



REGLEMENT SCHWEIZER VEREINSMEISTERSCHAFT Kategorie "B"



1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1.1 An der Schweizer Vereinsmeisterschaft der «Kategorie B» nehmen alle Vereine teil, die nicht in der Kategorie A-Meisterschaft vertreten sind.

Die Vereine, die nicht an der Meisterschaft der Kategorie A teilnehmen, werden automatisch in die Kategorie «B» absteigen und im folgenden Jahr an der Meisterschaft der Kategorie «B» teilnehmen. Die NTSK behält sich das Recht vor, diese Regel bei Bedarf anzupassen.

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

1.3 Der Turnierdirektor wird von der NTSK bestimmt, während die Auslosung und der Spielplan vom TD und der NTSK bestimmt werden.

1.4 Ablauf der Meisterschaft «Kategorie B»

- Vorrunden in der eigenen Region mit italienischen Runden mit Heim- und Auswärtsspielen
- **Vereine, die nur eine Bahn zur Verfügung haben** und wenn sie es nicht schaffen, eine Bocciahalle mit 2 Bahnen zu reservieren, **können die Partien auf nur einer verfügbaren Bahn austragen**. In diesem Fall wird samstags nur eine Begegnung abgehalten;
- die zweite geplante Begegnung kann um 5 Tage vorverlegt oder zwischen dem geplanten Termin verschoben werden; kann auch abends bestritten werden vorbehaltlich einer Absprache zwischen beiden Vereinen.
- je nach den in der eigenen Region angemeldeten Mannschaften, werden Runden gespielt mit 2-3 und/oder mehr ausgelosten Mannschaften.
- immer abhängig von den angemeldeten Mannschaften und der Verfügbarkeit des Kalenders, werden die Viertelfinale und dann die Halbfinale an einem noch zu definierenden Ort ausgetragen. Die Viertelfinale und die Finalsspiele finden in neutralen Bocciahallen mit mindestens 2 Bahnen statt.
- Die Gewinner der Halbfinalspiele werden in die «Kategorie A» aufsteigen.
- Die Gewinner des Finals sind Schweizer Vereinsmeister in der «Kategorie B»

1.5 An jedem Tag (generell samstags) finden in der Regel 2 Begegnungen pro Mannschaft statt; dies hängt ab von der Verfügbarkeit der Vereine mit nur einer Bahn oder mit 2 Bahnen, eine Ausnahme ist, wie in Punkt 1.4 erwähnt.

Die erste Begegnung beginnt um 13.30 Uhr, die eventuelle zweite Begegnung um 17.00 Uhr, je nach Wegstrecke.

Der Kalender legt die Termine der Begegnungen fest, die in der gleichen Woche vorgezogen aber nicht verschoben werden können! (siehe Ausnahme Art. 1.4).

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 Kat. B kann es auch der 5. Spieler oder der Reservespieler sein. 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, wenn sie aufgestellt sind, nur eine Partie 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 (1. 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 mit 2 verfügbaren Bahnen

- Jede Begegnung sieht 4 Partien auf nahegelegenen Bahnen vor, wenn die Gastgebemannschaft nur über eine Bocciabahn verfügt, muss sie eine Bocciahalle mit 2 Bahnen reservieren.
- 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. Begegnungen mit einer verfügbaren Bahn

Es wird um 13.30 Uhr mit der Dreier-Partie begonnen, unmittelbar danach folgt das Einzel und dann folgt die erste Zweierpartie und danach die zweite Zweierpartie.

2.6 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 Bocciakugel in den 4 Partien gespielt hat, wird mit dem Pallinoschiessen beginnen.

2.7 Für jede Begegnung werden folgende Punkte für die Rangliste vergeben: **3 Punkte** bei höherer Anzahl Siege auf das Total der Partien
2 Punkte bei einem Sieg nach dem Pallinoschiessen
1 Punkt 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 «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.
- 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 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 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 Zweierpartien mit je 2 Bocciakugeln gleichzeitig ihre Bahnprobe (nur einmal hin und zurück).

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 200.--
- 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.

4. EINSCHREIBEGEBÜHR

Kategorie «B» CHF 150.—

5. PREISVERTEILUNG

Den Vereinen/Endspielteilnehmern der Kategorie «B» (und den 4 Erstklassierten) werden Diplome ausgehändigt.

Es werden keine Medaillen überreicht. Der verbleibende Rest der Gesamtsumme der Einschreibungen wird als symbolische Kostenbeteiligung unter den teilnehmenden Vereinen verteilt werden (absteigend beginnend vom Sieger).

6. SONSTIGE WEISUNGEN

Bestimmte nicht wesentliche Regeln, wie z. B. die Punktgleichheit in der Endwertung, werden aus Platzgründen in diesem Reglement nicht 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 ottobre 2019 MD

