

	<b>REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO PER SOCIETÀ CATEGORIA "A"</b>	<b>FSB/SBV XIII</b>
		<b>Edizione 01.01.2024</b>

## 1. NORME GENERALI

- 1.1 Al Campionato Svizzero per Società di categoria "A" partecipano le prime dieci squadre classificate nell'edizione precedente e le due promosse dalla categoria "B", per un complessivo massimo di 12 squadre. In caso di rinuncia saranno ripescate le squadre retrocesse in ordine di classifica o se del caso la terza classificata del campionato di categoria "B" e così via dicendo.  
NB: in caso di una o più rinunce la CNTA si riserva di decidere e modificare il No. delle Società partecipanti. Tutte le altre Società potranno iscriversi al campionato di categoria "B".
- 1.2 La tassa di iscrizione è stabilita annualmente dal Comitato centrale su proposta della CNTA.
- 1.3 Il Direttore di Gara (DdG) o più Direttori sono determinati dalla CNTA. IL DdG con la CNTA, effettuerà il sorteggio e il piano di gara.  
Le due finaliste del campionato precedente saranno considerate teste di serie dei gironi.
- 1.4 Svolgimento del campionato di categoria "A":
- turni preliminari con due gironi all'italiana di sei Società (squadre) cadauno.
  - partite di andata e ritorno in casa e fuori casa (le società con un solo viale devono riservarsi un bocciodromo con 2 viali).
  - le prime 4 classificate di ogni girone si qualificheranno per i quarti di finale con eliminazione diretta su campi neutri; Incontri incrociati 1A vs 4B, 2A vs 3B, 3A vs 2B, 4A vs 1B.
  - a seguire e come da calendario ci sarà il girone conclusivo con semifinale e finale.
  - le ultime due di ogni girone, disputeranno un incontro di playoff che definirà le due Società che retrocedono in categoria B nel seguente modo: 5A vs 6B, 6A vs 5B.
  - il calendario stabilisce le date di disputa degli incontri; gli stessi possono essere anticipati nel corso della settimana, non possono essere posticipati!
  - gli incontri dei quarti, semi e finale di campionato non possono essere anticipati.
- 1.5 In ogni giornata (generalmente di sabato) vengono disputati gli incontri alle ore 14.00.

## 2. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- 2.1 Ogni Società partecipa, in tutti gli incontri, con una formazione di un minimo di 5 giocatori e un massimo di 10 giocatori compreso le riserve e il capitano. Tutti i giocatori devono risultare tesserati per la propria società dal 1° gennaio dell'anno corrente. Il Commissario Tecnico (CT) dovrà essere una persona a bordo campo.

## 3. INCONTRI

- 3.1 Prima di ogni incontro, le due Società devono scrivere sul formulario di gara, il numero di tessera e il nominativo dei giocatori che partecipano all'incontro, riserve comprese; come pure le formazioni che iniziano la prima partita di terna e dell'individuale (primo turno). Successivamente non saranno ammesse modifiche relative ai giocatori prescelti e ogni cambiamento sarà considerato una sostituzione. Le formazioni delle 2 coppie (secondo turno) devono essere designate nella pausa di 10 minuti tra un turno e l'altro. La fine del primo turno è determinata dall'ultimo punto nella partita più lunga.

Ogni incontro prevede la disputa di 4 partite in 2 Set per partita ai 9 punti su campi attigui.

Gli incontri si disputano nel seguente ordine:

**primo turno:** Campo X Terna (2 Set a 9 punti)

**in contemporanea**

Campo Y Individuale (2 Set a 9 punti)

**secondo turno:** Campo X Coppia 1 (2 Set a 9 punti)

**in contemporanea**

Campo Y Coppia 2 (2 Set a 9 punti)

## 4. DISPUTA, PARITÀ PARTITE, TIRI AL PALLINO

- 4.1 Ogni partita si disputa in 2 Set ai 9 punti.  
In caso di parità, 4 Set per Squadra, nei gironi preliminari, nei quarti, e nel girone di semifinale e finale, si procederà ai tiri al pallino, nella seguente modalità:

Ogni squadra designa 3 giocatori che effettuano i tiri al pallino posizionato al centro sulla linea E, sul punto F e al centro sulla linea B, per un totale di 9 tiri al pallino a squadra, nella seguente sequenza:

Linea E: giocatore 1 squadra A 3 tiri – giocatore 1 squadra B 3 tiri

Punto F: giocatore 2 squadra A 3 tiri – giocatore 2 squadra B 3 tiri (punto del pallino iniziale)

Linea B: giocatore 3 squadra A 3 tiri – giocatore 3 squadra B 3 tiri.

In caso di ulteriore parità, prosegue 1 solo giocatore designato per squadra, 1 tiro alternato con l'avversario con il pallino posizionato sul punto F. La squadra che avrà accostato con la prima boccia nelle 4 partite sarà quella che inizierà i tiri al pallino.

## **5. PUNTEGGIO, CLASSIFICA**

5.1 Per ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti in classifica:

Punti 3 per un maggior numero di vittorie sul totale dei Set.

Punti 2 per una vittoria dopo i tiri al pallino.

Punti 1 per la sconfitta dopo i tiri al pallino.

5.2 In caso che al termine dei gironi preliminari vi siano più Società con ugual punteggio, per stilare la classifica finale per il piazzamento si terrà conto:

A) i punti in classifica negli scontri diretti quindi con le vittorie;

B) il numero di set vinti;

C) miglior differenza tra il totale dei punti fatti e subiti negli scontri diretti;

D) gli incontri vinti nell'intero girone preliminare;

E) miglior differenza punti fatti/subiti nell'intero girone preliminare;

F) in caso di ulteriore parità si procederà tramite sorteggio effettuato dal DdG.

## **6. METODO DI GIOCO**

6.1 Formazioni di un minimo di 5 giocatori per squadra (CT a bordo campo non giocatore in quel momento).

Massimo 10 giocatori compreso riserve e capitano.

Solo 3 giocatori possono disputare 2 partite per incontro (individuale e coppia o coppia e terna).

Nel caso che una Società inizi le partite di coppia con più di 3 giocatori che hanno disputato 2 partite, viene sorteggiata la coppia che dovrà lasciare il viale squalificata e perdente 2 Set a 0.

Si invitano entrambe le squadre a verificare che questo non accada.

È ammessa la sostituzione di un giocatore per partita; la stessa deve avvenire al termine dell'intera giocata e prima che la squadra avversaria abbia lanciato il pallino.

Ogni partita giocata anche parzialmente vale come partita intera.

Un giocatore sostituito non può sostituire un altro giocatore nella partita che si disputa in contemporanea.

## **7. INIZIO INCONTRO, PROVA VIALI**

7.1 Prima di ogni incontro i 2 capitani sorteggeranno la squadra che sceglierà la corsia di gioco dove si svolgerà l'individuale l'altra squadra avrà la priorità di giocare la prima boccia in tutti gli 8 i Set come pure di iniziare i tiri al pallino in caso di parità.

7.2 Le due squadre disputeranno le 4 mani di riscaldamento in simultanea; la squadra che avrà scelto dove giocare l'individuale sceglierà il viale dove iniziare le mani di riscaldamento; al termine delle prime 4 mani (due volte andata e due volte ritorno) ci sarà la prova di riscaldamento di 4 mani (due volte andata e due volte ritorno) sull'altro viale sempre in simultanea.

7.3 Nelle mani di riscaldamento tutti i giocatori di una squadra (riserve comprese), potranno provare su entrambe le corsie con 2 bocce ciascuno. terminate le mani di riscaldamento, i due individualisti procederanno in contemporanea alla prova della corsia precedentemente sorteggiata, con quattro bocce, solo 2 ulteriori mani di riscaldamento (una volta andata e una volta ritorno).

I 6 giocatori di terna procederanno in contemporanea alla prova della loro corsia con 2 bocce a testa (una volta andata e una volta ritorno).

Dopo le due partite individuale e terna e dopo la pausa di 10 minuti, i giocatori designati per le due partite di coppia proveranno le corsie di gioco in contemporanea con 2 bocce a testa (una volta andata e una volta ritorno).

## **8. REGOLAMENTO DI GIOCO**

8.1 Si giocherà con il "Regolamento Internazionale CH", con i seguenti accorgimenti:

- Le partite si disputeranno in 2 Set ai 9 punti;

- All'inizio di ogni Set, nei viali di metri 24.50 e oltre, il pallino verrà posizionato al centro sulla linea "D" (nei viali inferiori a metri 24.50 sulla linea C);

- Lancio di volo obbligatorio tra la linea E e la linea D (nei viali inferiori a metri 24.50 la linea C)

- Il tiro di raffa è consentito sul pallino e sulle bocce che formano un bersaglio con il pallino in ogni posizione della di corsia gioco (dichiarando unicamente il tiro al pallino se esso si trova tra la linea E e la linea D) e sulle bocce poste dopo la linea "D" frontale (la linea C nei viali inferiori a 24.50 metri).
- La boccia giocata, sia con il lancio di raffa/volo che nell'accosto, che tocca l'asse di fondo prima che tocchi altri oggetti fermi è nulla. La regola del vantaggio non è applicabile;

- 8.2 In ogni partita sono ammesse due interruzioni di 2 minuti (time out) uno per Set. L'interruzione (time out) si può richiedere solo quando il proprio giocatore si accinge all'azione.
- 8.3 In ogni partita (individuale, coppia, terna) la visione del gioco è ammessa 4 volte (tempo max. 1 minuto) 2 volte per Set. Nelle partite di coppia e terna, la visione del gioco è consentita a tutta la formazione.
- 8.4 Il tempo permesso per giocare la boccia è di 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato le bocce e dichiarato i punti.

**Attenzione:** al secondo richiamo la boccia verrà ritenuta nulla.

- 8.5 Le formazioni, ad ogni incontro, devono essere complete del numero dei giocatori minimo prescritto + CT, l'intera formazione deve essere presente per l'inizio dell'incontro.

In caso di assenza di tutta la squadra o di formazione incompleta all'inizio dell'incontro, si prevedono le seguenti sanzioni:

- penalizzazione in classifica e partite perse con il punteggio di 8 Set a 0
- alla Società presente vengono assegnati 3 punti in classifica
- ammenda di CHF 400.00
- eventuali ulteriori sanzioni disciplinari decise dalla CNTA e avallate dal Comitato Centrale.

- 8.6 In caso di espulsione di giocatori in campo (in seguito a infrazione decisa dal DdG), la formazione perde la partita e i giocatori espulsi non possono più partecipare alle partite del campionato in corso.
- 8.7 Nei turni preliminari, l'arbitraggio deve essere garantito dalle due squadre; anche la messa a disposizione dei viali, per le partite "in casa", deve essere garantito ed è a carico della Società ospitante. Nei quarti di finale, semifinale e finale, l'arbitraggio sarà con arbitri ufficiali designati dal responsabile arbitri in collaborazione con il DdG.
- 8.8 Al termine di ogni incontro il formulario firmato dai due capitani deve essere ritornato completo di ogni singolo risultato al DdG.
- 8.9 Per la categoria "A" si auspica che le formazioni disputino gli incontri con la stessa tipologia di bocce (colore/i uguale/i).

## 9. TASSA D'ISCRIZIONE

Categoria "A" CHF 250,00

## 10. PREMIAZIONE

Per la categoria "A": Alle Società/squadre finaliste (e prime quattro classificate) saranno consegnati dei diplomi.

Le società riceveranno un premio in denaro in base al piazzamento (montepremi) e un rimborso spese legato al numero di trasferte affrontate.

Inoltre alla prima classificata verrà assegnato un trofeo.

Il trofeo resterà in possesso della Società o squadra vincitrice anno per anno. (N.B. in caso di 3 vittorie di una squadra resterà di proprietà della Società).

## 11. ALTRE DISPOSIZIONI

Per tutti gli aspetti di carattere tecnico o di altra natura non contemplati nelle norme citate, fanno stato il regolamento tecnico, e le altre disposizioni FSB vigenti oltre alle decisioni del CNTA e/o del Comitato Centrale.

Eventuali deroghe alle presenti disposizioni possono essere autorizzate unicamente dalla CNTA.

Altre disposizioni possono essere inserite a discrezione della CNTA e del Comitato Centrale.

Il presente regolamento entra in vigore il 1° gennaio 2024 e annulla ogni altra precedente disposizione.

Il Presidente CNTA:  
**Giovanni Rapaglià**

