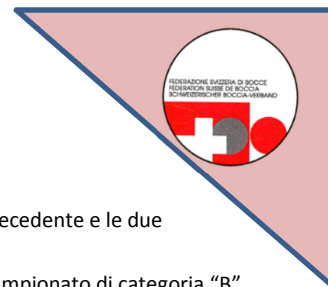


REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO A SQUADRE

Categoria "A"



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 di andata e ritorno in casa e fuori casa (le società con un solo viale devono riservarsi un bocciodromo con 2 viali); con questa deroga il secondo incontro in programma deve essere anticipato nel corso della settimana anche seralemente..

. solo in via eccezionale e motivata la CNTA può concedere la disputa di un solo incontro con a disposizione un unico viale!

. a dipendenza della disponibilità del calendario le prime 4 classificate di ogni girone si qualificheranno per i quarti di finale con eliminazione diretta su campi neutri; Incontri incrociati 1A vs 4B, 2A vs 3B, 3A vs 2B, 4A vs 1B.

. a seguire e come da calendario ci sarà il girone conclusivo con semifinale e finale.

. 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, 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.

Le formazioni delle 2 coppie (secondo turno) devono essere designate nella pausa di 5 minuti tra un turno e l'altro.

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, se la squadra ospitante ha un bocciodromo con un solo viale deve riservarsi un bocciodromo con due 2 viali. (vedi eccezione art. 1.4)

. gli incontri si disputano nel seguente ordine:

primo turno:	Campo X terna Campo Y individuale	in contemporanea
secondo turno:	Campo X coppia Campo Y coppia	in contemporanea

2.5 Punteggio – parità partire -Tiri al pallino

. Ogni partita si disputa ai 12 punti

. In caso di parità, 2 vittorie a testa, nei gironi preliminari, nei quarti, e nel girone di semifinale e finale, si procederà al tiro al pallino, nella seguente modalità:

Ogni squadra designa 3 giocatori che effettuano i tiri al pallino posizionato sulla linea E, sul punto F e 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 solo 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 con 2 bocce a testa (una volta andata e ritorno) .

Dopo le due partite singolare 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 incomplete 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 Fr. 400.-
- . 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 che al primo di gennaio è tesserato per una Società può partecipare al Campionato Svizzero solo per quella Società, nell'eventualità di cambio di Società nel corso dell'anno non può più partecipare al Campionato Svizzero!

3.9 Nei turni preliminari e nei quarti, l'arbitraggio deve essere garantito dalle due squadre; anche la messa a disposizione dei viali, per le partite "in casa", deve essere garantito ed è a carico della Società ospitante.

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" Fr. 250.-

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 disposizione possono essere autorizzate unicamente dalla CNTA.

Altre disposizione possono essere inserite a discrezione della CNTA e del Comitato Centrale.

Il presente regolamento è stato approvato dal Comitato Centrale, il 31 agosto 2019; entra in vigore dal 1° gennaio 2020.

