

**CAMPIONATO
DI
PROMOZIONE
2016**

Specialità Volo

Comitato Tecnico Federale

1. PREMESSA

Al Campionato di Società di Promozione 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 hanno acquisito il diritto di partecipazione con l'integrazione di eventuali squadre che hanno partecipato al campionato di 1° Categoria.
- 2) Può partecipare una sola squadra per Società**
- 3) È consentito abbinare alla squadra il nome di uno sponsor.
- 4) Il Campionato ha inizio nel mese di Novembre e si conclude nel mese di Marzo.
- 5) La quota di iscrizione e relative modalità di pagamento sono stabiliti dai Comitati Regionali e la stessa dovrà garantire le spettanze arbitrali ed eventuali premi di classifica e/o rimborsi spese alle Società partecipanti.
- 6) 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 Promozione potranno partecipare tutti i giocatori tesserati nelle Categorie "A – B – C – D – U18" (esclusivamente del settore maschile), con le limitazioni previste al capitolo 3.3.

La squadra è composta da massimo 12 giocatori. Ogni Società potrà utilizzare un massimo di **otto giocatori** di Categoria A per giornata.

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, Promozione o Categoria diverso.

Il giocatore appartenente alla Categoria Under 18 o Under 23, può partecipare al Campionato di Società di Promozione 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 Promozione o 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 Promozione avrà inizio nel mese di Novembre 2015.

Il Campionato di Società di Promozione è composto da tre raggruppamenti:

- Un raggruppamento interregionale Est (Friuli – Trentino – Veneto) ;
- Un raggruppamento interregionale Ovest (Liguria – Piemonte – Toscana – Valle Aosta)
- Un raggruppamento interregionale Sud (Calabria – Campania – Sardegna)

Il Campionato è disputato in gironi all'italiana (massimo 6 Squadre) con incontri di A/R, con calendario stabilito dai Comitati Regionali interessati.

2.1 Promozioni alla Serie B

2.1.1 Promozione Raggruppamento Est

Nel raggruppamento Est saranno promosse al Campionato di Società di Serie B le squadre indicate nella seguente tabella.

A → B	A ← B	B → P	B ← P
0	0	1	1
0	1	1	2
1	0	2	1
1	1	1	1

Le squadre promosse saranno le vincenti di una fase di Play-off che si disputerà con numero di qualificate in base ai gironi che saranno formati.

2.1.2 Promozione Raggruppamento Ovest / Sud

Nel raggruppamento Ovest / Sud saranno promosse al Campionato di Società di Serie B le squadre indicate nella seguente tabella.

A → B	A ← B	B → P	B ← P
0	0	1	1
0	1	1	2
1	0	1	1
1	1	1	1

Le squadre promosse saranno le vincenti di una fase di Play-Off che si disputerà con numero di qualificate in base ai gironi che saranno formati.

La squadra vincente il raggruppamento Sud parteciperà di diritto alla fase di Play-Off.

2.1.3 Nessuna retrocessione per quanto riguarda il raggruppamento Sud

2.2 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.

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 Progressivi;
- Differenza punti nelle partite a Terne e Quadrette;
- Differenza punti nelle partite a Coppie;
- Differenza punti nelle partite Individuali;
- Differenza punti nelle partite di Combinato.

3. FORMULA TECNICA

Gli incontri del Campionato di Promozione verranno disputati con la formula tecnica di seguito specificati. Le date di gioco e gli orari sono stabiliti dai Comitati regionali interessati.

E' possibile effettuare una fase di riscaldamento di 25 minuti a partire da 30 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

1° TURNO

- 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 di Precisione
- 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

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 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 tenere accesi i telefoni cellulari a tutti gli addetti ai lavori (in panchina). Gli inadempienti saranno sanzionati con il cartellino giallo.

3.2 Formazioni

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

Il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro, alla fine del riscaldamento, la scheda fornita dalla Federazione. In tale scheda devono essere indicati il Dirigente Accompagnatore (tesserato F.I.B. presso la società che rappresenta), l'Allenatore Tecnico e il Vice Allenatore, dei giocatori a disposizione (massimo 12) con il numero di tesserino e relativa categoria, e 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 Combiante 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 otto Giocatori di Categoria "A" che ogni Società può utilizzare nel Campionato di Promozione, è escluso il giocatore Caudera Arrigo nominato dal Consiglio Federale ad Honorem di Categoria "A".

4. SPAREGGIO NEL CAMPIONATO DI SOCIETÀ DI PROMOZIONE

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

Per ogni turno di gioco, i giocatori della stessa Società, dovranno indossare divise omogenee, compresi i giocatori di supporto per le prove di Tiro di Precisione (1 giocatore), di Tiro Progressivo (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 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 purchè dello stesso colore di una eventuale maglia a manica lunga.

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 di Precisione, 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 potrà essere effettuato al termine di qualsiasi 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 all'Assistente Tecnico 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 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.

5.9 Compiti del Direttore di Gara

Il Direttore di Gara deve trasmettere tempestivamente, al termine della competizione, il Rapporto Gara all'Ufficio Stampa Regionale .

Entro 48 ore deve poi inviare il rapporto scritto al Settore Tecnico Regionale 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 _____ o e-mail _____ entro il primo giorno lavorativo utile.

5.10 Arbitri

Per lo svolgimento di ogni incontro saranno designati **Due** Arbitri federali nominati dal Coordinatore regionale interessato e saranno a carico dei Comitati Regionali più **Due aggiunti (per la prova di Tiro Progressivo) messi a disposizione dalle Società partecipanti .I due aggiunti non potranno essere dei giocatori inseriti nella distinta giocatori consegnata al Direttore di gara. Dovranno essere dei tesserati FIB. Dovranno indossare un capo della divisa della Società e il nominativo dovrà tassativamente essere inserito nella distinta giocatori consegnata al Direttore di gara entro il 1° Turno di gioco. Qualora una o tutte e due le Società non mettano a disposizione tali persone potranno richiedere la presenza di arbitri federali a loro spese una settimana prima dell'incontro tramite il Comitato Regionale di competenza. In caso di mancanza di questi aggiunti la/le Società inadempienti avranno la prova di Tiro Progressivo considerata persa.**