

	<b>NORME SULL'ORGANIZZAZIONE E DISPUTA DELLE GARE</b>	<b>FSB/SBV V</b>
		<b>Edizione 12.04.2022</b>

## 1. CAMPO D'APPLICAZIONE

- 1.1 Il presente regolamento disciplina l'organizzazione di tutte le Gare Internazionali e Regionali che si svolgono nel comprensorio FSB.
- 1.2 Per il Campionato Svizzero, la Coppa Svizzera e le Gare Nazionali valgono prioritariamente gli specifici regolamenti e sussidiariamente le norme del presente regolamento.
- 1.3 L'autorizzazione ad organizzare gare ufficiali è di competenza delle rispettive Federazioni cantonali; ritenuta l'osservanza delle presenti disposizioni.

## 2. GENERE DI GARA E PRIORITÀ

- 2.1 Il calendario nazionale unico, valido dal 1.1. al 31.12. di ogni anno, comprende tutte le gare rientranti nelle 3 categorie qui indicate secondo le seguenti priorità:
  - a) Campionati Svizzeri e Coppa Svizzera;
  - b) Gare Nazionali;
  - c) Gare Regionali.
- 2.2 Il calendario nazionale prevede anche le Gare Internazionali che si disputano in Svizzera.
- 2.3 Durante le date previste per lo svolgimento dei Campionati Svizzeri assoluti (individuale, coppia e terna) e delle Gare Nazionali ed Internazionali, è assolutamente vietata l'organizzazione di qualsiasi altra competizione.  
La CNTA può concedere deroghe.
- 2.4 Durante lo svolgimento della Coppa Svizzera è vietata ogni altra competizione boccistica nella Regione interessata.
- 2.5 Nei giorni fissati per le gare Regionali è vietato organizzare qualsiasi genere di gara, anche di livello inferiore, nella Regione interessata se non espressamente autorizzata dalla CNTA.

## 3. DEFINIZIONE DEI GENERI DI GARA

- 3.1 L'indicazione del genere di gara deve obbligatoriamente figurare sul calendario annuale FSB e sul lancio-gara.
- 3.2 **Campionati Svizzeri e Coppa Svizzera:**  
I Campionati Svizzeri sono le competizioni promosse dalla FSB che assegnano i titoli nazionali nelle singole specialità.  
La Coppa Svizzera è la competizione, promossa dalla FSB, che assegna la Coppa Svizzera alla formazione vincente.
- 3.3 **Gara Nazionale:**  
E' definita Nazionale quella gara, valida per il premio FSB, per la quale gli organizzatori sono obbligati a trasmettere il lancio-gara a tutte le società affiliate alla FSB.
- 3.4 **Gara Regionale:**  
E' definita Regionale quella gara, per la quale gli organizzatori sono obbligati a trasmettere il lancio-gara a tutte le Società delle Regioni geograficamente interessate e indicate nel calendario FSB.
- 3.5 **Gara Internazionale:**  
E' definita Internazionale quella gara, autorizzata dalla CBI e dalla FSB, che figura come tale nel calendario annuale e per la quale gli organizzatori sono obbligati a trasmettere il lancio-gara a tutte le Società affiliate alla FSB e alle Federazioni nazionali affiliate alla CBI che possono essere interessate.

## 4. DELIMITAZIONE DELLE REGIONI

- 4.1 Regione 1 Federazioni cantonali:  
Basilea (BS), Berna (BE), Friburgo (FR), Neuchâtel (NE), Soletta (SO) e Vallese (VS).

- 4.2 Regione 2 Federazioni cantonali:  
Argovia (AG), Lucerna (LU), San Gallo (SG), Sciaffusa (SH), Turgovia (TG), Zugo (ZG)  
e Zurigo (ZH).
- 4.3 Regione 3 Federazioni cantonali: Ticino (TI) e Grigioni (GR)

## **5. NULLA OSTA**

- 5.1 La CNTA decide ogni anno, in base alle richieste e sentite le singole Federazioni, il contingente delle gare cui ha diritto ogni Federazione cantonale.
- 5.2 L'assegnazione definitiva delle gare è di competenza:
- dell'Assemblea dei Delegati (AD) per i Campionati Svizzeri, la Coppa Svizzera e le gare Nazionali;
  - dalla CNTA per le Gare Regionali;
  - della CBI e della FSB per le Gare Internazionali.
- 5.3 La richiesta di nulla osta deve essere inviata, secondo le modalità e nei termini fissati alla CNTA.
- 5.4 La richiesta di nulla osta deve contenere le seguenti indicazioni:
- Federazione responsabile dell'organizzazione;
  - luogo e eventuale denominazione della gara;
  - genere della gara e la specialità (individuale, coppia, terna).

## **6. TASSE DI ORGANIZZAZIONE**

- 6.1 La competenza di stabilire l'obbligo e l'importo di tasse di organizzazione è data:
- al Comitato centrale per i Campionati Svizzeri e la Coppa Svizzera;
  - all'Assemblea dei Delegati per le Gare Nazionali e Regionali;
  - alla CBI e alla FSB per le Gare Internazionali.
- 6.2 Le Federazioni cantonali sono autorizzate a richiedere eventuali tasse supplementari.

## **7. LANCIO-GARA**

- 7.1 Il manifesto per il lancio gara deve avere il formato di cm 21 x 29,7 (A4) e deve evidenziare:
- il numero di nulla osta della gara;
  - la Federazione responsabile;
  - l'ente organizzatore con la rispettiva sede e l'indirizzo e-mail
  - la denominazione della gara e l'eventuale patrocinatore;
  - il genere di gara e la specialità
  - la durata della gara
  - l'orario di inizio dei turni eliminatori;
  - le modalità e il termine di scadenza delle iscrizioni;
  - l'ammontare della tassa di iscrizione;
  - la data del sorteggio;
  - il richiamo al Regolamento Tecnico e alle disposizioni FSB;
  - l'ammontare del banco premi;
  - lo spazio riservato alle iscrizioni;
  - il nome del DdG.
- 7.2 La bozza del lancio-gara deve essere sottoposta preventivamente al Centro Sorteggi per approvazione e deve contenere:
- . il cognome e nome dei giocatori
  - . il Numero di tessera
  - . il nome della Società di appartenenza e della rispettiva Federazione.
- Ricevuta l'approvazione dal Centro Sorteggi e dal DdG , gli organizzatori sono tenuti a trasmettere a tutte le sezioni affiliate il lancio gara tramite posta elettronica.
- 7.3 Il lancio-gara dovrà pervenire alle Società nei termini fissati dal calendario FSB.
- 7.4 La data del termine d'iscrizione è fissata dal calendario.
- 7.5. Il mancato rispetto dell'articolo 7.2 e 7.3 verrà punito secondo art. 18 del regolamento finanziario FSB XVI.

## **8. ISCRIZIONE ALLE GARE**

- 8.1 Le iscrizioni devono essere effettuate unicamente tramite la Società di appartenenza. Devono essere inviate solo per e-mail, all'indirizzo della Società organizzatrice indicato sul lancio gara e devono contenere tutte le informazioni indicate nell'art. 7.2. (ben leggibili)  
Si può anche rispedire, sempre per e-mail, il lancio gara, se leggibile e completo di tutti i dati.
- 8.2 Il mancato rispetto dell'articolo 8 comporta la non ammissione alla gara con il rimborso della tassa d'iscrizione, previa deduzione di eventuali spese amministrative.
- 8.3 L'iscrizione deve essere confermata con il versamento della tassa almeno dodici giorni prima dell'inizio della competizione, altrimenti la Società organizzatrice può escludere l'atleta senza che vi si possa opporre.  
Spetta alla Società organizzatrice il compito di verificare il versamento.

## **9. DURATA DELLE GARE**

- 9.1 Le Gare Internazionali e le Gare Nazionali devono essere organizzate sull'arco di un fine settimana, con turni preliminari il sabato (massimo 2 turni) e turni finali la domenica. Deroghe possono essere concesse dalla CNTA nel caso in cui il numero di iscrizioni è contenuto.
- 9.2 Gare Internazionali e Regionali possono essere organizzate anche infrasettimanalmente.  
Le gare serali possono iniziare il lunedì e devono terminare il venerdì sera, ad eccezione delle gare a terna che possono essere terminate il sabato pomeriggio ma assolutamente non devono essere in concomitanza con altre competizioni nella Regione di appartenenza della Società organizzatrice.
- 9.3 Per tutte le gare serali nella disciplina terna, il numero massimo di partite per ogni sera è limitato a tre (l'incontro tra i vincenti nel caso di gruppi da 4 formazioni, rispettivamente il terzo incontro nel caso di gruppi da 3 formazioni). Ai perdenti il capo campo dovrà essere corrisposto un compenso finanziario minimo pari alla tassa d'iscrizione versata.

## **10. TASSE DI ISCRIZIONE**

- 10.1 Per tutte le gare previste nel presente regolamento la tassa di iscrizione è fissata nel regolamento finanziario in FSB XVI.
- 10.2 Per le gare a invito non è possibile prelevare tasse di iscrizione.

## **11. ABBINAMENTI**

- 11.1 Per le gare previste nel presente regolamento, l'abbinamento tra giocatori è consentito unicamente all'interno della Federazione cantonale di appartenenza e all'interno delle Regioni, eccetto i giovani fino alla categoria Under 18 (vedi Regolamento FSB XXI Art.5).
- 11.2 I tesserati di categoria "B" possono abbinarsi con qualsiasi tesserato di cat A e B al di fuori della propria Regione.  
Attenzione: questo è concesso unicamente con giocatori di cat. B.(un giocatore di categoria "A" non può abbinarsi con un pari categoria al di fuori della propria Regione!)
- 11.2.1 I giocatori di categoria "A" possono abbinarsi con i pari categoria all'interno della propria Regione di appartenenza ma non con i pari categoria di altre Regioni.
- 11.2.2 Per gli abbinamenti della terna con tesserati al di fuori della propria Regione, è consentita la presenza di due tesserati di categoria "A".
- 11.3 Per la disciplina Terna, le iscrizioni sotto il nome di una singola società, dovranno essere composte da almeno 2 giocatori della società iscritta. Le iscrizioni dove figurano i nomi di 2 società e la menzione ABB, possono essere composte da giocatori di 3 società diverse.
- 11.4 **Divisa abbinamenti:** maglia uguale con impresso, cucito o incollato in modo completo lo stemma FSB. In alternativa, ma solo per gli abbinamenti tra giocatori di una medesima Federazione, lo stemma impresso, cucito o incollato può essere quello della Federazione Cantonale di appartenenza.  
Pantaloni della propria società.

## **12. SORTEGGIO, PIANO DI GARA E EVENTUALI RETTIFICHE**

- 12.1 Il sorteggio dovrà essere effettuato nei termini previsti dal calendario FSB.
- 12.2 Dopo il controllo e la deliberazione da parte del direttore di gara (48 ore), il sorteggio ed il relativo piano di gara devono essere inviati alle Società con formazioni iscritte e alle Società sui cui viali si svolge la gara, almeno una settimana prima della data di inizio della manifestazione.
- 12.3 La responsabilità del sorteggio e del piano di gara compete alla CNTA (Centro sorteggi). Gli organizzatori devono preventivamente allestire la lista delle formazioni validamente iscritte, suddivise per Federazione e per Società e, se richiesti, una proposta di piano di gara.
- 12.4 Il sorteggio viene effettuato nel rispettivo centro di sorteggio FSB. Per la disciplina Terna, le iscrizioni sotto il nome di una singola società, dovranno essere composte da almeno 2 giocatori della società iscritta. Le iscrizioni dove figurano i nomi di 2 società e la menzione ABB, possono essere composte da giocatori di 3 società diverse.
- 12.5 Nella preparazione del sorteggio si dovrà fare in modo che formazioni di una stessa Società o di una stessa Federazione cantonale o della stessa Regione abbiano a incontrarsi il più tardi possibile.
- 12.6 Nell'allestimento del piano di gara e del sorteggio, si possono prevedere gruppi da 4 oppure 3 formazioni. Nei piani di gara con gruppi da 4 formazioni, eventuali gruppi da 3 formazioni devono:
- a) essere inseriti prioritariamente nei viali singoli
  - b) essere considerati prioritariamente per eventuali spareggi
  - c) giocare con il sistema previsto all'art. 12.8.
- 12.7 Le eliminatorie del sabato dovranno concludersi dopo il capocampo o dopo gli spareggi.
- 12.8 Il piano di gara deve possibilmente evitare il ripetersi di corsie, per le stesse formazioni, nella progressione del torneo. Due corsie ubicate presso lo stesso bocciodromo vanno abbinare in modo che l'incontro di capocampo possa svolgersi di seguito, senza sottoporre i giocatori ad ulteriori spostamenti. In tale caso gli incontri si svolgono come segue:

### **Gruppi da 4 formazioni**

#### **Viale A:**

1 contro 2

3 contro 4

Incontro vincenti

#### **Viale B:**

1 contro 2

3 contro 4

Incontro vincenti

Nei bocciodromi con due soli viali per l'incontro vincenti si effettua l'inversione di campo.

### **Gruppi da 3 formazioni (Gare a terzine)**

#### **Viale A:**

1 contro 2

perdente 1/2 contro 3

vincente 1/2 contro 3

#### **Viale B:**

1 contro 2

perdente 1/2 contro 3

vincente 1/2 contro 3

in caso di presenza di due formazioni si procede con 2 partite (andata e ritorno).

In caso di parità di vittorie, si procede con i tiri al pallino secondo specifico regolamento.

### **Capocampo**

La corsia è sorteggiata al termine degli incontri vincenti.

Quanto precede non si applica nei bocciodromi con 3 o più corsie.

In caso di forfait, il capo-campo viene disputato sulla corsia dove hanno giocato entrambe le formazioni.

La formazione che non ha giocato sul viale sorteggiato può effettuare una giocata di prova della corsia (una volta andata e ritorno).

Nei bocciodromi con due soli viali per l'incontro vincenti si effettua l'inversione di campo.

E' data facoltà al DdG di derogare ai principi di cui al presente articolo, nel caso di situazioni particolari che dovessero verificarsi durante la competizione e in funzione di fluidificarne e razionalizzarne lo svolgimento. La sua decisione è inappellabile.

- 12.9 Ogni formazione è tenuta a verificare personalmente il sorteggio e, se del caso, a segnalare al DdG, al più tardi 48 ore prima dall'inizio della gara, eventuali inesattezze che la concernono. Dopo questo termine, nessuna contestazione sarà più accettata.
- 12.10 Eventuali inesattezze nel sorteggio, rilevate o segnalate almeno 96 ore prima della gara al DdG e al centro sorteggi FSB, devono essere rettificate solo dal DdG. Le rettifiche devono essere immediatamente comunicate dal DdG con l'aiuto della Società organizzatrice, alle Società delle formazioni interessate e devono essere esposte sulle corsie ben visibili. In caso di omissione di formazioni regolarmente iscritte, le stesse devono essere inserite rispettando il seguente ordine prioritario:

- a. al posto di eventuali forfait
- b. al posto di una formazione della società organizzatrice (sorteggiata dal Centro sorteggi)

- 12.11 La CNTA può richiedere il rifacimento del sorteggio fino a 96 ore prima dell'inizio della competizione.

### **13. PROGRAMMA**

- 13.1 Il programma della gara deve comprendere:
- a) sorteggio e piano di gara;
  - b) banco premi;
  - c) la sede degli organizzatori con indirizzo e recapito telefonico;
  - d) il nominativo e recapito telefonico del DdG e del suo sostituto;
  - e) l'orario di tutte le partite, finale compresa;
  - f) ubicazione delle corsie e il recapito telefonico dei bocciodromi;
  - g) i nominativi o le società Commissari di Campo.
- 13.2 Il programma deve essere inviato alle Società con formazioni iscritte e alle Società sulle cui corsie si svolge la gara, al DdG e ai responsabili CNTA almeno una settimana prima della data di inizio della gara.
- 13.3 Il mancato rispetto dell'articolo 13.1 e 13.2 verrà punito secondo art. 18 del regolamento finanziario FSB XVI.

### **14. BANCO PREMI**

- 14.1 Per tutte le Gare Internazionali e Regionali il banco premi minimo sarà quello previsto dalle tabelle che sono a disposizione presso i membri della CNTA. Eventuali aggiunte al banco premi dovranno essere suddivise in modo proporzionale agli importi stabiliti dalle tabelle.
- 14.2 **Per le gare internazionali** almeno ai primi 4 classificati gli organizzatori devono mettere in palio adeguati doni ricordo. **Per le gare regionali non sussiste questo obbligo.**
- 14.3 Al banco premi delle gare Nazionali e Internazionali gli organizzatori devono aggiungere l'importo minimo di CHF 500.00
- 14.4 Ai vincenti del capocampo devono essere corrisposti i seguenti premi minimi:  
individuale: CHF 40.00          coppia: CHF 80.00          terna: CHF 120.00
- 14.5 In tutte le gare, gli spareggi sono considerati come rango.
- 14.6 Il banco premi annunciato sul lancio-gara non può essere diminuito.
- 14.7 Nelle gare con oltre 128 formazioni i premi per i classificati al quinto e ai successivi ranghi devono essere pagati sul campo. Tutti gli altri premi vanno ritirati presso la sede dell'organizzazione.

### **15. DIRETTORE DI GARA (DdG)**

- 15.1 Per tutte le gare previste dal presente regolamento, il DdG è indicato dalla Società organizzatrice e approvato dalla CNTA.

Le spese di vitto e alloggio del DdG sono a carico degli organizzatori.

### **16. ARBITRAGGIO OBBLIGATORIO**

- 16.1 In tutte le gare i giocatori sono tenuti ad arbitrare alcune partite, in conformità all'art. 4.4 del Regolamento Tecnico FSB e secondo le disposizioni dell'art. 16.2.

- 16.2 Gruppi da 4 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3, 3 contro 4 arbitra il vincente 1/2. A partire dall'incontro vincenti e fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali, l'arbitraggio è organizzato dal Commissario di Campo.  
Gruppi da 3 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3, perdente 1/2 contro il no. 3 arbitra il vincente 1/2, vincente 1/2 contro il no. 3 arbitra il perdente 1/2. A partire dall'incontro di capocampo e fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali, l'arbitraggio è organizzato dal Commissario di Campo.
- 16.3 Il giocatore-arbitro potrà eventualmente essere sostituito, con il consenso delle formazioni in campo, da un tesserato presente.

## **17. ARBITRAGGIO UFFICIALE**

- 17.1 Gli Arbitri ufficiali, la cui designazione compete al DdG d'intesa con il responsabile arbitri federativo, entrano in funzione dopo il capocampo.
- 17.2 Per la finale deve essere previsto l'arbitraggio a 2.

## **18. COMMISSARI DI CAMPO**

- 18.1 Per ogni manifestazione prevista dal presente regolamento gli organizzatori devono designare dei Commissari di Campo per lo svolgimento dei compiti previsti dal Regolamento CNTA. I nominativi o la società devono figurare sul programma ufficiale.

## **19. DIVISA E COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI**

- 19.1 Per tutte le gare previste dal presente regolamento vige l'obbligo della divisa.
- 19.2 A giocatori e arbitri non è consentito fumare, né consumare bevande alcoliche durante lo svolgimento delle partite (compresa la prova della corsia).
- 19.3 L'inosservanza delle disposizioni concernenti la divisa di gioco e il divieto di fumare o consumare bevande alcoliche comporta l'esclusione della gara da parte del DdG.

## **20. CLASSIFICA**

- 20.1 Dalla finale scaturisce il 1° e il 2° classificato.
- 20.2 I perdenti delle semifinali sono classificati terzi a pari merito.
- 20.3 I perdenti i quarti di finali sono classificati quinti a pari merito e così via.
- 20.4 Le prime 4 formazioni classificate devono presenziare alla premiazione in divisa. L'inosservanza di questa disposizione comporta la confisca dei premi.

## **21. PARTECIPAZIONE DI GIOCATORI TESSERATI ALL'ESTERO**

- 21.1 I giocatori tesserati presso federazioni straniere che partecipano a gare nel comprensorio FSB devono sottostare a quanto previsto dalle rispettive convenzioni.

## **22. OBBLIGO DI ESIBIRE LA TESSERA**

- 22.1 Ogni giocatore che partecipa a una competizione ufficiale nel comprensorio FSB deve esibire la propria tessera al Commissario di Campo al momento dell'appello delle formazioni e in ogni altro momento, se richiesto, al DdG.
- 22.2 Un giocatore che non ha con sé la tessera, o che rifiuta di esibirla, ma per il quale il DdG è in grado di appurare tramite le liste di tesseramento l'effettiva appartenenza alla FSB, è autorizzato a proseguire la competizione previo pagamento di una tassa supplementare di **Fr. 30.-** che sarà versata alla Cassa centrale della FSB tramite il DdG.  
Durante la verifica del DdG la partita continuerà regolarmente e sarà interrotta solo se il giocatore in questione non risulterà tesserato presso la FSB.
- 22.3 Giocatori tesserati presso Federazioni estere devono presentare la tessera al Commissario di Campo al momento dell'appello delle formazioni. La mancata esibizione della tessera comporta l'esclusione dalla gara decretata dal DdG.

## **23. DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI**

- 23.1 I membri delle commissioni CNTA sono competenti a intervenire in qualsiasi momento presso il DdG per far rispettare i regolamenti e le disposizioni.
- 23.2 Saranno prese misure disciplinari nei confronti di quelle Federazioni cantonali o Società che organizzano Gare Internazionali o Regionali che non rispettano le disposizioni FSB o CBI.
- 23.3 Sanzioni potranno essere prese anche contro giocatori che hanno partecipato senza autorizzazione a manifestazioni o gare organizzate da enti non riconosciuti dalla FSB.
- 23.4 In caso di necessità la CNTA può autorizzare deroghe alle disposizioni riguardanti la disputa di tornei FSB.
- 23.5 Un giocatore o una formazione può iscriversi e partecipare a più gare previste in concomitanza; tuttavia per le gare in calendario FSB valgono le disposizioni seguenti:
- a) un giocatore non può abbandonare un torneo, prima di essere eliminato, per partecipare ad un'altra torneo in Svizzera o all'estero.
  - b) una formazione, a torneo iniziato, non può sostituire un giocatore per permettergli di partecipare ad altri tornei in Svizzera e all'estero.
- In caso di inosservanza saranno applicati i seguenti provvedimenti nei confronti dei tesserati:
- a) la confisca a favore degli organizzatori di eventuali premi
  - b) misure disciplinari fino a 1 mese di squalifica.

## **24. NORME GENERALI**

- 24.1 Le Federazioni cantonali devono adottare le norme del presente regolamento anche nelle gare di loro competenza.

## **25. DEROGHE**

- 25.1 Deroghe alle presenti disposizioni possono essere concesse unicamente dal Comitato centrale e/o dalla CNTA.

## **26. ENTRATA IN VIGORE**

- 26.1 Le presenti norme modificate il 09 aprile 2021 annullano tutte le precedenti ed entrano in vigore il 12 aprile 2022.

Il presidente FSB:  
**Giuseppe Cassina**

Il presidente CNTA:  
**Giovanni Rapaglia**