

	<b>REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO PER SOCIETÀ "CATEGORIA A"</b>	<b>FSB/SBV XVIII</b>
		<b>Edizione 01.01.2022</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 N° dei partecipanti).

Tutte le altre squadre 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 o più Direttori di Gara 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 a scontri diretti su viali neutri designati dal piano di gara.
- Le prime 2 classificate di ogni girone si qualificano per il girone conclusivo con semifinale e finale, incontri incrociati 1A vs 2B, 1B vs 2A.
- l'ultima squadra di ogni girone sarà direttamente retrocessa.
- il calendario stabilisce le date di disputa degli incontri; gli stessi possono essere anticipati nel corso della settimana (solo sui viali designati dal piano di gara), non possono essere posticipati!

- 1.5 In ogni giornata (generalmente di sabato) vengono disputati 2 incontri per formazione; il primo incontro alle 13.30 il secondo incontro alle 17.00 a dipendenza del tragitto di spostamento.

## 2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE, INCONTRI, PUNTI IN CLASSIFICA E CLASSIFICA FINALE

- 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. Il Commissario Tecnico dovrà essere una persona a bordo campo. Per alcune occasioni e in via eccezionale una Società potrà richiedere la deroga che il 5° giocatore a bordo campo sia il CT. Assolutamente il CT non deve essere un giocatore che sta disputando la partita!

- 2.2 Due giocatori tesserati "non residenti" possono essere inseriti nel formulario di incontro. Attenzione: i due giocatori non residenti possono disputare una sola partita a testa o eventualmente un solo giocatore disputerà 2 partite.

- 2.3 Prima di ogni incontro, le due Società devono iscrivere 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.

Cinque minuti prima dell'inizio i due capitani si scambiano contemporaneamente i fogli con i nominativi delle formazioni del primo turno individuale e terna, che saranno contrassegnate sul formulario.

Nella pausa di 5 minuti tra il primo e secondo turno, le formazioni delle coppie 1 e 2 (secondo turno) saranno designate con la stessa modalità.

La fine del primo turno è determinata dall'ultimo punto nella partita più lunga.

### 2.4 Incontri

- ogni incontro prevede la disputa di 4 partite su campi attigui.
- gli incontri si disputano nel seguente ordine:

primo turno: Campo X Terna Campo Y Individuale in contemporanea
--

secondo turno: Campo X Coppia 1 Campo Y Coppia 2 in contemporanea
--

### 2.5 Punteggio – parità partire -Tiri al pallino

- Ogni partita si disputa ai 12 punti.
- In caso di parità partite per tutti gli incontri (finale compresa), si procederà al tiro 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 squadra A 3 tiri - giocatore squadra B 3 tiri

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

Linea B: giocatore squadra A 3 tiri - giocatore 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.

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

- **Punti 3** per un maggior numero di vittorie sul totale delle partite.
- **Punti 2** per una vittoria dopo i tiri al pallino.
- **Punti 1** per la sconfitta dopo i tiri al pallino.

### **3 REGOLAMENTO TECNICO**

#### **3.1 Metodo di gioco:**

- 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.
- Nel formulario "formazioni" possono essere inseriti anche i due giocatori "non residenti"; questi disputeranno una sola partita a testa; nell'eventualità di iscrizione nel formulario di un solo "non residente" lo stesso potrà disputare due partite.
- Solo 3 giocatori possono disputare 2 partite per incontro (individuale e coppia o coppia e terna), ad eccezione di quanto citato precedentemente per l'eventuale iscrizione nel formulario di due giocatori non residenti.
- 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 12 a 0. Si invitano entrambe le squadre a controllarsi a vicenda affinché 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; è pure ammessa la sostituzione del giocatore non residente con l'altro giocatore non residente.
- Ogni partita giocata anche parzialmente vale come partita intera.
- Un giocatore non può essere sostituito nella partita di coppia e continuare nell'altra partita di coppia.

#### **3.2 Chi inizia:**

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 tirare la prima boccia in tutte e 4 le partite come pure di iniziare i tiri al pallino in caso di parità.

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 ci sarà la prova di riscaldamento sull'altro viale sempre in simultanea.

#### **3.3 Giocate di riscaldamento:**

Nelle sole 4 giocate di riscaldamento (due volte andata e due volte ritorno) tutti i giocatori di una squadra (riserve comprese), potranno provare su entrambe le corsie con 2 bocce ciascuno. terminate le giocate di riscaldamento, i due individualisti procederanno in contemporanea alla prova della corsia precedentemente sorteggiata, con quattro bocce, solo due ulteriori mani di riscaldamento (andata/ritorno).

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

Dopo le due partite individuale e terna e dopo la pausa di 5 minuti, i giocatori designati per le due partite di coppia proveranno le corsie di gioco in contemporanea con 2 bocce a testa. (una sola volta andata e ritorno).

Nelle giocate di riscaldamento se un giocatore prova con più di un totale di 8 bocce ci sarà una penalità di meno 4 punti nella partita individuale. Comunque, sportivamente spetta ad entrambe le squadre vigilare che questo non accada.

3.4 In ogni partita è ammessa una sola interruzione di 2 minuti (time out). Si può richiederla solo quando il proprio giocatore si accinge all'azione.

3.5 In ogni partita (individuale, coppia, terna) è ammessa la visione del gioco solo 2 volte (tempo max. 1 minuto).

3.6 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.

- 3.7 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 0 a 12
  - 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.
- In caso di espulsione di giocatori in campo (in seguito a infrazione decisa dal DG), la formazione perde la partita e i giocatori espulsi non possono più partecipare alle partite del campionato in corso.
- 3.8 Un giocatore solo se è tesserato dal 1° gennaio per una Società può partecipare al Campionato Svizzero per quella Società. Nuovi tesserati durante il corso dell'anno non possono partecipare al Campionato Svizzero per Società!
- 3.9 Nei turni preliminari, l'arbitraggio deve essere garantito dalle due squadre. Nel girone finale, l'arbitraggio sarà con arbitri ufficiali designati dal responsabile arbitri scelto dal DdG.
- 3.10 Al termine di ogni incontro il formulario firmato dai due capitani deve essere ritornato completo di ogni singolo risultato al DdG.
- 3.11 Per la categoria "A" si auspica che le formazioni disputino gli incontri con la stessa tipologia di bocce (colore/i uguale/i).

#### **4 TASSA D'ISCRIZIONE**

Categoria "A" CHF 250,00

#### **5 PREMIAZIONE**

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

Non ci saranno medaglie; ci sarà una ripartizione del rimanente del montepremi iscrizioni quale rimborso spese fra le Società partecipanti (degradante partendo dal vincitore).

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).

#### **6 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 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, aggiornato e approvato dal CC il 21 novembre 2021 abroga tutti i precedenti ed entra in vigore il 1° gennaio 2022.

Il Presidente FSB:

**Giuseppe Cassina**

Il Presidente CNTA:

**Giovanni Rapaglia**