

# REGLEMENT SCHWEIZER VEREINSMEISTERSCHAFT

## Kategorie "A"



### 1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

**1.1** An der Schweizer Vereinsmeisterschaft «**der Kategorie A**» nehmen die zehn erstklassierten Vereine der vorigen Ausgabe und die zwei aufgestiegenen Vereine der «Kategorie B» gesamthaft maximal 12 Mannschaften teil.

Im Falle eines Verzichts werden die abgestiegenen Vereine gemäss Rangliste wiederaufgenommen oder allenfalls die Drittplatzierten der Meisterschaft der Kategorie B usw.

*(NB: im Fall von mehreren Verzichten behält sich die NTSK vor, die Teilnehmerzahl zu ändern und darüber zu entscheiden).*

Alle anderen Vereine können sich für die Meisterschaft der «**Kategorie B**» anmelden.

**1.2** Die Einschreibgebühr wird jährlich auf Vorschlag von der NTSK durch den Zentralvorstand festgelegt.

**1.3** Der Turnierdirektor oder mehrere Turnierdirektoren werden von der NTSK bestimmt. Der TD wird zusammen mit der NTSK die Auslosung vornehmen und den Spielplan erstellen. Die beiden Finalisten, der vorangegangenen Meisterschaft sind in den Vorrunden gesetzt.

#### **1.4 Ablauf der Meisterschaft «Kategorie A»**

- Vorrunden mit zwei italienischen Runden von je sechs Vereinen (Mannschaften)

- Hin- und Rückrunden daheim und auswärts – (Vereine mit nur einer Bahn müssen eine Bocciahalle mit 2 Bahnen reservieren); mit dieser Ausnahmeregelung muss die zweite geplante Begegnung unter der Woche auch am Abend vorverlegt werden.

- Nur unter aussergewöhnlichen und gerechtfertigten Umständen kann die NTSK die Austragung einer einzigen Begegnung mit einer einzigen verfügbaren Bahn zulassen!

- Je nach Verfügbarkeit des Kalenders qualifizieren sich die 4 Erstklassierten jeder Runde für die Viertelfinals mit K.O.- System auf neutralen Bahnen; (in gekreuzten Begegnungen: 1A vs 4B, 2A vs 3B, 3A vs 2B e 4A vs 1B).

- Nachfolgend wird gemäss Kalender die Finalrunde mit den Halbfinals und dem Final stattfinden.

- Die letztplatzierte Mannschaft jeder Runde wird direkt absteigen.

- Der Kalender setzt die Daten der Begegnungen fest, diese können im Laufe der Woche vorverlegt aber nicht nach hinten verschoben werden.

**1.5** An jedem Spieltag (normalerweise samstags) werden 2 Begegnungen pro Mannschaft bestritten, die erste Begegnung um 13:30 h, die zweite Begegnung um 17:00 h je nach Wegstrecke.

### 2. MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG, BEGEGNUNGEN, KLASSEMENT UND SCHLUSSRANGLISTE

**2.1** Jeder Verein nimmt an allen Begegnungen mit einer Formation von mindestens 5 und höchstens 10 Spielern inklusive Reservespieler, Kapitän teil. Der Coach muss eine Person am Rande des Spielfeldes sein.

Für einige Male und ausnahmsweise kann ein Verein eine Ausnahme beantragen, dass der fünfte Spieler am Spielfeldrand der Coach ist. Auf keinen Fall darf der Coach ein Spieler sein, der die Partie spielt!

**2.2** Es können zwei lizenzierte nicht in der Schweiz wohnhafte Spieler im Formular der Begegnung aufgeführt werden.

Achtung: die beiden nicht ansässigen Spieler dürfen jeweils nur eine Partie austragen oder möglicherweise nur ein Spieler 2 Partien spielen.

**2.3** Vor jeder Begegnung müssen die beiden Vereine das entsprechende Turnierformular, mit der Lizenznummer und dem Namen der teilnehmenden Spieler inklusive Reservespieler; wie auch die Mannschaften, die mit der ersten Dreierpartie und dem Einzel (erste Runde) beginnen, ausfüllen. Im Nachhinein können keine Umstellungen bzgl. der gewählten Spieler vorgenommen werden und jede Änderung wird als Auswechslung betrachtet. Die Formationen der Zweiermannschaft (2. Runde) müssen während der 5-minütigen Pause zwischen den Runden bestimmt werden.

Das Ende der ersten Runde wird durch den letzten Punkt in der längeren Partie bestimmt.

#### **2.4 Begegnungen**

- Jede Begegnung sieht 4 Partien auf nahegelegenen Bahnen vor, wenn die Gastgebermannschaft nur über eine Bocciaabahn verfügt, muss sie eine Bocciahalle mit 2 Bahnen reservieren. (Ausnahme siehe Pkt. 1.4)

- Die Begegnungen werden in folgender Reihenfolge ausgetragen:

1. Runde:	Bahn X	Dreier		
	Bahn Y	Einzel	gleichzeitig	

2. Runde:	Bahn X	Zweier		
	Bahn Y	Zweier	gleichzeitig	

#### **2.5 Punktzahl – Unentschieden - Würfe auf den Pallino**

- Jede Partie wird auf 12 Punkte ausgetragen

- Im Falle eines Unentschiedens, jeder 2 Siege in den Vorrunden, im Viertelfinal und in den Halbfinals und im Final wird mit dem Pallinoschiessen wie folgt fortgefahren:

Jede Mannschaft bestimmt 3 Spieler, die das Pallinoschiessen bestreiten werden. Der Pallino wird auf der Linie E, auf dem Punkt F und auf der Linie B positioniert. Mit Total 9 Würfe auf den Pallino pro Mannschaft in folgender Reihenfolge:

Linie E: Spieler Mannschaft A 3 Würfe – Spieler Mannschaft B 3 Würfe

Punkt F: Spieler Mannschaft A 3 Würfe – Spieler Mannschaft B 3 Würfe (Anspielpunkt vom Pallino)

Linie B: Spieler Mannschaft A 3 Würfe – Spieler Mannschaft B 3 Würfe

- Bei weiterem Gleichstand führt pro Mannschaft nur 1 ernannter Spieler abwechselungsweise je 1 Wurf aus. Der Pallino ist dann auf dem Punkt F positioniert.
- Die Mannschaft, die die erste Kugel in den 4 Partien gespielt hat, wird mit dem Pallinoschiessen beginnen.

**2.6** Für jede Begegnung werden folgende Punkte für die Rangliste vergeben:

	<b>3 Punkte</b> bei höherer Anzahl Siege auf das Total der Partien
	<b>2 Punkte</b> bei einem Sieg nach dem Pallinoschiessen
	<b>1 Punkt</b> bei einer Niederlage nach dem Pallinoschiessen

### **3. TECHNISCHES REGLEMENT**

#### **3.1 Spielmodus:**

- Formationen von mindestens 5 Spielern pro Mannschaft (Coach am Spielfeldrand nicht Spieler in diesem Moment) max. 10 Spieler inklusive Reservespieler und Kapitän.
- Im Formular «Mannschaften» können auch 2 «nicht ansässige» Spieler aufgeführt werden; diese tragen je 1 Partie aus; falls nur ein nicht ansässiger Spieler im Formular eingetragen ist, darf dieser 2 Partien austragen.
- Nur 3 Spieler dürfen 2 Partien pro Begegnung austragen (Einzel und Zweier oder Zweier und Dreier), mit Ausnahme des oben genannten für die mögliche Einschreibung von zwei nicht ansässigen Spielern.
- Für den Fall, dass ein Verein die Zweierspiele mit mehr als 3 Spielern beginnt, die 2 Partien gespielt haben, wird die Mannschaft ausgelost, die die Bahn disqualifiziert und als Verlierer 12:0 verlassen muss. Beide Teams sind gebeten, sich gegenseitig zu kontrollieren, damit dies nicht passiert.
- Pro Partie kann ein Spieler ausgewechselt werden. Die Auswechslung muss am Ende eines gespielten Ganges, und noch bevor die gegnerische Mannschaft den Pallino anspielt, erfolgen. Es ist auch möglich, den nicht ansässigen Spieler durch den anderen nicht ansässigen Spieler zu ersetzen.
- Jede auch nur zum Teil gespielte Partie gilt als ganze Partie.
- Ein Spieler darf nicht im Zweier ausgewechselt werden und in der anderen Zweierpartie weiterspielen

**3.2 Wer beginnt:** Vor jeder Begegnung ziehen die 2 Kapitäne die Mannschaft, die die Bahn aussucht, auf der das Einzel gespielt wird; die andere Mannschaft darf hingegen in allen 4 Partien die erste Bocciakugel spielen und im Falle eines Unentschieden auch mit dem Pallinoschiessen, beginnen.

Die beiden Teams spielen gleichzeitig die 4 Gänge des Aufwärmens; das Team, das entschieden hat, wo das Einzel gespielt wird, wählt die Bahn auf der die Aufwärmphasen beginnen soll; am Ende der ersten 4 Gänge findet der Aufwärmphase auf der anderen Bahn immer gleichzeitig statt.

**3.3 Aufwärmphase:** Bei den 4 Gängen des Aufwärmens (2 Mal hin und zurück) dürfen sich alle Spieler einer Mannschaft (inklusive Reservespieler) auf beiden Bahnen mit je 2 Bocciakugeln einspielen.

Ist die Aufwärmphase vorbei, beginnen die beiden Einzelspieler gleichzeitig, auf der vorgängig ausgelosten Bahn, mit je 4 Bocciakugeln mit zwei weiteren Bahnproben (einmal hin und zurück).

Die 6 Spieler des Dreiers fahren gleichzeitig mit ihrer Bahnprobe weiter jeder mit 2 Bocciakugeln (einmal hin und zurück).

Nach den beiden Partien Einzel und Dreier und nach einer 5-minütigen Pause machen dann die designierten Spieler der beiden Zweier-Partien mit je 2 Bocciakugeln gleichzeitig ihre Bahnprobe (nur einmal hin und zurück).

Wenn ein Spieler im Aufwärmspiel mit mehr als insgesamt 8 Bocciakugel trainiert, wird in der Einzelpartie eine Strafe von weniger 4 Punkten verhängt. Sportlich gesehen liegt es jedoch an beiden Teams, dafür zu sorgen, dass dies nicht geschieht.

**3.4** In jeder Partie ist nur eine Unterbrechung von 2 Minuten (Timeout) gestattet, diese darf nur verlangt werden, wenn der eigene Spieler sich für den nächsten Spielzug anschickt.

**3.5** In jeder Partie (Einzel, Zweier, Dreier) darf das Spiel nur 2 Mal begutachtet werden (max. 1 Minute).

**3.6** Die Formationen müssen bei jeder Begegnung komplett mit dem vorgeschriebenen Minimum an Spielern und Coach antreten und die ganze Mannschaft muss vor Beginn der Begegnung anwesend sein.

**3.7** Im Falle einer Abwesenheit oder Unvollständigkeit einer Mannschaft bei Spielbeginn, sind folgende Sanktionen vorgesehen:

- Strafpunkte im Klassement und verlorene Partien mit dem Spielstand 0:12
- der anwesenden Mannschaft werden 3 Punkte im Klassement gutgeschrieben
- eine Busse von CHF 400.--
- eventuelle weitere von der NTSK beschlossene und vom Zentralkomitee gebilligte Disziplinarmaßnahmen
- Im Falle von Ausschlüssen von Spielern während der Partie (aufgrund von Zuwiderhandlungen und durch den TD beschlossen) verliert die Mannschaft die Partie und die ausgeschlossenen Spieler dürfen nicht mehr an den Partien der laufenden Meisterschaft teilnehmen

**3.8** Ein Spieler, der am 1. Januar die Lizenz für einen Verein besitzt, darf an der Schweizer Vereinsmeisterschaft nur für diesen Verein teilnehmen; wenn er im Laufe des Jahres den Verein wechselt, darf er nicht mehr an der Schweizer Vereinsmeisterschaft teilnehmen!

**3.9** In den Vorrunden und in den Viertelfinals muss das Schiedsrichteramt durch beide Vereine gewährleistet sein; für die «Heimspiele» muss die Zurverfügungstellung der Bocciabahnen gewährleistet sein, diese gehen zu Lasten des Gastgebervereins.

Bei den Endrunden wird das Schiedsrichteramt von offiziellen und vom Schiedsrichterverantwortlichen, ausgewählt vom TD, ernannten Schiedsrichtern übernommen.

**3.10** Am Ende von jeder Begegnung muss das Formular mit allen Resultaten ausgefüllt und von beiden Mannschaftskapitänen unterschrieben und dem TD retourniert werden.

**3.11** Für die Kategorie «A» **wünscht man sich**, dass die Mannschaften die Begegnungen mit Bocciakugeln des gleichen Typs bestreiten (Farbe/n gleich/e) bestreiten.

#### **4. EINSCHREIBEGEBÜHR**

**Kategorie «A» CHF 250.—**

#### **5. PREISVERTEILUNG**

Für die Kategorie «A»: den Vereinen/Endspielteilnehmern (und den 4 Erstklassierten) werden Diplome ausgehändigt.

Es werden keine Medaillen überreicht. Der verbleibende Rest der Gesamtsumme der Einschreibungen wird als Rückvergütung an die Spesen unter

den teilnehmenden Vereinen verteilt werden (absteigend beginnend vom Sieger).

Ausserdem erhalten die Sieger einen Pokal.

Dieser Pokal verbleibt beim Verein oder bei der Siegermannschaft während eines Jahres. *(NB: im Falle von 3 Siegen gehört der Pokal dem Verein).*

#### **6. SONSTIGE WEISUNGEN**

Bestimmte nicht wesentliche Regeln, wie z. B. die Punktgleichheit in der Endwertung, werden aus Platzgründen nicht in diesem Reglement betrachtet.

Für alle Aspekte technischer oder anderer Art, die in diesem Reglement nicht berücksichtigt werden, gelten das Technische Reglement und die

anderen gültigen Weisungen SBV sowie die Entscheidungen der NTSK und/oder des Zentralvorstands.

Eventuelle Ausnahmen zu diesen Bestimmungen können einzig von der NTSK genehmigt werden.

Andere Weisungen können beliebig von der NSTK und vom Zentralvorstand eingefügt werden.

Das vorliegende Reglement wurde vom Zentralvorstand am 31. August 2019 genehmigt und tritt am 1. Januar 2020 in Kraft.

Aktualisiert: 30. August 2019 / 15 ott. 2019 MD

