



REGLEMENT SCHWEIZER-MEISTERSCHAFT FÜR VEREINE "KATEGORIE A"

FSB/SBV
XVIII

Ausgabe
01.01.2022

1 ALLGEMEINE REGELN

1.1 Die zehn besten Mannschaften der letzten Ausgabe und die beiden nach Kategorie "B" aufgestiegenen Mannschaften nehmen an der Schweizer Meisterschaft für Vereine der "Kategorie A" teil, insgesamt maximal 12 Mannschaften. Im Falle eines Verzichts werden die in der Rangfolge abgestiegenen Mannschaften oder, falls notwendig, die drittplatzierten Mannschaft der Meisterschaft der Kategorie "B" usw. wieder ausgefischt (NB: im Falle eines oder mehrerer Verzichte behält sich die NTSK das Recht vor, die Anzahl der Teilnehmer zu bestimmen und zu ändern).

Alle anderen Mannschaften können sich für die Meisterschaft der "Kategorie B" anmelden.

1.2 Die Anmeldegebühr wird jährlich von Zentralvorstand (ZV) auf Vorschlag der NTSK festgelegt.

1.3 Der Turnierdirektor (TD) oder mehrere TD werden von der NTSK bestimmt. Der TD mit der NTSK wird die Auslosung und der Spielplan durchführen. Die beiden Finalisten der vorherigen Meisterschaft werden als Serienführer (Testa di serie) betrachtet.

1.4 Ablauf der Kategorie "A" Meisterschaften

- Vorrunden mit Gruppen zu je sechs Mannschaften (gironi all'italiana).
- Spiele auf neutralen, im Spielplan vorgesehenen Bocciabahnen.
- Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Runde qualifizieren sich für die Endrunde mit Halbfinale und Finale, Überkreuzspiele 1A vs 2B, 1B vs 2A.
- Die letzte Mannschaft jeder Runde steigt direkt ab.
- Der Kalender bestimmt die Daten der Spiele; sie können während der Woche vorgezogen werden (nur auf den im Spielplan vorgesehenen Bocciabahnen), sie können nicht verschoben werden!

1.5 An jedem Tag (in der Regel samstags) finden 2 Begegnung statt; die erste um 13.30 Uhr, die zweite je nach Anreise um 17.00 Uhr.

2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG, SPIELE, RANGLISTENPUNKTE UND ENDWERTUNG

2.1 Jeder Verein nimmt an allen Spielen mit mindestens 5 und höchstens 10 Spielern einschliesslich der Reserve und des Kapitäns teil. Der technische Kommissar (TK) muss eine Person am Spielfeldrand sein. Bei bestimmten Gelegenheiten und in Ausnahmefällen kann ein Verein die Ausnahme beantragen, dass der fünfte Spieler an der Seitenlinie der TK ist. Auf keinen Fall darf der TK ein Spieler sein, der das Spiel spielt!

2.2 Auf dem Spielformular können zwei "Nichtansässige" lizenzierte Spieler eingetragen werden. Achtung: die beiden Nichtansässige Spieler können jeweils nur ein Spiel spielen oder möglicherweise wird nur ein Spieler 2 Spiele spielen.

2.3 Vor jedem Spiel müssen die beiden Vereine auf dem Spielformular die Lizenznummer und den Namen der am Spiel teilnehmenden Spieler einschliesslich der Reservespieler sowie die Anfangsformationen der ersten Dreier und der Einzelspieler (erste Runde) eintragen. In der Folge sind keine Änderungen bezüglich der ausgewählten Spieler erlaubt, und jede Änderung gilt als Auswechslung. Fünf Minuten vor dem Start tauschen die beiden Kapitäne gleichzeitig die Blätter mit den Namen der Formationen der ersten Einzel- und Dreier-Spiele aus, die auf dem Formular zu vermerken sind. In der 5-Minuten-Pause zwischen der ersten und zweiten Runde werden die Formationen der Zweier 1 und 2 (zweite Runde) in gleicher Weise bestimmt. Das Ende der ersten Runde wird durch den letzten Punkt im längsten Spiel bestimmt.

2.4 Begegnungen

- jedes Spiel besteht aus 4 Spielen auf benachbarten Bocciabahnen.
- die Spiele werden in der folgenden Reihenfolge ausgetragen:

Erste Runde:	Bahn X Dreier Bahn Y Einzel zur gleichen Zeit
--------------	--------------------------------------------------

Zweite Runde:	Bahn X Zweier 1 Bahn Y Zweier 2 zur gleichen Zeit
---------------	------------------------------------------------------

2.5 Punkte – Unentschieden -Pallino schiessen

- Jedes Spiel wird mit 12 Punkten gespielt.
- Bei Gleichstand, je 2 Siege, in den Vorrunden, im Viertelfinale, im Halbfinale und Finale, wird wie folgt den Pallino geschossen:

Jede Mannschaft nominiert 3 Spieler, die den Pallino zentral auf Linie E, Punkt F und zentral auf Linie B schießen, für insgesamt 9 Schüsse pro Mannschaft, in der folgenden Reihenfolge:

Linie E: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse
Punkt F: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse (Startpunkt)
Linie B: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse.

Im Falle eines weiteren Unentschiedens geht nur noch 1 designierter Spieler pro Mannschaft weiter, 1 abwechselnder Schuss mit dem Gegner, wobei der Pallino auf dem F-Punkt liegt.

Die Mannschaft, die in den 4 Spielen gestartet ist, ist diejenige, die mit dem Pallino Schiessen beginnt.

2.6 Für jedes Spiel werden in der Rangliste die folgenden Punkte vergeben:

- **3 Punkte** für mehr Siege aus der Gesamtzahl der Spiele.
- **2 Punkte** für einen Sieg nach dem Pallino schießen.
- **1 Punkt** für die Niederlage nach dem Pallino schießen.

3 TECHNISCHE REGLEMENT

3.1 Spielmethode:

- Formationen von mindestens 5 Spielern pro Mannschaft (TK am Spielfeldrand und kein Spieler zu diesem Zeitpunkt).
- Maximal 10 Spieler einschliesslich Reserve und Kapitän.
- Auf dem Formular "Formationen" können auch zwei "Nichtansässige" Spieler eingetragen werden; sie werden jeweils nur ein Spiel spielen; wenn nur ein "Nichtansässige" Spieler auf dem Formular eingetragen ist, darf er zwei Spiele spielen.
- Nur 3 Spieler können 2 Spiele pro Spiel (Einzel und Zweier oder Zweier und Dreier) spielen, mit Ausnahme der oben erwähnten möglichen Anmeldung auf dem Formular für zwei nicht ortsansässige Spieler.
- Beginnt ein Verein die Zweierspiele mit mehr als 3 Spielern, die bereits 2 Spiele absolviert haben, wird ein Unentschieden für das Zweier ausgelost, das die Bahn disqualifiziert verlassen muss und 12 zu 0 verliert. Beide Teams werden gebeten, sich gegenseitig zu kontrollieren, damit dies nicht geschieht.
- Pro Spiel kann ein Spieler durch einen anderen Spieler ersetzt werden; dies muss am Ende der gesamten Satz und bevor die gegnerische Mannschaft den Pallino geworfen hat, erfolgen; der Nichtansässige Spieler kann auch durch den anderen Nichtansässige Spieler ersetzt werden.
- Jede Partie, die auch nur teilweise gespielt wird, zählt als ganze Spiel.
- Ein Spieler kann im Zweierspiel nicht ausgewechselt werden und im anderen Zweierspiel weiterspielen.

3.2 Wer startet:

Vor jedem Spiel ziehen die 2 Kapitäne die Mannschaft, die die Bahn wählt, auf der die Einzel gespielt wird. Die andere Mannschaft hat die Priorität, in allen 4 Spielen zu starten, sowie im Falle eines Unentschiedens als erster den Pallino zu schießen.

Die beiden Mannschaften werden die 4 Bahnproben gleichzeitig spielen; das Mannschaft, das den Bahn für die Einzelspiel ausgewählt hat, wählt die Bahn, auf der die Bahnproben beginnen; am Ende der ersten 4 Hände findet der Bahnprobe auf der anderen Bahn immer gleichzeitig statt.

3.3 Bahnproben:

In nur 4 Bahnproben (zweimal Hin und zweimal zurück) können alle Spieler einer Mannschaft (einschliesslich der Reserven) auf beiden Bahnen mit je 2 Bocciakugeln probieren. Am Ende der Proben gehen die beiden Individualisten gleichzeitig der zum Test zuvor gezogenen Bahn über, mit vier Bocciakugeln, nur zwei weiteren Bahnproben (einmal Hin und einmal zurück).

Die 6 Dreier Spieler testen ihre Bahn gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln (einmal Hin und zurück).

Nach den beiden Einzel- und Dreier-Spielen und nach der 5-minütigen Pause probieren die für die beiden Zweierspiele vorgesehenen Spieler die Bahnen gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln aus. (einmal Hin und zurück).

Bei den Bahnproben wird eine Strafe von minus 4 Punkten im Einzelspiel verhängt, wenn ein Spieler es mit mehr als insgesamt 8 Bocciakugeln versucht. Es liegt jedoch in der sportlichen Verantwortung beider Mannschaften, dafür zu sorgen, dass dies nicht geschieht.

3.4 In jedem Spiel ist nur eine 2-minütige Pause (Time-out) erlaubt. Sie können sie nur dann anfordern, wenn Ihr Spieler im Begriff zu spielen ist.

3.5 In jedem Spiel (Einzel, Zweier, Dreier) dürfen nur 2 Mal (max. Zeit 1 Minute) das Spiel Besichtigen.

3.6 Die Formationen müssen bei jedem Spiel mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl von Spielern + TK vollständig sein, die gesamte Formation muss zu Spielbeginn anwesend sein.

- 3.7 Für den Fall, dass die gesamte Mannschaft abwesend oder unvollständig vor den Beginn ist, sind folgende Strafen vorgesehen:
- Strafe in der Rangliste und verlorene Spiele mit 0 bis 12 Punkten
 - die Anwesende Verein erhält 3 Punkte in der Rangliste
 - Geldstrafe von CHF 400.00
 - alle weiteren Disziplinarmaßnahmen, die von der NTSK beschlossen und vom Zentralvorstand gebilligt wurden.
- Im Falle eines Feldverweises von Spielern (nach einem von der TD entschiedenen Verstoß) verliert die Mannschaft das Spiel und die ausgeschlossenen Spieler können nicht mehr an den Spielen der laufenden Meisterschaft teilnehmen.
- 3.8 Ein Spieler darf nur für diesen Verein an der Schweizer Meisterschaft teilnehmen, wenn er seit dem 1. Januar Mitglied dieses Vereins ist. Neue Mitglieder im Laufe des Jahres dürfen nicht an der Schweizerischen Vereinsmeisterschaft teilnehmen!
- 3.9 In den Vorrunden muss die Schiedsrichtertätigkeit durch die beiden Mannschaften gewährleistet sein. In der Endrunde wird das Schiedsrichterwesen mit offiziellen Schiedsrichtern durchgeführt, die von dem von der TD gewählten Hauptschiedsrichter ernannt werden.
- 3.10 Am Ende jeder Begegnung muss das von den beiden Kapitänen unterzeichnete Formular mit jedem einzelnen Ergebnis vollständig an der TD zurückgeschickt werden.
- 3.11 Für die Kategorie "A" hofft man, dass die Formationen die Spiele mit der gleichen Art von Bocciakugeln (gleiche Farbe(n)) spielen.

4 ANMELDEGEBÜHR

Kategorie "A" CHF 250.00

5 PRÄMIERUNG

Für die Kategorie "A": Die Finalisten-Vereine/-Mannschaften (und die ersten vier klassifizierten) erhalten Diplome.

Es wird keine Medaillen geben; das verbleibende Preisgeld wird als Aufwandsentschädigung unter den teilnehmenden Vereinen verteilt (entwürdigend ab dem Gewinner).

Darüber hinaus wird dem ersten Klassifizierten eine Trophäe verliehen.

Die Trophäe bleibt Jahr für Jahr im Besitz des Siegervereins oder -Mannschaft. (N.B. im Falle von 3 Siegen einer Mannschaft bleibt diese im Eigentum der Verein).

6 ANDERE BESTIMMUNGEN

Einige Nicht-Kernregeln, wie z.B. die Punktgleichheit in der Rangliste, werden aus Platzgründen nicht von diesen Reglements abgedeckt.

Für alle Aspekte technischer oder anderer Art, die nicht durch die oben erwähnten Normen betrachtet sind, gelten die Technischen Reglementen und andere SBV-Bestimmungen, die zusätzlich zu den Beschlüssen der NTSK und/oder des Zentralvorstandes in Kraft sind.

Jede Abweichung von diesen Bestimmungen kann nur von der NTSK genehmigt werden.

Andere Bestimmungen können nach dem Ermessen der NTSK und des Zentralvorstandes aufgenommen werden.

Diese aktualisierte Reglement, die vom ZV am 31. Oktober 2020 genehmigt wurde, hebt alle früheren auf und tritt am 01. Januar 2021 in Kraft.

Der SBV-Präsident:

Giuseppe Cassina

Der NTSK-Präsident:

Giovanni Rapaglia