

	<b>REGLEMENT SCHWEIZER VEREINS-MEISTERSCHAFT "KATEGORIE B"</b>	<b>FSB/SBV XIV</b>
		<b>Ausgabe 01.01.2024</b>

## 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 ihrer eigenen Region, wobei die Gruppen nach den Anmeldungen festgelegt werden (gironi all'italiana).
  - Heim- und Auswärtsspiele (Vereine mit nur einem Bocciabahn müssen eine Bocciahalle mit 2 Bahnen reservieren).
  - In der Region mit mehr angemeldeten Vereinen, qualifizieren sich zwei Vereine.
  - Mögliche Ausscheidungsspiele.
  - Die besten vier qualifizieren sich für das Halbfinale.
  - Die zwei Erstplatzierten steigen in die Kategorie "A" auf.
  - Der Erstplatzierte 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 ein Samstag) werden die Spiele um 14.00 Uhr ausgetragen.

## 2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

- 2.1 Jeder Verein nimmt an allen Spielen mit einer Formation von mindestens 4 und höchstens 10 Spielern teil, einschliesslich der Reservespieler und des Kapitäns. Alle Spieler müssen ab dem 1. Januar des laufenden Jahres für denselben Verein gemeldet sein.

## 3 BEGEGNUNGEN

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. In der 10-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.

Jedes Spiel besteht aus vier Spielen in zwei Sätzen pro Spiel zu 9 Punkten auf nebeneinander liegenden Spielbahnen.

Die Spiele werden in der folgenden Reihenfolge ausgetragen:

Erste Runde:    Bahn X Dreier (2 Sätzen à 9 Punkten)  <p style="text-align: center;"><b>Gleichzeitig</b></p> Bahn Y Einzel (2 Sätzen à 9 Punkten)	Zweite Runde:    Bahn X Zweier 1 (2 Sätzen à 9 Punkten)  <p style="text-align: center;"><b>Gleichzeitig</b></p> Bahn Y Zweier 2 (2 Sätzen à 9 Punkten)
---	--

## 4 DISPUKTE, UNENTSCHEIDENE SPIELE, PALLINO SCHIESSEN

- 4.1 Jedes Spiel wird mit 2 Sätzen à 9 Punkten gespielt.  
Bei Gleichstand, je 4 Sätzen, 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: Spieler 1 Mannschaft A 3 Schüsse - Spieler 1 Mannschaft B 3 Schüsse  
Punkt F: Spieler 2 Mannschaft A 3 Schüsse - Spieler 2 Mannschaft B 3 Schüsse (Startpunkt)  
Linie B: Spieler 3 Mannschaft A 3 Schüsse - Spieler 3 Mannschaft 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.

## **5 PUNKTZAHL, RANGLISTE**

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

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

5.2 Sollten am Ende der Vorrunden mehrere Vereine die gleiche Punktzahl haben, wird die endgültige Rangliste für die Platzierung herangezogen:

- A) die Punkte in der Tabelle in die direkte Begegnung dann mit Siegen;
- B) die Anzahl der gewonnenen Sätze;
- 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.

## **6 SPIELMETHODE**

6.1 Formationen von mindestens 4 Spielern pro Mannschaft (TK am Spielfeldrand und kein Spieler zu diesem Zeitpunkt).

Maximal 10 Spieler einschliesslich Reserve und Kapitän.

4 Spieler können 2 Spiele pro Spiel (Einzel und Zweier oder Zweier und Dreier) spielen.

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.

## **7 BEGINN DER BEGEGNUNGEN, BAHNPROBEN**

7.1 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 8 Sätze zu starten, sowie im Falle eines Unentschiedens als erster den Pallino zu schießen.

7.2 Die beiden Mannschaften werden die 4 Bahnproben gleichzeitig spielen; das Mannschaft, das den Bahn für die Einzelspiel ausgewählt hat, wählt die Bahn, auf der die Bahnproben beginnen; am Ende der ersten 4 Hände (zweimal Hin und zweimal zurück) findet der Bahnprobe auf der anderen Bahn immer gleichzeitig statt (zweimal Hin und zweimal zurück).

7.3 In den Bahnproben 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 10-minütigen Pause probieren die für die beiden Zweierspiele vorgesehenen Spieler die Bahnen gleichzeitig mit je 2 Bocciakugeln aus. (eine Hin- und zurück).

## **8 SPIELREGELN**

8.1 Es wird nach den Technischen Regeln des SBV - II gespielt.

8.2 In jedem Spiel sind zwei 2-minütige Unterbrechungen (Time-outs) erlaubt, eine pro Satz. Die Unterbrechung (Timeout) kann nur angefordert werden, wenn der eigene Spieler im Begriff ist, eine Aktion durchzuführen.

- 8.3 In jedem Spiel (Einzel, Zweier, Dreier), das Spiel Besichtigen ist 4 Mal (max. Zeit 1 Minute) erlaubt, 2 Mal pro Satz. Bei Zweier- und Dreierspielen darf die gesamte Mannschaft das Spiel Besichtigen.
- 8.4 Die Spielzeit beträgt 30 Sekunden ab dem Zeitpunkt, zu dem der Schiedsrichter die Kugeln markiert und die Punkte verkündet hat.
- Achtung:** Beim zweiten Rückruf wird der Bocciakugel als ungültig gewertet.
- 8.5 Die Formationen müssen bei jedem Spiel mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl von Spielern + TK 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 0 zu 8 Sätze.
  - 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.
- 8.6 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.
- 8.7 In den Vorrunden müssen die Schiedsrichter von beiden Mannschaften gestellt werden; die Bereitstellung der Bocciabahnen bei Heimspielen muss ebenfalls gewährleistet sein und liegt in der Verantwortung des gastgebenden Vereins. In den Halbfinal- und Finalspielen werden die Spiele von offiziellen Schiedsrichtern geleitet, die vom Oberschiedsrichter in Zusammenarbeit mit der TD ernannt werden.
- 8.8 Am Ende jeder Begegnung muss das von den beiden Kapitänen unterzeichnete Formular mit jedem einzelnen Ergebnis vollständig an der TD zurückgeschickt werden.

## 9 ANMELDEGEBÜHR

Kategorie "B" CHF 150.00

## 10 PRÄMIERUNG

Für die Kategorie "B": Den Finalisten werden Diplome verliehen.

Der Rest des Preisgeldes wird als Aufwandsentschädigung unter den teilnehmenden Vereinen aufgeteilt (absteigend, beginnend mit dem Gewinner).

## 11 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.

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2024 in Kraft und ersetzt jede vorangehende Bestimmung.

Der NTSK-Präsident:  
**Giovanni Rapaglia**

