della squadra, **10** minuti prima dell'inizio dell'incontro consegna al Direttore d'incontro, il foglio contenente:
- **Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. del dirigente;**
  - **Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. del tecnico;**
  - **Cognome, nome e numero di tessera F.I.B. degli atleti;**
  - **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 **10** minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, la composizione delle formazioni che scenderanno in campo nelle partite del 3° turno.

Consegnate le liste, le formazioni 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.

Gli atleti che non saranno momentaneamente impegnati nelle partite, il Dirigente Accompagnatore ed il Tecnico delle due formazioni dovranno restare seduti in panchina per l'intero tempo di gioco delle partite di ciascuna fase. Per assentarsi dal rettangolo di gioco dovranno chiedere l'autorizzazione al Direttore di incontro.

Al termine di ciascuna fase di gioco di ciascuna partita/tiro di precisione le bocce dovranno essere posizionate negli appositi contenitori presenti a bordo campo.

## **PROGRAMMA TECNICO**

### **Giovedì 2 Luglio 2020**

Ore 12,00 – sorteggio incontri presso la sede della Bocciofila Ternana

Ore 15,30 – prova campi di 20 minuti per squadra.

Ore 16:15 – presentazione delle squadre

Ore 16,30 – inizio incontri eliminatori

### **Venerdì 3 Luglio 2020**

Ore 08.30 inizio prova campi di 20 minuti ciascuno

Ore 09:15 presentazione squadre,

Ore 09:30 inizio quarti di finale

Ore 15,00 inizio prova campi di 20 minuti ciascuno

Ore 15,45 presentazione delle squadre

Ore 15.30 inizio semifinali

### **Sabato 4 Luglio 2020**

Ore 08.30 inizio prova campi di 20 minuti ciascuno

Ore 09:15 presentazione squadre,

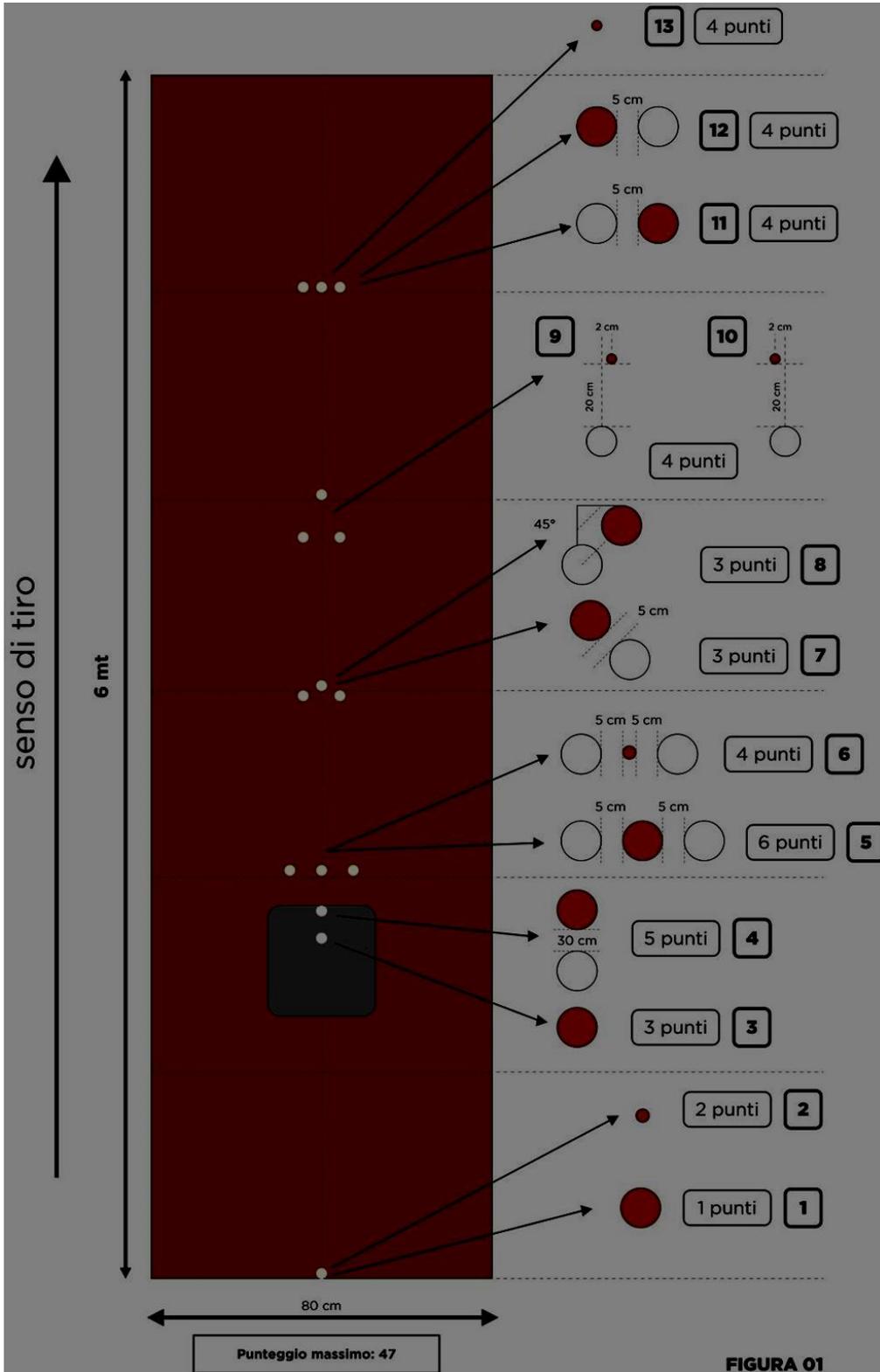
Ore 09:30 inizio finale Regionale Cup 2020

a seguire cerimonia di premiazione e conclusione della Manifestazione

### **PREMI “REGIONAL CUP”**

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

# Regional Cup Raffa – Regolamento Tiro di precisione





## 1. Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è una qualsiasi superficie della raffa, omologata 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  $6 \pm 0,05$
  - larghezza: mt  $0,80 \pm 0,05$
  - 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  $1 \pm 0,05$  -larghezza: mt  $0,80 \pm 0,05$ .**

**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 raffa sono soggetti alle norme previste dal regolamento tecnico di gioco vigente.

Nel tappeto dei tiri di precisione è assegnato un arbitro di riga e 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 tiro di precisione**

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 tiratore 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 al termine dei 13 tiri previsti dallo svolgimento della partita, gli atleti risultassero in parità, per determinare il punto partita si andrà ad oltranza ripartendo dal primo bersaglio.**