

**CAMPIONATO DI SOCIETÀ
SERIE A
A.A. 2017/2018**

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 € **1.800,00**, fissata dal Consiglio Federale, deve essere versata tramite c/c postale n° 87063004 o bonifico bancario IT59C0760103200000087063004 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).

La squadra è composta da un massimo di **10** giocatori.

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 e 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 o se minorenni da chi esercita la potestà genitoriale e dalle Società interessate e depositato presso il Comitato Provinciale o Territoriale competente.

I giocatori Under 18 e 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 e potrà disputare con la propria società anche il Campionato Giovanile.

1.2. Campionato per Società di Serie A 2019

Al Campionato Italiano di Società di Serie A 2019 le aventi diritto dovranno iscriversi entro il **30 aprile 2018**, le Società in difetto saranno automaticamente escluse.

2. STRUTTURA DEL CAMPIONATO

Il Campionato di Società di Serie A avrà inizio nel mese di ottobre 2017.

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 Fase Finale 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 **almeno** di 5 punti.

2.1. Fase Finale

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 Società prima classificata sarà proclamata "Campione Italiano di Società di Serie A".

2.2. Coppa Europa dei Campioni

I posti spettanti alla Federazione Italiana Bocce per la Coppa Europa dei Campioni di Clubs 2018 verranno assegnati con il seguente principio:

- La squadra Campione Italiano di Società (la prima classificata della Fase Finale), acquisisce il diritto di partecipare alla Coppa Europa dei Campioni come prima testa di serie;
- Per ulteriori posti si farà riferimento alla classifica del girone unico iniziale con esclusione della squadra già qualificata e parteciperanno in ordine come teste di serie.

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

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.

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:

- Classifica avulsa (Scontri diretti tra le squadre in parità);
- Punti per ogni partita e prova di tiro vinta (Scontri diretti tra le squadre in parità);
- **Totale punti per ogni partita e prova vinta (Tutti gli incontri del campionato);**
- Totale delle bocce colpite nei Tiri Rapidi a Staffetta (Scontri diretti);
- Totale delle bocce colpite nei Tiri Progressivi (Scontri diretti);
- Differenza punti nelle partite a Terne (Scontri diretti);
- Differenza punti nelle partite a Coppie (Scontri diretti);
- Differenza punti nelle partite Individuali (Scontri diretti);
- Differenza punti nelle partite di Combinato (Scontri diretti).

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 13,30 alle ore 13,55.

1° TURNO – Ore 14,00

- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Individuale – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- **Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30**
- **Terna– Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30**

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 contemporanea su due tappeti);**
- 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 – 8 giocate**
- Terna – Agli 13 punti con limite orario di h. 1:30

Corse: La squadra ospite sceglierà la corsia di tiro nella prova a staffetta e la squadra di casa effettuerà la prova di tiro progressivo nella corsia dove la squadra ospite ha effettuato la staffetta.

Tiro di Precisione: Ogni Società indicherà quale sarà il proprio giocatore ad effettuare la prima e la seconda Prova in base alla distinta da consegnare all'arbitro. La Società che gioca in casa inizierà per prima nel 1° Tiro mentre la Società che gioca in trasferta inizierà per prima nel 2° Tiro.

Gli abbinamenti degli incontri delle Coppie del 1° Turno verranno stabiliti da quanto indicato dalle società nella distinta presentata all'arbitro (la prima coppia indicata giocherà contro l'altra prima coppia indicata nel primo campo in ordine di numerazione, la seconda coppia indicata giocherà contro l'altra seconda coppia indicata nell'altro campo adibito alla disputa delle coppie).

Nelle partite a Coppia ed Individuale del 3° turno i giocatori non potranno essere gli stessi del 1° turno, anche tenendo conto delle sostituzioni avvenute.

Nella partita a Terne del 3° turno potranno essere schierati solo due componenti rispetto alla formazione schierata durante il 1° turno, anche tenendo conto delle sostituzioni avvenute.

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, il Vice Allenatore **ed un eventuale collaboratore**, non in elenco come giocatori;
- Un massimo di **10** 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 in possesso della tessera da Allenatore, 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. **Anche il Vice Allenatore avrà gli stessi obblighi dell'Allenatore.** In caso in cui la persona scritta in distinta come Allenatore Tecnico non sia in possesso della tessera Allenatore non potrà fare né richiedere Time-Out come anche il Vice Allenatore.

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 13,55), 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, **l'eventuale collaboratore** ed i giocatori a disposizione (massimo **10**) con il numero di tesserino, relativa categoria e con le formazioni del primo turno di gioco unitamente ai cartellini federali di tutti i giocatori e delle persone in panchina.

In seguito, entro cinque minuti dal termine di ciascun turno, il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro le formazioni che scenderanno in campo **nelle prove immediatamente** successive.

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 (nelle Coppie e nelle Terne). 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.

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, **pena l'impossibilità a disputare l'incontro stesso**. 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 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 terne e 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 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.

È considerata divisa Sociale di rappresentanza anche **l'abito civile con distintivo Sociale**.

Il Dirigente accompagnatore non ha l'obbligo della divisa.

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.

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 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 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 Time-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 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;
- Timer 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.

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 (**anche tramite mail**) 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 (06/87.97.46.42) 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.

6. RIMBORSI SPESE, CONTRIBUTI ED INCENTIVI

6.1. *Rimborsi spese*

Per la partecipazione al Campionato di Serie A viene riconosciuto un rimborso spese a forfait per ogni squadra di **Euro 7.000,00**.

6.2. *Contributi di classifica*

Al termine del Campionato vengono riconosciuti i seguenti contributi di classifica per le partecipanti alla Fase Finale.

1^ classificata = Euro 15.000,00

2^ classificata = Euro 10.000,00

3^ classificata = Euro 6.000,00 (in base alla miglior classificata del girone iniziale)

4^ classificata = Euro 3.000,00 (in base alla peggior classifica del girone iniziale)

6.3. *Incentivi*

Vengono riconosciuti degli incentivi per l'utilizzo di giocatori **Under 21 italiani** nella misura di Euro 25,00 per ogni atleta Under 21 che inizia e termina ogni prova.

Se il giocatore viene sostituito durante la prova, l'incentivo viene riconosciuto se a subentrare è un altro under 21.