

	REGLEMENT SCHWEIZER VEREINS-MEISTERSCHAFT DER "KATEGORIE A"	SBV - XIII
		Ausgabe 01.01.2026

1 ALLGEMEINE REGELN

- 1.1 Die zehn besten Teams der Kategorie "A" des Vorjahres sowie die zwei Aufsteiger aus der Kategorie "B" qualifizieren sich für die Schweizer Vereinsmeisterschaft, wobei die Anzahl der Teams auf zwölf begrenzt ist. Sollte ein Team verzichten, rücken die gemäss der Rangliste nächstplatzierten abgestiegenen Teams nach, oder gegebenenfalls das drittplatzierte Team der Kategorie "B" Meisterschaft.
Hinweis: Bei einem oder mehreren Rücktritten behält sich die NTSK das Recht vor, die Anzahl der teilnehmenden Teams anzupassen.
Alle weiteren Vereine sind berechtigt, sich für die Meisterschaft der Kategorie "B" zu registrieren.
- 1.2 Die Höhe der Anmeldegebühr wird jährlich durch den Zentralvorstand basierend auf einem Vorschlag des NTSK bestimmt.
- 1.3 Der Turnierdirektor (TD) oder mehrere TD werden von der NTSK bestimmt. Die NTSK wird die Auslosung öffentlich durchführen und den Spielplan erstellen.
Die beiden Finalisten der vorangegangenen Meisterschaft werden in den Runden als gesetzt betrachtet.
- 1.4 Ablauf der Kategorie "A" Meisterschaften:
 - Vorrunden mit Gruppen zu je sechs Vereinen (Mannschaften).
 - Heim- und Auswärtsspiele (Vereine mit nur einer Bocciabahn müssen eine Bocciahalle mit zwei Bahnen reservieren).
 - Die besten 4 Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für das Viertelfinale mit direkter Ausscheidung auf neutralen Plätzen: 1A gegen 4B, 2A gegen 3B, 3A gegen 2B, 4A gegen 1B im Kreuzspiel.
 - Im Anschluss daran findet gemäss Spielplan die Endrunde mit Halbfinale und Finale statt.
 - Die beiden letzten Mannschaften jeder Gruppe bestreiten ein Playout-Spiel, in dem die beiden Vereine ermittelt werden, die in die Kategorie B absteigen wie folgt: 5A gegen 6B, 6A gegen 5B.
 - Der Kalender bestimmt die Daten der Spiele; sie können während der Woche vorgezogen werden (nur auf den im Spielplan vorgesehenen Bocciabahnen), sie können nicht verschoben werden!
 - die Viertelfinal-, Halbfinal- und Endspiele der Meisterschaft können nicht vorgezogen werden.
- 1.5 Die Spiele finden jeden Samstag um 14.00 Uhr statt. An einigen Samstagen finden Doppelspiele statt, das erste um 10.00 Uhr und das zweite um 15.00 Uhr.

2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

- 2.1 Jeder Verein nimmt an allen Spielen mit einer Formation von mindestens 5 und höchstens 10 Spielern einschliesslich der Reserve und des Kapitäns teil. Der Cheftrainer (CT) muss eine Person an der Seitenlinie sein. 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 nicht einberufen worden sind.

3 BEGEGNUNGEN

- 3.1 Vor jedem Spiel müssen die beiden Vereine das Spielformular ausfüllen und die Mitgliedsnummern sowie die Namen der Spieler angeben, die am Spiel teilnehmen, einschliesslich ihrer Reservespieler. Zudem müssen sie den Spieler benennen, der mit dem Präzisionswurf beginnt (erste Runde) und nicht ersetzt werden kann. Während der zehnminütigen Pause müssen die beiden Vereine die Aufstellungen für das erste Dreier- und Einzelspiel (zweite Runde) auf dem Spielformular eintragen. Danach sind keine Änderungen in Bezug auf die ausgewählten Spieler mehr zulässig und jede Änderung wird als Auswechslung betrachtet. Die Aufstellungen der beiden Zweiermannschaften müssen ebenfalls in der 10-minütigen Pause zwischen den Runden festgelegt werden. Das Ende der zweiten Runde wird durch den letzten Punkt bestimmt, der im längsten Spiel erzielt wurde.

Jedes Spiel umfasst einen Präzisionswurf sowie vier Spiele mit jeweils zwei Sätzen à acht Punkten auf benachbarten Spielfeldern, somit insgesamt acht Sätze.

die Spiele werden in der folgenden Reihenfolge ausgetragen:

Erste Runde

Präzisionswurf
(siehe spezifische Regelung)

Zweite Runde

Bahn X Dreier (2 Sätzen à 8 Punkten)

Gleichzeitig

Bahn Y Einzel (2 Sätzen à 8 Punkten)

Dritte Runde

Bahn X Zweier (2 Sätzen à 8 Punkten)

Gleichzeitig

Bahn Y Zweier (2 Sätzen à 8 Punkten)

4 PUNKTZAHL, RANGLISTE

- 4.1 Für jedes Spiel werden in der Rangliste die folgenden Punkte vergeben:
- 3 Punkte für eine höhere Anzahl gewonnener Sätze (mindestens 5:3) nach dem Präzisionswurf.
 - 2 Punkte bei einem 4:4-Unentschieden beim Sieg im Präzisionswurf.
 - 1 Punkt bei einem 4:4-Unentschieden bei Niederlage im Präzisionswurf.
- 4.2 Sollten am Ende der Vorrunden mehrere Vereine die gleiche Punktzahl haben, so wird die endgültige Platzierung unter Berücksichtigung dieser Punkte ermittelt:
- A) die Punkte in der Rangliste in direkten Begegnungen, also mit Siegen;
 - B) die Anzahl der gewonnenen Sätze, einschliesslich des Präzisionswurfs;
 - C) Beste Differenz zwischen der Summe der erzielten und kassierten Punkte in direkten Begegnungen;
 - D) die in der gesamten Vorrunde gewonnenen Spiele;
 - E) Beste Punktedifferenz der gesamten Vorrunde;
 - F) im Falle eines weiteren Gleichstands wird das Auslosen durch den TD durchgeführt.

5 SPIELMETHODE

- 5.1 Formationen von mindestens 5 Spielern pro Mannschaft (CT am Spielfeldrand und kein Spieler zu diesem Zeitpunkt).
Maximal 10 Spieler einschliesslich Reserve und Kapitän.
Nur 3 Spieler können 2 Spiele pro Spiel (Einzel und Zweier oder Zweier und Dreier) spielen.
Sollte ein Verein die Zweierspiele mit mehr als 3 Spielern beginnen, die bereits 2 Spiele gespielt haben, wird das Zweier-Team, das den Platz disqualifiziert verlassen muss und 2 Sätze zu 0 verliert, ausgelost.
Beide Teams sind aufgefordert, dafür zu sorgen, dass dies nicht geschieht.
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;
Jede Partie, die auch nur teilweise gespielt wird, zählt als ganze Spiel.
Ein ausgewechselter Spieler darf keinen anderen Spieler in dem gleichzeitig laufenden Spiel ersetzen.
Der für den Präzisionsschuss ausgewählte Spieler darf nicht ausgewechselt werden.

6 BEGINN DER BEGEGNUNGEN, BAHNPROBEN

- 6.1 Vor jedem Spiel ziehen die beiden Kapitäne die Mannschaft, die die Bahn für den Präzisionswurf und das Einzelspiel wählt. Die andere Mannschaft hat Vorrang beim Start in allen acht Sätzen sowie beim Präzisionswurf.
- 6.2 Die für den Präzisionswurf ausgewählten Spieler haben jeweils fünf Minuten Zeit, um sich abwechselnd aufzuwärmen. Nach dem Präzisionswurf und einer zehnminütigen Pause bestreiten die beiden Mannschaften gleichzeitig vier Bahnproben auf den Bahnen. Diejenige Mannschaft, die die Bahn für den Einzelspiel ausgewählt hat, bestimmt, auf welcher Bahn die Bahnproben beginnen. Nach Abschluss der ersten vier Bahnproben (zweimal Hin und zweimal Zurück) finden auf der anderen Bahn ebenfalls vier Bahnproben (zweimal Hin und zweimal Zurück) statt.
- 6.3 In den Bahnproben können alle Spieler einer Mannschaft (einschliesslich Reservespieler) auf beiden Bahnen mit jeweils 2 Kugeln probieren. Nach Abschluss der Bahnproben treten die beiden Einzelspieler gleichzeitig auf der zuvor ausgelosten Bahn mit vier Kugeln und nur zwei weiteren Bahnproben (einmal Hin- und einmal Zurück) an.
Die 6 Dreier Spieler testen ihre Bahn gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln (einmal Hin und zurück).
Nach den beiden Einzel- und Dreier-Spielen und nach der 10-minütigen Pause probieren die für die beiden Zweierspiele vorgesehenen Spieler die Bahnen gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln aus (eine Hin- und zurück).

7 SPIELREGELN

- 7.1 Es wird nach dem "Internationalen Reglement CH" gespielt, mit folgenden Anpassungen:
- Die Spiele werden in zwei Sätzen zu je 8 Punkten gespielt;
 - Zu Beginn eines jeden Satzes wird der Pallino bei Bocciabahnen von mehr als 24,50 m Länge in der Mitte auf der Linie "D" platziert (bei Bocciabahnen von weniger als 24,50 m Länge auf der Linie "C");
 - Obligatorischer Volo-Wurf zwischen Linie E und Linie D (auf Bahnen, die kürzer als 24,50 m sind, Linie C);
 - Der Raffa-Wurf ist auf den Pallino und auf Bocciakugeln erlaubt, die mit dem Pallino "Bersaglio" bilden (wobei nur der Wurf auf den Pallino deklariert wird), auf jeder Position in der Bahn und auf Bocciakugeln, die hinter der frontalen "D"-Linie (bei Bahnen unter 24,50 m die "C"-Linie) aufgestellt sind;
 - Die gespielte Bocciakugel, egal ob beim Raffa-/Volo-Wurf sowie beim Setzen (Punkten), die die Rückwand berührt, bevor sie andere ruhende Gegenstände berührt, ist ungültig. Die Vorteilsregel findet keine Anwendung.
- 7.2 In jedem Spiel sind zwei Unterbrechungen von jeweils zwei Minuten (Time-out) zulässig, eine pro Satz. Die Unterbrechung kann nur beantragt werden, wenn der eigene Spieler im Begriff ist, die Aktion auszuführen.

Der Antrag auf eine eventuelle Unterbrechung muss über den Cheftrainer (CT) gestellt werden (eine Person, die sich zu diesem Zeitpunkt am Spielfeldrand befindet und Teil der Mannschaft ist).

7.2 In jedem Spiel sind zwei Unterbrechungen von jeweils zwei Minuten (Time-outs) zulässig, eine pro Satz. Die Unterbrechung kann nur beantragt werden, wenn der eigene Spieler im Begriff ist, die Aktion auszuführen. Der Antrag auf eine eventuelle Unterbrechung muss über den Cheftrainer (CT) gestellt werden (eine Person, die sich zu diesem Zeitpunkt am Spielfeldrand befindet und Teil der Mannschaft ist).

7.3 In jedem Spiel (Einzel, Zweier, Dreier) ist es erlaubt, das Spiel vier Mal (max. 1 Minute) und zwei Mal pro Satz zu betrachten. Bei Zweier- und Dreierspielen ist das Betrachten des Spiels für die gesamte Aufstellung erlaubt.

7.4 Die erlaubte Zeit zum Spielen der Bocciakugel beträgt 30 Sekunden ab dem Moment, in dem der Schiedsrichter die Bocciakugeln markiert und die Punkte verkündet hat;

Achtung: Beim zweiten Aufruf wird die Bocciakugel als ungültig gewertet.

7.5 Die Aufstellungen müssen bei jedem Spiel mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl von Spielern + TK vollständig sein, die gesamte Formation muss zu Beginn des Spiels anwesend sein.

Bei Abwesenheit der gesamten Mannschaft oder unvollständiger Aufstellung zu Beginn des Spiels werden folgende Sanktionen verhängt:

- Strafe in der Rangliste und verlorene Spiele mit 9 zu 0 Sätzen
- der teilnehmende Verein erhält 3 Punkte in der Rangliste
- Geldstrafe von CHF 400.00
- eventuelle weitere Disziplinarstrafen, die von der NTSK beschlossen und vom Zentralvorstand gebilligt wurden.

7.6 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.

7.7 In den Vorrunden muss die Schiedsrichterleistung von beiden Mannschaften gewährleistet werden. Die Bereitstellung der Bahnen und der Matte für das Präzisionswurf bei Heimspielen obliegt dem gastgebenden Verein. Im Viertelfinale, Halbfinale und Finale wird die Schiedsrichterleistung von offiziellen Schiedsrichtern übernommen, die vom Schiedsrichterbeauftragten in Zusammenarbeit mit dem TD benannt werden, der auch für die Organisation der Matten für das Präzisionswurf zuständig ist.

7.8 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 einzelnen Ergebnis.

8 SPIELTENÜ UND BOCCIAKUGELN

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

Die Farbe der Bocciakugeln muss für jede Mannschaft gleich sein, sie muss sich jedoch von der Farbe der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Haben beide Mannschaften Bocciakugeln derselben oder ähnlicher Farbe, muss die Mannschaft, die das Spiel beginnt, die Kugeln wechseln. Diese Entscheidung liegt ausschliesslich beim Turnierdirektor und ist unanfechtbar.

9 ANMELDEGEBÜHR

Die Anmeldegebühr für die Kategorie A beträgt CHF 250.00.

10 PRÄMIERUNG

Den Finalisten der Kategorie A (und den vier Erstplatzierten) werden Diplome verliehen.

Sie erhalten eine Geldprämie entsprechend ihrer Platzierung (Preisgeld) vom ersten bis zum achten Platz. Darüber hinaus erhält der Erstplatzierte ein Erinnerungspräsent.

11 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.

12 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

