



REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO PER SOCIETÀ "CATEGORIA B"

FSB/SBV
XIV

Edizione
01.01.2024

1 NORME GENERALI

- 1.1 Al Campionato Svizzero per Società di categoria "B" partecipano tutte quelle Società non inserite nel campionato di categoria A. Le Società che non aderiscono al campionato di categoria "A", sono automaticamente retrocesse nella categoria "B" e disputeranno il campionato di "B" l'anno seguente. La CNTA si riserva di adattare questa regola all'occasione.
- 1.2 La tassa di iscrizione è stabilita annualmente dal Comitato centrale su proposta della CNTA.
- 1.3 Il Direttore di gara è determinato dalla CNTA mentre il sorteggio e il piano di gara sono stabiliti e determinati dal DdG e dalla CNTA.
- 1.4 Svolgimento del campionato di categoria "B"
- turni preliminari nella propria regione con gruppi da definire in base alle iscrizioni (gironi all'italiana).
 - partite di andata e ritorno in casa e fuori casa (le società con un solo viale devono riservarsi un bocciodromo con 2 viali).
 - nella regione con più Società iscritte si qualificheranno due Società.
 - eventuali spareggi.
 - le prime quattro classificate si qualificano per le semifinali.
 - le prime due classificate saranno promosse nella categoria "A".
 - la prima classificata sarà Campione Svizzero della categoria "B"
 - il calendario stabilisce le date di disputa degli incontri; gli stessi possono essere anticipati nel corso della settimana, non possono essere posticipati!
- 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 4 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 4 giocatori per squadra (CT a bordo campo non giocatore in quel momento). Massimo 10 giocatori compreso riserve e capitano.

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

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 INCONTRI, 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 Tecnico FSB - II

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 200.00
- 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. Nella 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.

9. TASSA D'ISCRIZIONE

Categoria "B" CHF 150,00

10. PREMIAZIONE

Alle Società/squadre della categoria "B" finaliste saranno consegnati dei diplomi. Ci sarà una ripartizione del rimanente del montepremi iscrizioni quale rimborso spese fra le Società partecipanti (decescente partendo dal vincitore).

11. ALTRE DISPOSIZIONI

Alcune regole non fondamentali come la parità dei punti nella classifica finale, per motivi di spazio non sono contemplate nel presente regolamento.

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 CC.

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

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

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

Il Presidente CNTA:
Giovanni Rapaglia

