

	REGOLAMENTO CAMPIONATO SVIZZERO PER SOCIETÀ DI CATEGORIA "A"	FSB - XIII
		Edizione 01.01.2026

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 No. delle Società partecipanti. Tutte le altre Società 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 (DdG) o più Direttori sono determinati dalla CNTA. La CNTA effettuerà pubblicamente il sorteggio e pianificherà 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 di sei Società (squadre) cadauno.
 - partite di andata e ritorno in casa e in trasferta (le società con un solo viale devono riservarsi un bocciodromo con due viali, nonché un tappeto per il tiro di precisione).
 - 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.
 - le ultime due di ogni girone, disputeranno un incontro di playoff che definirà le due Società che retrocedono in categoria B nel seguente modo: 5A vs 6B, 6A vs 5B.
 - il calendario stabilisce le date di disputa degli incontri; gli stessi possono essere anticipati nel corso della settimana, non possono essere posticipati!
 - gli incontri dei quarti, semi e finale di campionato non possono essere anticipati.
- 1.5 In ogni giornata di sabato vengono disputati gli incontri alle ore 14.00. Saranno previsti dei sabati con doppio incontro, il primo alle ore 10.00 e il secondo alle ore 15.00.

2. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- 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 (CT) dovrà essere una persona a bordo campo. Tutti i giocatori devono risultare tesserati dal 1° gennaio dell'anno corrente. I giocatori trasferiti durante l'anno, possono essere impiegati nel campionato unicamente se non sono mai stati convocati dalle precedenti Società.

3. INCONTRI

- 3.1 Prima di ogni incontro, le due società devono compilare il formulario di gara riportando il numero di tessera e il nominativo dei giocatori che partecipano all'incontro, riserve comprese, nonché il giocatore che inizia con il tiro di precisione (primo turno), che non può essere sostituito. Durante la pausa di 10 minuti, le due società devono indicare nel formulario di gara le formazioni che iniziano la prima partita di terna e quella individuale (secondo turno). Successivamente, non saranno ammesse modifiche relative ai giocatori prescelti e ogni cambiamento sarà considerato una sostituzione. Le formazioni delle due coppie devono essere designate durante la pausa di 10 minuti tra un turno e l'altro. La conclusione del secondo turno è determinata dall'ultimo punto segnato nella partita più lunga.

Ogni incontro prevede la disputa di un tiro di precisione e di quattro partite in due set da otto punti ciascuna, su campi attigui, per un totale di otto set.

Gli incontri si disputano nel seguente ordine:

Primo turno

Tiro di precisione
(vedi specifico regolamento)

Secondo turno

Campo X Terna (2 set a 8 punti)
in contemporanea
Campo Y Individuale (2 set a 8 punti)

Terzo turno

Campo X Coppia 1 - (2 set a 8 punti)
in contemporanea
Campo Y Coppia 2 - (2 set a 8 punti)

4. PUNTEGGIO, CLASSIFICA

- 4.1 Per ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti in classifica:
- Punti 3 per un maggior numero di set vinti (almeno 5:3) dopo il tiro di precisione.
 - Punti 2 in caso di parità di set (4:4) dopo una vittoria nel tiro di precisione.
 - Punti 1 in caso di parità di set (4:4) dopo una sconfitta nel tiro di precisione.
- 4.2 In caso che al termine dei gironi preliminari vi siano più Società con ugual punteggio, per stilare la classifica finale per il piazzamento si terrà conto:
- A) i punti in classifica negli scontri diretti quindi con le vittorie;
 - B) il numero di set vinti, tiro di precisione compreso;
 - C) miglior differenza tra il totale dei punti fatti e subiti negli scontri diretti;
 - D) gli incontri vinti nell'intero girone preliminare;
 - E) miglior differenza punti fatti/subiti nell'intero girone preliminare;
 - F) in caso di ulteriore parità si procederà tramite sorteggio effettuato dal DdG.

5. METODO DI GIOCO

- 5.1 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.
Solo 3 giocatori possono disputare 2 partite per incontro (individuale e coppia o coppia e terna).
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 2 Set a 0.
Si invitano entrambe le squadre a verificare che 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.
Ogni partita giocata anche parzialmente vale come partita intera.
Un giocatore sostituito non può sostituire un altro giocatore nella partita che si disputa in contemporanea.
Il giocatore designato per il tiro di precisione non può essere sostituito.

6. INIZIO INCONTRO, PROVA VIALI

- 6.1 Prima di ogni incontro i 2 capitani sorteggeranno la squadra che sceglierà la corsia di gioco dove si svolgerà il tiro di precisione e l'individuale l'altra squadra avrà la priorità di giocare la prima boccia in tutti gli 8 i Set come pure di iniziare con il tiro di precisione.
- 6.2 I giocatori designati per il tiro di precisione avranno 5 minuti di riscaldamento ciascuno, in alternanza.
Dopo il tiro di precisione e la pausa di 10 minuti, le due squadre disputeranno quattro mani di prova sui viali in simultanea. La squadra che ha scelto dove giocare l'individuale sceglierà il viale da cui iniziare le mani di prova. Al termine delle prime quattro mani di prova (due volte andata e due volte ritorno), ci sarà la prova dei viali di quattro mani (due volte andata e due volte ritorno) sull'altro viale, sempre in simultanea.
- 6.3 Nelle mani di riscaldamento tutti i giocatori di una squadra (riserve comprese), potranno provare su entrambe le corsie con 2 bocce ciascuno. terminate le mani di riscaldamento, i due individualisti procederanno in contemporanea alla prova della corsia precedentemente sorteggiata, con quattro bocce, solo 2 ulteriori mani di riscaldamento (una volta andata e una volta ritorno).
I 6 giocatori di terna procederanno in contemporanea alla prova della loro corsia con 2 bocce a testa (una volta andata e una volta ritorno).
Dopo le due partite individuale e terna e dopo la pausa di 10 minuti, i giocatori designati per le due partite di coppia proveranno le corsie di gioco in contemporanea con 2 bocce a testa (una volta andata e una volta ritorno).

7. REGOLAMENTO DI GIOCO

- 7.1 Si giocherà con il "Regolamento Internazionale CH", con i seguenti accorgimenti:
- Le partite si disputeranno in 2 Set a 8 punti;
 - All'inizio di ogni Set, nei viali di metri 24.50 e oltre, il pallino verrà posizionato al centro sulla linea "D" (nei viali inferiori a metri 24.50 sulla linea C);
 - Lancio di volo obbligatorio tra la linea E e la linea D (nei viali inferiori a metri 24.50 la linea C)
 - Il tiro di raffa è consentito sul pallino e sulle bocce che formano un bersaglio con il pallino in ogni posizione della corsia di gioco (dichiarando unicamente il tiro al pallino se esso si trova tra la linea E e la linea D) e sulle bocce poste dopo la linea "D" frontale (la linea C nei viali inferiori a 24.50 metri).
 - La boccia giocata, sia con il lancio di raffa/volo che nell'accosto, che tocca l'asse di fondo prima che tocchi altri oggetti fermi è nulla. La regola del vantaggio non è applicabile;
- 7.2 In ogni partita sono ammesse due interruzioni di due minuti (time out), una per set. L'interruzione può essere richiesta solo quando il proprio giocatore sta per iniziare l'azione. La richiesta di un'eventuale time out deve essere effettuata tramite il CT (una persona a bordo campo in quel momento che faccia parte della formazione).

- 7.3 In ogni partita (individuale, coppia, terna) la visione del gioco è ammessa 4 volte (tempo max. 1 minuto) 2 volte per Set. Nelle partite di coppia e terna, la visione del gioco è consentita a tutta la formazione.
- 7.4 Il tempo permesso per giocare la boccia è di 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato le bocce e dichiarato i punti.

Attenzione: al secondo richiamo la boccia verrà ritenuta nulla.

- 7.5 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.

In caso di assenza di tutta la squadra o di formazione incompleta all'inizio dell'incontro, si prevedono le seguenti sanzioni:

- penalizzazione in classifica e partite perse con il punteggio di 9 Set a 0
- alla Società presente vengono assegnati 3 punti in classifica
- ammenda di CHF 400.00
- eventuali ulteriori sanzioni disciplinari decise dalla CNTA e avallate dal Comitato Centrale.

- 7.6 In caso di espulsione di giocatori in campo (in seguito a infrazione decisa dal DdG), la formazione perde la partita e i giocatori espulsi non possono più partecipare alle partite del campionato in corso.
- 7.7 Nei turni preliminari, l'arbitraggio deve essere garantito dalle due squadre. La messa a disposizione dei viali e del tappeto per il tiro di precisione per le partite in casa è a carico della società ospitante. Nei quarti di finale, in semifinale e in finale, l'arbitraggio sarà affidato ad arbitri ufficiali designati dal responsabile degli arbitri in collaborazione con il DdG, che si occuperà anche dell'organizzazione dei tappeti per il tiro di precisione.
- 7.8 Al termine di ogni incontro, il formulario, firmato dai due capitani, deve essere tempestivamente inviato per e-mail o WhatsApp al DdG, completo di ogni singolo risultato.

8. DIVISA E BOCCE

Per quanto riguarda la divisa, valgono le disposizioni dell'apposito regolamento (FSB - V).

Il colore delle bocce deve essere lo stesso per ogni formazione, ma diverso da quello dell'avversario. Se le due formazioni hanno le bocce dello stesso colore o simili, la formazione che inizia la partita deve cambiare le bocce. Il giudizio è di esclusiva competenza del direttore di gara ed è inappellabile.

9. TASSA D'ISCRIZIONE

La tassa di iscrizione per la categoria A è di CHF 250.00.

10. PREMIAZIONE

Alle Società finaliste della categoria "A" (e prime quattro classificate) saranno consegnati dei diplomi. Riceveranno un premio in denaro in base al piazzamento (montepremi) dalla 1° alla 8° classificata. Inoltre alla prima classificata verrà assegnato un dono ricordo.

11. ALTRE DISPOSIZIONI

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 della CNTA e/o del Comitato Centrale.

Eventuali deroghe alle presenti disposizioni possono essere autorizzate unicamente dalla CNTA.

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

12. ENTRATA IN VIGORE

Il presente regolamento entra in vigore il 1° gennaio 2026 e abroga ogni altra regola precedente.

Il Presidente FSB:
Teresina Quadranti



Il Presidente CNTA:
Giovanni Rapaglia

