

**CAMPIONATO
DI SOCIETÀ
2016
SERIE A**

Specialità Volo

Comitato Tecnico Federale

1. PREMESSA

Al Campionato di Società di Serie A potranno partecipare tutte le Società aventi diritto, rispettando le norme del presente Regolamento.

Le norme generali di iscrizione comprendono:

- 1) Al Campionato partecipano le Società che ne hanno acquisito il diritto.
- 2) È consentito abbinare alla squadra il nome di uno sponsor.
- 3) Il Campionato ha inizio nel mese di Ottobre e si conclude nel mese di Marzo.
- 4) La quota di iscrizione di € 1.500, fissata dal Consiglio Federale, deve essere versata tramite c/c postale n° 87063004 o bonifico bancario IT59C076010320000087063004 intestato alla F.I.B. – Roma, indicando nella causale “iscrizione al Campionato di Serie A”.
- 5) Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche emanate dalla F.I.B.

1.1 Giocatori in organico alle squadre

Al Campionato Italiano di Società di Serie A potranno partecipare tutti i giocatori tesserati nelle Categorie “A – B – C – U18” (esclusivamente del settore maschile), con le limitazioni previste al capitolo 3.3.

La squadra è composta da un massimo di 12 giocatori. Ogni Società dovrà avere tesserati un minimo di cinque giocatori di Categoria A e potrà utilizzare un massimo di dieci giocatori di Categoria A.

Per le Società che partecipano a più di un Campionato, è fatto divieto, pena l'esclusione da tutti i Campionati, di utilizzare un Atleta che sia già sceso in campo (anche come sostituto) in una giornata di un Campionato di Serie o Categoria diverso.

Il giocatore appartenente alla Categoria Under 18 o Under 23, può partecipare al Campionato di Società di Serie per una Società diversa da quella per la quale si è tesserato, previo accordo sottoscritto dal giocatore stesso e dalle Società interessate e depositato presso il Comitato Provinciale o Territoriale competente.

I giocatori Under 18 o Under 23, che abbiano partecipato, a titolo di prestito, ad un Campionato di Serie per una Società diversa da quella in cui è tesserato, potrà partecipare con la propria Società ad un Campionato di Categoria. Per l'Under 18 è consentito disputare con la propria società anche il Campionato Giovanile.

2. STRUTTURA DEL CAMPIONATO

Il Campionato di Società di Serie A avrà inizio nel mese di Ottobre 2015.

Al Campionato di Società di Serie A, partecipano 8 Società, ed è strutturato in un girone unico a livello Nazionale.

Le prime quattro Società classificate parteciperanno alla Final-Four per l'assegnazione del titolo di Campione Italiano di Società.

Retrocederà la perdente dello spareggio tra le ultime due classificate, che si svolgerà in un unico incontro, nell'impianto della penultima classificata. Lo spareggio non verrà disputato se la differenza in classifica tra la 7^a e l'8^a classificata è superiore a 5 punti.

2.1 Final Four

Questa fase si svolgerà con incontri ad eliminazione diretta in un'unica sede, partecipano le prime quattro Società classificate del girone unico del Campionato di Società Serie A.

Le semifinali saranno disputate con il seguente schema:

1^a - 4^a

2^a - 3^a

Passa il turno la vincente dell'incontro, tenendo conto esclusivamente dei due punti della vittoria (incontro) e un punto del pareggio.

Nelle semifinali, in caso di parità, si qualificherà la squadra meglio classificata nel girone unico iniziale.

Nella finale, in caso di parità, si effettuerà uno spareggio come indicato nel Capitolo 4.

La finale è disputata in due giornate, sabato e domenica. Si terrà conto esclusivamente dei due punti della vittoria (incontro) e un punto del pareggio, in caso di parità si procederà come indicato in precedenza. La Società prima classificata sarà proclamata "Campione Italiano di Società di Serie A".

La squadra terza classificata del Campionato, risulta essere la migliore classificata del girone unico iniziale.

2.2 Coppa Europa dei Campioni

I tre posti spettanti alla Federazione Italiana Bocce per la Coppa Europa dei Campioni di Clubs 2015 verranno assegnati con il seguente principio:

- La squadra Campione Italiano di Società (la prima classificata nella Final-Four), acquisisce il diritto di partecipare alla Coppa Europa dei Campioni come prima testa di serie;
- La squadra prima classificata del girone unico iniziale acquisisce comunque il diritto di partecipare alla Coppa Europa dei Campioni.
- La squadra seconda classificata nella Final-Four acquisisce il diritto di partecipare alla Coppa Europa dei Campioni come seconda testa di serie.
- Nel caso la squadra prima classificata del girone unico iniziale sia anche la squadra Campione Italiano di Società o la seconda della Final-Four, acquisisce il diritto a partecipare alla Coppa Europa dei Campioni la terza del girone unico iniziale come terza testa di serie.

Le squadre che ne acquisiscono il diritto, hanno l'obbligo di partecipare alla Coppa Europa di Clubs.

In caso di mancata partecipazione, la Società rinunciataria percepirà il Contributo del Campionato al netto del Contributo di partecipazione alla Coppa Europa.

2.3 Classifica e Punteggi

Per determinare il risultato della singola giornata sono assegnati 2 punti per ogni partita e prova di tiro vinta, 1 punto in caso di pareggio. Questo punteggio sarà preso in considerazione anche per il contributo rimborso spese alle Società.

Per la classifica del campionato, il punteggio sarà il seguente:

- 2 Punti per la vittoria nella giornata;
- 1 Punto per il pareggio nella giornata;
- 0 Punti per la sconfitta nella giornata.

Al termine del Campionato, per stilare la classifica finale, in caso di parità fra due o più Società, si terrà conto, in ordine, dei seguenti criteri, i quali sono sempre e soltanto relativi agli scontri diretti tra le Società in parità:

- Classifica avulsa (Scontri diretti);
- Punti per ogni partita e prova di tiro vinta;
- Totale dei punti incontro (2 per la vittoria, 1 per il pareggio) conseguiti nei Tiri di Precisione, nei Tiri Progressivi, nelle partite a Coppie e nelle partite di Combinato;
- Totale delle bocce colpite nei Tiri Rapidi a Staffetta;
- Totale delle bocce colpite nei Tiri Progressivi;
- Differenza punti nelle partite a Terne;
- Differenza punti nelle partite a Coppie;
- Differenza punti nelle partite Individuali;
- Differenza punti nelle partite di Combinato.

3. FORMULA TECNICA

Gli incontri del Campionato Italiano di Società di Serie A verranno disputati con la formula tecnica e gli orari di seguito specificati.

Le squadre partecipanti all'incontro potranno entrare in campo per il riscaldamento dalle ore 13,20 alle ore 13,45.

1° TURNO – Ore 13,50

- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:45
- Individuale – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:45
- Combinato – 8 Giocate
- Quadretta – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:45

2° TURNO – A seguire

- Tiro Rapido a Staffetta – Sulla distanza di 5 minuti, 4 tiri consecutivi;
- Tiro di Precisione – Tiro di Precisione – (vengono disputati in successione);
- Tiro Progressivo – Sulla distanza di 5 minuti;

3° TURNO – A seguire

- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Individuale – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Combinato a Coppia – 8 Giocate (6 bocce per squadra);
- Terna – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30

Gli accoppiamenti degli incontri di Tiro di Precisione saranno stabiliti per sorteggio dal Direttore di Gara.

La prima Società estratta inizierà per prima nel 1° Tiro mentre la seconda squadra inizierà per prima nel 2° Tiro

Nelle partite a Coppia, Individuale e Combinato del 3° turno i giocatori non potranno essere gli stessi del 1° turno.

I giocatori avranno a disposizione, per il riscaldamento, 3 minuti prima delle prove di Tiro Progressivo e Staffetta e 5 minuti prima delle prove di Tiro di Precisione. Prima del turno finale saranno concessi 10 minuti di riscaldamento.

I giocatori potranno effettuare un massimo di tre prove per giornata.

3.1 Giocatori e Dirigenti in panchina

Per lo svolgimento di ogni incontro di Campionato, la Società ospitante provvederà ad allestire il tavolo degli Arbitri, il tavolo per la Stampa, la panchina con il tavolo per entrambe le Società. Su ciascuna panchina potranno sedere esclusivamente:

- Il Dirigente della Società, l'Allenatore Tecnico e il Vice Allenatore, non in elenco come giocatori;
- Un massimo di 12 giocatori che prendono parte all'incontro, secondo l'elenco consegnato al Direttore di Gara, cui spetta il compito di far rispettare la norma per il regolare svolgimento dell'incontro.

È vietato fumare e usare i telefoni cellulari a tutti gli addetti ai lavori (in panchina). Gli inadempienti saranno sanzionati con il cartellino giallo.

L'Allenatore Tecnico deve essere un tecnico tesserato alla F.I.B., non ha vincolo di società né di Comitato e può essere sostituito durante il campionato. Se esonerato o se dimissionario può essere chiamato a rappresentare un'altra Società anche a campionato già iniziato.

3.2 Formazioni

Le formazioni per ogni incontro dovranno essere composte dal numero di giocatori prescritto.

Il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro, al termine del riscaldamento (ore 13,45), la scheda fornita dalla Federazione. In tale scheda devono essere indicati il Dirigente Accompagnatore (tesserato F.I.B. per la Società che rappresenta), il Vice Allenatore, l'Allenatore Tecnico ed i giocatori a disposizione (massimo 12) con il numero di tesserino, relativa categoria e con le formazioni del primo turno di gioco.

In seguito, entro cinque minuti dal termine di ciascun turno, il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro le formazioni che scenderanno in campo nel turno successivo.

Una volta consegnato l'elenco all'Arbitro, non potrà più essere apportato nessun cambiamento.

Tra la consegna dell'elenco all'Arbitro e l'inizio delle partite è consentita la sostituzione di un giocatore (nella Coppia, nella Terna, nella Quadretta e nel Combinato a Coppie). Nessuna altra sostituzione potrà essere effettuata per la formazione interessata.

All'inizio delle partite, eventuali formazioni irregolari saranno considerate perdenti con il punteggio di 0 – 13.

Eventuali ritardi comporteranno per il Dirigente l'adozione degli stessi provvedimenti disciplinari applicabili per i giocatori.

3.3 Limitazioni di numero e categoria dei giocatori

Nel numero di dieci Giocatori di Categoria "A" che ogni Società può utilizzare nel Campionato di Serie A, è escluso il giocatore Caudera Arrigo nominato dal Consiglio Federale ad Honorem di Categoria "A".

4. SPAREGGIO NEL CAMPIONATO DI SOCIETÀ DI SERIE A

In caso di parità è effettuata una prova supplementare consistente in tre bocce a punto e tre tiri al pallino (totale sei) per ogni squadra.

Due pallini bianchi (uno per il tiro e uno per il punto), vengono collocati in due cerchi del raggio di cm. 70 (tipo combinato) posti al centro del rettangolo dei cinque metri, su due campi scelti per sorteggio (esclusi i campi laterali).

Ogni Squadra designerà sei giocatori (tre per il punto e tre per il tiro) con relativo ordine di partenza, il quale verrà rispettato fino al termine della prova.

L'ordine di inizio e l'alternanza nel punto/tiro o tiro/punto è stabilita per sorteggio, e viene mantenuta sino al termine della prova.

Per tutta la durata della prova le due Squadre giocheranno sempre, alternativamente, una boccia ciascuna.

Il senso di tiro sarà lo stesso utilizzato nella prova di Tiro di Precisione.

Ogni pallino colpito e ogni boccia puntata nel cerchio (per entrambi vale il regolamento del Combinato) assegnano un punto. Eventuali biberon non vengono presi in considerazione.

In caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza (ripartendo dall'ordine di giocata iniziale), e la prova terminerà non appena una delle due Squadre, a parità di bocce giocate, si troverà in vantaggio.

Prima dell'inizio dello spareggio i giocatori hanno diritto ad un periodo di riscaldamento sui campi di gioco della durata di 5 minuti.

5. DISPOSIZIONI TECNICHE

5.1 Penalità e provvedimenti

Le assenze saranno penalizzate con i criteri esposti di seguito.

Nel caso di assenza di tutta la squadra, per ogni giornata di Campionato:

- Penalità di € 300,00;
- Perdita dell'incontro assegnando tutti i punti alla Società che è presente;
- Penalizzazione di cinque punti in classifica;
- Le partite tradizionali saranno considerate perse con il punteggio di 0 – 13.

Nel caso di assenza di una o più formazioni, per ogni partita o prova di tiro non disputata:

- Penalità di € 150,00;
- Perdita dei relativi punteggi della prova;
- Le partite tradizionali saranno considerate perse con il punteggio di 0 – 13.

La mancata partecipazione a tre giornate di Campionato comporta l'esclusione dal Campionato stesso.

Le sanzioni pecuniarie dovranno essere saldate prima dell'incontro successivo a quello nel quale è avvenuta l'assenza. La sanzione dovrà essere versata al Comitato Regionale Competente per territorio.

In caso di ritiro od esclusione dal Campionato di una Società, tutti gli incontri disputati saranno annullati. La Società in difetto perderà inoltre il diritto alla restituzione della cauzione ed all'assegnazione di eventuali contributi di partecipazione. Inoltre non potrà partecipare a qualsiasi Campionato di Società per tre anni.

5.2 Sostituzioni

È ammessa la sostituzione di un giocatore nelle partite a quadretta, terna, coppie e combinato a coppie, da effettuarsi al termine della giocata o durante il time-out. La sostituzione di un giocatore, alle stesse condizioni e per le stesse partite, può essere effettuata anche tra la consegna delle formazioni all'Arbitro e l'inizio delle partite.

Le sostituzioni potranno essere effettuate con i giocatori segnalati dall'Allenatore e che non abbiano partecipato allo stesso turno di gioco. Nessuna sostituzione è consentita, in nessun caso, nelle prove Individuali e di Tiro.

La sostituzione si intende effettuata solo se il giocatore è sceso in campo su autorizzazione del Direttore di Gara.

5.3 Divise

Tutti giocatori della stessa Società, dovranno indossare divise omogenee, compresi coloro che sono di supporto per le prove di Tiro di Precisione (1 giocatore), di Tiro Progressivo e Tiro Rapido a Staffetta (4 Giocatori).

Le divise che i giocatori utilizzano devono essere dello stesso colore in ogni turno di gioco dell'incontro. I giocatori che prendono parte all'incontro nelle prove di Tiro di Precisione, Tiro Progressivo e Tiro Rapido a Staffetta, possono eventualmente indossare le canotte previste dal regolamento, che però dovranno essere del medesimo colore delle divise che la squadra utilizza in tutti gli altri turni di gioco.

Possono essere usate delle maglie termiche (uguali per tutti) sotto la maglia a manica corta purché dello stesso colore della maglia a manica lunga o di un eventuale maglione/tuta..

Tutti i tesserati autorizzati a sedere in panchina hanno l'obbligo di essere in divisa, compreso il Vice Allenatore.

L'Allenatore Tecnico e il Vice Allenatore hanno l'obbligo di essere in divisa. È considerata divisa Sociale di rappresentanza anche la giacca con distintivo Sociale e cravatta.

Il Dirigente accompagnatore non ha l'obbligo della divisa, ma non potrà indossare blue-jeans.

5.4 Prove di Tiro

Per le prove di Tiro, la Società ospitante dovrà provvedere a segnalare progressivamente, sugli appositi segnapunti, i punteggi delle prove (tenendo presente che essi sono puramente indicativi per il pubblico). Per il punteggio finale faranno fede esclusivamente gli stampati, compilati e controfirmati dai Dirigenti delle due squadre.

In caso di contestazione faranno fede i punteggi conteggiati dagli Arbitri.

5.5 Sottotappeti nelle prove di Tiro

Nelle prove di Tiro Progressivo e Tiro Rapido a Staffetta sono ammessi sottotappeti omologati, con l'area fustellata ricoperta da un leggero strato di sabbia, della ditta Mondo di Gallo d'Alba, denominati "Mondo Boule Kit Volo".

5.6 Regolarità dei campi e attrezzature

Il Direttore di Gara, con giudizio insindacabile, trenta minuti prima dell'incontro, può dichiarare inagibili i terreni di gioco o irregolari le attrezzature se non conformi all'R.T.I. e di conseguenza:

- I campi di gioco, per essere considerati regolari, devono avere uno strato di sabbia di mm. 5, di granulometria compresa tra 1 e 3;
- Concede 30 minuti per la sistemazione del terreno. Se questo non avviene considererà come perse, per la Società ospitante, le partite a Quadretta, Terne, Coppie e Individuali per 0 – 13 e quelle di Combinato come se la Società ospitante non si fosse presentata in campo (con relative penalità);
- Farà disputare le prove di Tiro di Precisione, Tiro Progressivo e Tiro Rapido a Staffetta, qualora esistano le condizioni per disputarle;
- Concede 30 minuti per la regolarizzazione delle attrezzature. Se questo non avviene considererà come perse, per la Società ospitante, le prove di Tiro di Precisione, Tiro Progressivo e Tiro Rapido a Staffetta, come se la Società ospitante non si fosse presentata in campo (con relative penalità). Farà disputare le partite a Quadretta, Terne, Coppie, Individuali e Combinato, qualora esistano le condizioni per disputarle. Se l'irregolarità sarà ripetuta per più di due volte, la Società sarà estromessa dal Campionato.

5.7 Time Out

Nelle prove dove è ammesso (gioco tradizionale e combinato) :

- Ogni squadra ha diritto ad un Timer-Out;
- La sua durata è di un minuto e non viene recuperato;
- Si effettua alla fine della giocata;
- Nel gioco tradizionale, non potrà iniziare negli ultimi dieci minuti di gioco;
- Nel Combinato, non potrà essere effettuato dopo la 7^a giocata.

L'Allenatore Tecnico lo richiede, direttamente all'Arbitro, nella giocata precedente o, al più tardi, prima dell'inizio della nuova giocata. Una volta richiesto, non potrà più essere annullato.

Entrambi i Tecnici potranno conferire con i giocatori interessati all'interruzione.

In caso di più Time-Out che vengano a essere effettuati in contemporanea o parzialmente contemporanei, è consentito al Vice Allenatore di conferire con i giocatori interessati all'interruzione.

5.8 Norme Generali

Le Società partecipanti al Campionato devono essere in possesso di:

- Segnapunti e tappeti per le prove di Tiro;
- Minimo sei (6) porta bocce regolamentari (R.T.I.), dei quali quattro (4) devono essere garantiti alla squadra ospite;
- Orologio elettronico a decontare, con sirena;
- Telefono e Fax, linea internet e/o Wi-Fi.

I giocatori del Tiro Rapido a Staffetta e del Tiro Progressivo, dovranno essere muniti del certificato di idoneità del tipo B, rilasciato dagli Organi Sanitari competenti.

Le Società sono tenute ad osservare tutte le normative previste in materia di sicurezza e di tutela della salute.

Prima dell'inizio del campionato e comunque non oltre il 30 settembre dell'anno sportivo antecedente, la Società iscritta deve comunicare alla C.T.F. i seguenti dati:

- denominazione assunta nel campionato;
- cognome nome dell'Allenatore e numero di tessera F.I.B.;
- cognome nome del vice Allenatore e numero di tessera F.I.B. (il vice Allenatore può sostituire l'Allenatore in qualsiasi incontro);
- elenco nominativo (cognome e nome) dei giocatori che compongono la rosa con l'indicazione della categoria e numero di tessera F.I.B.

Il C.T.F. rilascia il certificato d'iscrizione con i dati della Società, dell'Allenatore, del vice Allenatore e dei giocatori segnalati.

In caso di necessità è possibile integrare la lista degli atleti anche successivamente alla data prevista; la richiesta deve comunque pervenire al C.T.F. entro il giovedì antecedente l'incontro al fine di poter rilasciare il nuovo certificato di squadra.

Il certificato deve essere in possesso della squadra e messo a disposizione del Direttore di incontro.

Non è consentito iscrivere atleti già indicati in altre rose di un campionato di Serie.

Gli atleti indicati nella rosa del campionato di Serie non possono giocare, nello stesso anno sportivo, nel campionato di Promozione e Categoria, fatto salvo per gli atleti U18 e U23 come specificato al paragrafo 1.1 del presente regolamento.

5.9 Compiti del Direttore di Gara

Il Direttore di Gara deve trasmettere tempestivamente, al termine della competizione, il Rapporto Gara all'Ufficio Stampa. La comunicazione deve avvenire via Fax al numero 06/99331369.

Entro 48 ore deve poi inviare il rapporto scritto al Settore Tecnico della F.I.B. – Roma, curando che lo stesso riporti fedelmente l'andamento della competizione, e particolarmente i fatti che interessano il comportamento disciplinare, organizzativo e personale di giocatori, dirigenti e spettatori presenti.

Il Direttore di Gara, qualora vi fossero provvedimenti disciplinari da segnalare (cartellini gialli o rossi) deve trasmettere la segnalazione via fax (06/36856609) o e-mail (tecvolo@federbocce.it) entro il primo giorno lavorativo utile.

5.10 Arbitri

Per lo svolgimento di ogni incontro saranno designati quattro Arbitri nominati dalla C.F.A.