



**CAMPIONATO DI SOCIETÀ
SERIE A2
A.A. 2018/2019**

Specialità Volo

Comitato Tecnico Federale

1. PREMESSA

Al Campionato di Società di Serie A2 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 di partecipazione al Campionato di Serie A2
- 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 € 1.500,00, 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 A2”.
- 5) Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche emanate dalla F.I.B.

1.1. Giocatori in organico alle squadre

La rosa della squadra potrà essere composta da 12 giocatori dei quali massimo 8 tesserati 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.

Ogni Società può attingere da altre Società un massimo di due giocatori da avere in prestito per il Campionato. L'accordo deve essere siglato da entrambe le Società ed il Giocatore e deve essere depositato presso il Comitato Provinciale di appartenenza dell'utilizzatore. A fronte del prestito l'utilizzatrice dovrà versare in Federazione il corrispettivo di 100 euro se il giocatore è di una qualsiasi categoria Senior, di euro 50,00 se appartiene alla categoria Under 15/18.

I giocatori in prestito verranno conteggiati per il rispetto del limite massimo di 8 giocatori di categoria A1 o A che può avere una società.

I giocatori Under 15/18/21, 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 A2 2019-20

Al Campionato Italiano di Società di Serie A2 2019-20 le aventi diritto dovranno iscriversi entro il 30 aprile 2019, le Società in difetto saranno automaticamente escluse.

Le società promosse in serie A2, che entro tale data, non perfezioneranno l'iscrizione, perderanno il diritto a ricevere il contributo federale spettante, oltre alle sanzioni sportive previste.

2. STRUTTURA DEL CAMPIONATO

Il Campionato di Società di Serie A2 avrà inizio nel mese di ottobre 2018.

Il Campionato di Società di Serie A2 è composto da due gironi, suddivisi in due raggruppamenti nel seguente modo:

- Un girone nel raggruppamento Est da 10 squadre con fase play off e play out;
- Un girone nel raggruppamento Ovest da 10 squadre con fase play off e play out

Il Campionato è disputato in gironi all'italiana con incontri di A/R, con calendario stabilito dal Comitato Tecnico Federale.

2.1.Play off

Per ciascun girone, la Società prima classificata è qualificata alla fase finale. La seconda e la terza classificata di ciascun girone si affronteranno in un incontro di spareggio in casa della seconda classificata. In caso di parità passa il turno la miglior classificata del girone iniziale. Questo incontro non si disputerà se tra la seconda e la terza classificata ci sono almeno 5 punti.

2.2.Fase Finale

La fase finale si svolgerà con incontri ad eliminazione diretta in un'unica sede, partecipano le quattro Società qualificate.

Le semifinali saranno disputate con il seguente schema:

1^a Est – Vincente spareggio tra 2^a Ovest e 3^a Ovest

1^a Ovest – Vincente spareggio tra 2^a Est e 3^a Est

Passa il turno la vincente dell'incontro.

Le due Società finaliste saranno promosse in Serie A

La vincente della finale acquisirà il diritto a partecipare alla Coppa Europa C2.

Nelle semifinali e nella finale, in caso di parità, si effettuerà uno spareggio come indicato nel Capitolo 4.

2.3.Play out

In ciascun girone retrocederanno nel Campionato di Serie B due società. La decima classificata e la perdente di uno spareggio tra l'ottava e la nona classificata, che si disputerà in casa dell'ottava classificata. In caso di parità retrocederà la squadra peggio classificata nel girone iniziale. Questo incontro non si disputerà se tra l'ottava e la nona classificata ci sono almeno 5 punti.

2.4.Classifica e Punteggi

Per determinare il risultato della singola giornata sono assegnati 2 punti per ogni partita e prova di tiro vinta, 1 punto per il pareggio. **Fanno eccezione la prova di tiro progressivo sui primi tre bersagli e il bonus per la somma dei tiri di precisione che assegneranno 1 punto per la vittoria.**

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 a sei bersagli (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 A2 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 14,00 alle ore 14,25.

1° TURNO – Ore 14,30

- Combinato – 8 giocate
- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Individuale – 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);
- Un punto di bonus viene assegnato alla migliore somma dei due tiri di precisione della stessa squadra;
- Tiro Progressivo – Sulla distanza di 5 minuti;
- Tiro Progressivo sui primi tre bersagli – Sulla distanza di 5 minuti (assegna un punto per la vittoria);

3° TURNO – A seguire

- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Individuale – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Individuale – Ai 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 prima** prova di tiro progressivo nella corsia dove la squadra ospite ha effettuato la staffetta. **Per la seconda prova di tiro progressivo i campi saranno invertiti.**

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 e degli individuali 3° Turno verranno stabiliti da quanto indicato dalle società nella distinta presentata all'arbitro (ad esempio 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).

Chi ha disputato la partita Individuale del 1° Turno non potrà disputare una delle partite Individuali del 3° turno. Nelle partite a Coppie del 3° turno dovrà variare la formazione con almeno un giocatore, anche tenendo conto delle sostituzioni avvenute, rispetto alla Coppia del 1° turno. Le due prove di tiro progressivo non potranno essere disputate dallo stesso giocatore.

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 **quattro** 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 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.

Il medico o fisioterapista non in elenco giocatori può sedersi in panchina.

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 14,25), 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 **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 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 A2

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 purché 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, entrambe le squadre dovranno 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 gli stampati, compilati e controfirmati dai Dirigenti delle due squadre.

In caso di contestazione faranno fede i punteggi conteggiati dagli Arbitri. **Il direttore di gara dovrà intervenire anche qualora sia dimostrabile (in base al numero di bocce tirate o ricostruendo il punteggio in base alla progressione) un errore sugli stampati.**

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 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 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 esser 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;
- 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.

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 o tramite e-mail (tecnico@federbocce.it)

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 tramite e-mail (tecnico@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, PREMI ED INCENTIVI

6.1. Rimborsi spese

Per la partecipazione al Campionato di Serie A2 viene riconosciuto un rimborso spese di partecipazione a forfait per ogni squadra di Euro 3.500,00.

6.2. Premi

Al termine del Campionato vengono riconosciuti i seguenti premi per le partecipanti alla Fase Finale.

1^ classificata = Euro 5.000,00

2^ classificata = Euro 3.000,00

3^ classificata = Euro 2.000,00

3^ classificata = Euro 2.000,00

Le due squadre perdenti gli spareggi play off dei due gironi percepiranno un contributo di Euro 1.000,00

Le squadre quarte classificate dei due gironi percepiranno un contributo di Euro 500,00.

6.3. Incentivi

Vengono riconosciuti degli incentivi per l'utilizzo di massimo due giocatori Under 15/18/21 italiani.

Euro 25,00 per ogni Under 15/18/21 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 15/18/21.