

	REGLEMENT SCHWEIZER-MEISTERSCHAFT FÜR VEREINE "KATEGORIE B"	FSB/SBV XVIII
		Ausgabe 01.01.2022

1 ALLGEMEINE REGELN

- 1.1 Die Schweizer Meisterschaft für Vereine der Kategorie "B" steht allen Vereinen offen, die nicht in der Meisterschaft der Kategorie "A" vertreten sind. Vereinen, die nicht an der Meisterschaft in der Kategorie "A" teilnehmen, werden automatisch in die Kategorie "B" eingestuft und nehmen im folgenden Jahr an der Meisterschaft in der Kategorie "B" teil.
Die NTSK behält sich das Recht vor, diese Regel dem Anlass entsprechend anzupassen.
- 1.2 Die Anmeldegebühr wird jährlich von Zentralvorstand (ZV) auf Vorschlag der NTSK festgelegt.
- 1.3 Der TD wird von der NTSK bestimmt, während die Auslosung und der Spielplan von der TD und der NTSK festgelegt und bestimmt werden.
- 1.4 **Ablauf der Kategorie "B" Meisterschaften**
- Vorrunden in der eigenen Region (gironi all'italiana).
 - Spiele auf neutralen, im Spielplan vorgesehenen Bocciabahnen.
 - Die Erstplatzierten jeder Runde (einer pro Region) qualifizieren sich für die Finalrunde mit einem 3er-Finale (girone all'italiana).
 - Die ersten beiden Gewinner der Endrunde steigen in die Kategorie "A" auf.
 - Der Sieger der Finalrunde wird Schweizer Meister in der Kategorie "B".
 - 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!
- 1.5 An jedem Tag (in der Regel samstags) finden in der Regel 2 Begegnungen statt, die erste Begegnung soll um 13.30 Uhr beginnen, die zweite Begegnung je nach Anreise um 17.00 Uhr.

2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG, SPIELE, RANGLISTENPUNKTE UND ENDWERTUNG

- 2.1 Jeder Verein nimmt an allen Spielen mit mindestens 5 und höchstens 10 Spielern einschliesslich der Reserve und des Kapitäns teil. Der TK muss eine Person am Spielfeldrand sein, für die Kategorie "B" kann er auch der 5. Spieler oder die Reserve sein. Auf keinen Fall darf der TK ein Spieler sein, der das Spiel spielt!
- 2.2 Auf dem Spielformular können zwei "Nichtansässige" lizenzierte Spieler eingetragen werden. Achtung: die beiden "Nichtansässige" Spieler können jeweils nur ein Spiel spielen.
- 2.3 Vor jedem Spiel müssen die beiden Vereine auf dem Spielformular die Lizenznummer und den Namen der am Spiel teilnehmenden Spieler einschliesslich der Reservespieler sowie die Anfangsformationen der ersten Dreier und der Einzelspieler (erste Runde) eintragen. In der Folge sind keine Änderungen bezüglich der ausgewählten Spieler erlaubt, und jede Änderung gilt als Auswechslung. Fünf Minuten vor dem Start tauschen die beiden Kapitäne gleichzeitig die Blätter mit den Namen der Formationen der ersten Einzel- und Dreier-Spiele aus, die auf dem Formular zu vermerken sind. In der 5-Minuten-Pause zwischen der ersten und zweiten Runde werden die Formationen der Zweier 1 und 2 (zweite Runde) in gleicher Weise bestimmt.
Das Ende der ersten Runde wird durch den letzten Punkt im längsten Spiel bestimmt.
- 2.4 **Begegnungen**
- Jedes Spiel umfasst die Auseinandersetzung von 4 Spielen auf benachbarten Bahnen.
 - Die Begegnungen finden in der folgenden Reihenfolge statt:

Erste Runde:	Bahn X Dreier Bahn Y Einzel zur gleichen Zeit
--------------	--

Zweite Runde:	Bahn X Zweier 1 Bahn Y Zweier 2 zur gleichen Zeit
---------------	--

2.5 Punkte – Unentschieden -Pallino schiessen

- Jedes Spiel wird mit 12 Punkten gespielt.
- Bei Gleichstand, je 2 Siege, in den Vorrunden, im Viertelfinale, im Halbfinale und Finale, wird wie folgt den Pallino geschossen:

Jede Mannschaft nominiert 3 Spieler, die den Pallino zentral auf Linie E, Punkt F und zentral auf Linie B schießen, für insgesamt 9 Schüsse pro Mannschaft, in der folgenden Reihenfolge:

Linie E: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse
Punkt F: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse (Startpunkt)
Linie B: Mannschaftsspieler A 3 Schüsse - Mannschaftsspieler B 3 Schüsse.

Im Falle eines weiteren Unentschiedens geht nur noch 1 designierter Spieler pro Mannschaft weiter, 1 abwechselnder Schuss mit dem Gegner, wobei der Pallino auf dem F-Punkt liegt.

Die Mannschaft, die in den 4 Spielen gestartet ist, ist diejenige, die mit dem Pallino Schiessen beginnt.

2.6 Für jedes Spiel werden in der Rangliste die folgenden Punkte vergeben:

- **3 Punkte** für mehr Siege aus der Gesamtzahl der Spiele.
- **2 Punkte** für einen Sieg nach dem Pallino schießen.
- **1 Punkt** für die Niederlage nach dem Pallino schießen.

3 TECHNISCHE REGLEMENT

3.1 Spielmethode:

- Formationen von mindestens 5 Spielern pro Mannschaft (TK am Spielfeldrand und kein Spieler zu diesem Zeitpunkt).
- Maximal 10 Spieler einschliesslich Reserve und Kapitän.
- Auf dem Formular "Formationen" können auch zwei "Nichtansässige" Spieler eingetragen werden; sie werden jeweils nur ein Spiel spielen; wenn nur ein "Nichtansässige" Spieler auf dem Formular eingetragen ist, darf er zwei Spiele spielen.
- Nur 3 Spieler können 2 Spiele pro Spiel (Einzel und Zweier oder Zweier und Dreier) spielen, mit Ausnahme der oben erwähnten möglichen Anmeldung auf dem Formular für zwei nicht ortsansässige Spieler.
- 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; der nicht ortsansässige Spieler kann auch durch den anderen nicht ortsansässigen Spieler ersetzt werden.
- Jede Partie, die auch nur teilweise gespielt wird, zählt als ganze Spiel.
- Ein Spieler kann im Zweierspiel nicht ausgewechselt werden und im anderen Zweierspiel weiterspielen.

3.2 Wer startet:

Vor jedem Spiel ziehen die 2 Kapitäne die Mannschaft, die die Bahn wählt, auf der die Einzel gespielt wird. Die andere Mannschaft hat die Priorität, in allen 4 Spielen zu starten, sowie im Falle eines Unentschiedens als erster den Pallino zu schießen.

Die beiden Mannschaften werden die 4 Bahnproben gleichzeitig spielen; die Mannschaft, die die Bahn für die Einzelprobe ausgewählt hat, wählt die Bahn, auf der die Bahnproben beginnen; am Ende der ersten 4 Hänge findet der Bahnprobe auf der anderen Bahn immer gleichzeitig statt.

3.3 Bahnproben:

In nur 4 Bahnproben (zweimal Hin und zweimal zurück) können alle Spieler einer Mannschaft (einschliesslich der Reserven) auf beiden Bahnen mit je 2 Bocciakugeln probieren. Am Ende der Proben gehen die beiden Individualisten gleichzeitig der zum Test zuvor gezogenen Bahn über, mit vier Bocciakugeln, nur zwei weiteren Bahnproben (einmal Hin und einmal zurück).

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 5-minütigen Pause probieren die für die beiden Zweierspiele vorgesehenen Spieler die Bahnen gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln aus.

(eine Hin- und zurück).

3.4 In jedem Spiel ist nur eine 2-minütige Pause (Time-out) erlaubt. Sie können sie nur dann anfordern, wenn Ihr Spieler im Begriff zu spielen ist.

3.5 In jedem Spiel (Einzel, Zweier, Dreier) dürfen nur 2 Mal (max. Zeit 1 Minute) das Spiel Besichtigen.

3.6 Die Formationen müssen bei jedem Spiel mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl von Spielern + TK vollständig sein, die gesamte Formation muss zu Spielbeginn anwesend sein.

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

- Strafe in der Rangliste und verlorene Spiele mit 0 bis 12 Punkten
- die Anwesende Verein erhält 3 Punkte in der Rangliste
- Geldstrafe von CHF 200.00

- alle weiteren Disziplinarmaßnahmen, die von der NTSK beschlossen und vom Zentralvorstand gebilligt wurden.

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.

- 3.8 Ein Spieler, der am 1. Januar für einen Verein lizenziert ist, kann nur für diesen Verein an der Schweizer Meisterschaft teilnehmen, bei einem Wechsel des Vereins während des Jahres kann er nicht mehr an der Schweizer Meisterschaft teilnehmen!
- 3.9 In den Vorrunden muss die Schiedsrichtertätigkeit durch die beiden Mannschaften gewährleistet sein. In der Endrunde wird das Schiedsrichterwesen mit offiziellen Schiedsrichtern durchgeführt, die von dem von der TD gewählten Hauptschiedsrichter ernannt werden.
- 3.10 Am Ende jeder Begegnung muss das von den beiden Kapitänen unterzeichnete Formular mit jedem einzelnen Ergebnis vollständig an der TD zurückgeschickt werden.

4 ANMELDEGEBÜHR

Kategorie "B" CHF 150.00

5 PRÄMIERUNG

Für die Kategorie "B": Die Finalisten-Vereine/-Mannschaften erhalten Diplome.

Es wird keine Medaillen geben; das verbleibende Preisgeld wird als Aufwandsentschädigung unter den teilnehmenden Vereinen verteilt (entwürdigend ab dem Gewinner).

6 ANDERE BESTIMMUNGEN

Einige Nicht-Kernregeln, wie z.B. die Punktgleichheit in der Rangliste, werden aus Platzgründen nicht von diesen Reglements abgedeckt.

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.

Diese aktualisierte Reglement, die vom ZV am 21. November 2021 genehmigt wurde, hebt alle früheren auf und tritt am 01. Januar 2022 in Kraft.

Der SBV-Präsident:

Giuseppe Cassina

Der NTSK-Präsident:

Giovanni Rapaglia