

	REGELN DER SCHWEIZER MEISTERSCHAFT FÜR VEREINE DER KATEGORIE "B"	FSB - XIV
		Ausgabe 01.01.2026

ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

1 Teilnahme

- 1.1 An der Schweizer Meisterschaft für Vereine der Kategorie B nehmen alle Vereine teil, die nicht in der Meisterschaft der Kategorie A vertreten sind.
- Die in die Kategorie A aufgestiegenen Vereine, die nicht an der Meisterschaft der Kategorie A teilnehmen, steigen automatisch in die Kategorie B ab und bestreiten die Meisterschaft der Kategorie B mit einem Jahr Verzögerung.
- Die NTSK behält sich vor, diese Regel gegebenenfalls anzupassen.
- 1.2 Die Anmeldegebühr wird jährlich von Zentralvorstand (ZV) auf Vorschlag der NTSK festgelegt.
- 1.3 Die Auslosung und der Spielplan sowie der Turnierdirektor oder mehrere Direktoren werden von der NTSK festgelegt und bestimmt.

2 Ablauf

- 2.1 Die Vorrunden finden in der jeweiligen Region statt und umfassen drei verschiedene Disziplinen: Dreier, Zweier und Einzel. Die Gruppen werden entsprechend den Anmeldungen nach Regionen zusammengestellt und spielen im Rundenturniermodus gegeneinander.
- 2.2 Hin- und Rückspiele zu Hause und auswärts. Alle Spiele werden auf einem einzigen Spielfeld ausgetragen, wie in Punkt 2.1 aufgeführt.
- 2.3 In der Region mit den meisten angemeldeten Vereinen qualifizieren sich zwei Vereine.
- 2.4 Mögliche Ausscheidungsspiele.
- 2.5 Die besten vier qualifizieren sich für das Halbfinale.
- 2.6 Die zwei Erstplatzierten steigen in die Kategorie A auf.
- 2.7 Der Erstplatzierte wird Schweizer Meister in der Kategorie B.
- 2.8 Der Kalender bestimmt die Daten der Spiele; sie können während der Woche vorgezogen werden, sie können nicht verschoben werden!
- 2.9 In der Regel finden die Begegnungen jeden Samstag um 14:00 Uhr statt.

3 Mannschaftszusammensetzung

- 3.1 Jede Mannschaft nimmt mit einer Aufstellung von mindestens drei und höchstens neun Spielern, inklusive Ersatzspieler und Kapitän, an allen Begegnungen teil. Jeder Spieler kann an allen Spielen der drei Disziplinen Dreier, Zweier und Einzel teilnehmen.
- 3.2 Jede Mannschaft kann einen Technischen Kommissar (TK) haben. Der TK muss sich ausserhalb des Spielfelds befinden und darf kein Spieler sein, der zu diesem Zeitpunkt am Spiel teilnimmt.
- 3.3 Alle Spieler müssen seit dem 1. Januar des laufenden Jahres registriert sein. Spieler, die im Laufe des Jahres gewechselt haben, dürfen nur dann in der Meisterschaft eingesetzt werden, wenn sie von ihrem vorherigen Verein noch nie einberufen worden sind.

4 Begegnungen

- 4.1 Jedes Treffen umfasst drei Spiele in verschiedenen Disziplinen (Dreier, Zweier und Einzel).
- 4.2 Vor jedem Spiel müssen die beiden TK oder Kapitäne auf dem Spielformular die Mitgliedsnummer und den Namen der Spieler, die am Spiel teilnehmen, einschliesslich der Ersatzspieler, sowie die Aufstellung für das erste Spiel der Dreierdisziplin (erste Runde) eintragen. Zwischen den Runden werden nach einer Pause von 10 Minuten die Spieler benannt, die das zweite Spiel der Disziplin Zweier (zweite Runde) bestreiten werden. Nach einer weiteren Pause von 10 Minuten wird der Spieler benannt, der die Disziplin Einzel (dritte Runde) bestreiten wird. Änderungen hinsichtlich der für die einzelnen Disziplinen ausgewählten Spieler sind nicht zulässig, und jede Änderung wird als Auswechslung betrachtet.

5 Punktzahl und Rangliste

- 5.1 Für jedes Spiel werden folgende Punkte in der Rangliste vergeben: 1 Punkt für den Sieg in jeder einzelnen Disziplin.
- 5.2 Falls am Ende der Vorrunde mehrere Vereine die gleiche Punktzahl haben, wird für die Erstellung der endgültigen Rangliste Folgendes berücksichtigt:
 - a) die Punkte in der Rangliste in den direkten Begegnungen, also mit den Siegen;
 - b) Beste Differenz zwischen der Summe der erzielten und kassierten Punkte in direkten Begegnungen;
 - c) Beste Punktedifferenz der gesamten Vorrunde;
 - d) im Falle eines weiteren Gleichstands wird das Auslosen durch den TD durchgeführt.

6 Spielmethode

- 6.1 Die Aufstellung umfasst mindestens drei und maximal neun Spieler pro Mannschaft, inklusive Ersatzspieler und Kapitän.
- 6.2 Der Technische Kommissär (TK) muss sich, sofern verfügbar, ausserhalb des Spielfelds befinden und darf kein Spieler sein, der zu diesem Zeitpunkt am Spiel teilnimmt.
- 6.3 Jeder Spieler kann an allen Spielen der drei Disziplinen Dreier, Doppel und Einzel teilnehmen.
- 6.4 Pro Spiel kann ein Spieler durch einen anderen Spieler ersetzt werden; dies muss am Ende der gesamten Satz und bevor die gegnerische Mannschaft den Pallino geworfen hat, erfolgen.
- 6.5 Jede Partie, die auch nur teilweise gespielt wird, zählt als ganze Spiel.

7 Beginn der Begegnungen, Bahnproben

- 7.1 Vor jedem Spiel lösen die beiden TK oder Kapitäne aus, welche Mannschaft mit dem Bahnproben beginnt. Die andere Mannschaft hat das Vorrecht, in allen drei Disziplinen den ersten Boccia-Kugel zu spielen.
- 7.2 In den vier Aufwärmrunden (zwei Hin- und zwei Rückrunden) können alle Spieler einer Mannschaft (einschliesslich der Ersatzspieler) die Bahn mit jeweils zwei Boccia-Kugeln ausprobieren. Nach Abschluss der Aufwärmrunden testen die für das Dreier-Spiel vorgesehenen Mannschaften gleichzeitig die Bahn mit jeweils zwei Boccia-Kugeln (einmal Hin- und einmal Rückrunde). Nach dem Dreier-Spiel und einer Pause von zehn Minuten testen die vier Spieler des Zweier-Spiels ihre Bahn mit jeweils zwei Kugeln (einmal hin und einmal zurück). Nach den beiden Spielen sowie einer Pause von zehn Minuten testen die für das Einzelspiel bestimmten Spieler die Spielbahnen gleichzeitig mit jeweils vier Kugeln (einmal hin und einmal zurück).

8 Spielregeln

- 8.1 Die Begegnungen werden gemäss den technischen Regeln SBV-IV mit 12 Punkten ausgetragen.
- 8.2 In jedem Spiel sind zwei 2-minütige Unterbrechungen (Time-outs) erlaubt. Die Unterbrechung kann nur angefordert werden, wenn der eigene Spieler im Begriff ist, eine Aktion durchzuführen.
- 8.3 In jedem Spiel ist die Besichtigung des Spiels zweimal zulässig (maximal 1 Minute). In Zweier- und Dreier-Spielen ist die Besichtigung des Spiels für die gesamte Mannschaft zulässig.
- 8.4 Die erlaubte Zeit zum Spielen der Boccia-Kugel beträgt 30 Sekunden ab dem Moment, in dem der Schiedsrichter die Boccia-Kugeln markiert und die Punkte verkündet hat.
- 8.5 Zu Beginn jedes Spielzugs müssen sich alle Spieler in der Zone A-B befinden. Alle Kugeln müssen in den dafür vorgesehenen Behältern aufbewahrt werden und dürfen nicht auf dem Spielfeld liegen bleiben. Beim ersten Verstoss gegen diese Regeln (Art. 8.4 und 8.5) wird die Mannschaft ermahnt; beim zweiten Verstoss wird eine noch zu spielende Kugel annulliert. Die Vorteilsregel ist nicht Anwendbar. Die benachteiligte Mannschaft kann entscheiden, welche Kugel annulliert werden soll.
- 8.6 Die Formationen müssen bei jedem Spiel mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl von Spielern vollständig sein, die gesamte Formation muss zu Spielbeginn anwesend sein.

Für den Fall, dass die gesamte Mannschaft abwesend oder unvollständig vor den beginn ist, sind folgende Strafen vorgesehen:

 - Strafe in der Rangliste und verlorene Spiele mit einem Ergebnis von 12 zu 0;
 - die Anwesende Verein erhält 3 Punkte in der Rangliste;
 - Geldstrafe von CHF 200.00;
 - Alle weiteren Disziplinar massnahmen, die von der NTSK beschlossen und vom Zentralvorstand gebilligt wurden.

8.7 Im Falle eines Feldverweises von Spielern (nach einem von der TD entschiedenen Verstoss) verliert die Mannschaft das Spiel und die ausgeschlossenen Spieler können nicht mehr an den Spielen der laufenden Meisterschaft teilnehmen.

8.8 In den Vorrunden muss die Schiedsrichterleistung von beiden Mannschaften gewährleistet werden. Die Bereitstellung der Bahnen Heimspielen obliegt dem gastgebenden Verein.

Im Halbfinale und Finale wird die Schiedsrichterleistung von offiziellen Schiedsrichtern übernommen, die vom Schiedsrichterbeauftragten in Zusammenarbeit mit dem TD benannt werden.

8.9 Am Ende jeder Begegnung muss das von den beiden Kapitänen unterzeichnete Formular unverzüglich per E-Mail oder WhatsApp an den TD gesendet werden, vollständig mit jedes einzelnes Ergebnis.

9 Spieltenü und Boccia-Kugeln

9.1 Was die Spieltenü betrifft, gelten die Bestimmungen der entsprechenden Verordnung (SBV-V).

9.2 Es ist empfehlenswert, dass die Farbe der Kugeln für alle Formationen gleich ist, sich jedoch von der des Gegners unterscheidet.

10 Anmeldegebühr

Die Anmeldegebühr für die Kategorie B beträgt CHF 150.00.

11 Prämierung

Den Finalisten der Kategorie B (und den vier Erstplatzierten) werden Diplome überreicht und sie erhalten einen Geldpreis, der sich nach der Platzierung (Preisgeld) vom ersten bis zum vierten Platz richtet. Darüber hinaus erhält der Erstplatzierte ein Erinnerungspräsent.

12 Andere Bestimmungen

Für alle Aspekte technischer oder anderer Art, die nicht durch die oben erwähnten Normen betrachtet sind, gelten die Technischen Reglementen und andere SBV-Bestimmungen, die zusätzlich zu den Beschlüssen der NTSK und/oder des Zentralvorstandes in Kraft sind.

Jede Abweichung von diesen Bestimmungen kann nur von der NTSK genehmigt werden.

Andere Bestimmungen können nach dem Ermessen der NTSK und des Zentralvorstandes aufgenommen werden.

13 Inkrafttreten

Diese Regelung tritt am 1. Januar 2026 in Kraft und ersetzt alle bisherigen Regelungen.

Der SBV-Präsident:
Teresina Quadranti



Der NTSK-Präsident:
Giovanni Rapaglia

