



REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO PER SOCIETÀ "CATEGORIA B"

FSB/SBV
XVIII

Edizione
01.01.2022

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 gironi all'italiana.
 - partite a scontri diretti su viali neutri designati sul piano di gara.
 - le prime classificate di ogni girone (una per regione) si qualificano per il girone conclusivo con finale a 3, girone all'Italiana.
 - le prime due classificate del girone finale saranno promosse nella categoria "A".
 - la prima classificata del girone finale sarà Campione Svizzero della categoria "B"
 - 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 la categoria "B" potrà anche essere il 5° giocatore o la riserva. 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 (girone finale compreso), 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 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.
- 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 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 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 2 due ulteriori mani di riscaldamento (andata/ritorno).

I 6 giocatori di terna procederanno in contemporanea alla prova della loro corsia (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).

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 200.00
- 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.

4 TASSA D'ISCRIZIONE

Categoria "B" CHF 150,00

5 PREMIAZIONE

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

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 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, 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 Rapaglià