

**CAMPIONATO
DI SOCIETÀ
2017
CATEGORIA
1^a - 2^a - 3^a
Specialità Volo**

1. PREMESSA

Ai Campionati di Categoria potranno partecipare tutte le Società iscritte, rispettando le norme del presente Regolamento.

Le norme generali di iscrizione comprendono:

- 1) Al campionato possono partecipare tutte le Società regolarmente affiliate alla F.I.B.
- 2) È consentito abbinare alla squadra il nome di uno sponsor.
- 3) L'iscrizione delle squadre al Campionato deve pervenire al Comitato Tecnico Regionale, Provinciale o Territoriale di competenza per ogni Campionato, entro i termini stabiliti.
- 4) Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, valgono le Disposizioni Tecniche emanate dalla F.I.B.

2. NORME GENERALI

I Campionati sono strutturati nelle seguenti Categorie:

- 1^a Categoria
- 2^a Categoria
- 3^a Categoria

I vari Campionati dovranno iniziare da gennaio in poi.

Le fasi eliminatorie di ogni categoria saranno disputate con raggruppamenti effettuati a livello di territorio. Raggruppamenti Regionali per la 1^a Categoria e Provinciali/Territoriali per la 2^a e 3^a Categoria.

Le Società vincitrici delle eliminatorie parteciperanno ad una fase finale.

Dal Campionato di 1^a Categoria saranno promosse al Campionato di Promozione il numero di squadre previste dai quorum Regionali.

L'adesione ai Campionati è volontaria e la quota di iscrizione è fissata annualmente dal Consiglio Federale.

I Comitati Provinciali, unitamente al Comitato Regionale di pertinenza, possono deliberare:

- Una quota aggiuntiva alla quota Federale;
- Una quota di cauzione;
- Le modalità per effettuare i versamenti.

Sono competenti all'organizzazione dello svolgimento delle fasi eliminatorie sul territorio i seguenti Organi Federali:

- Per il Campionato di 1^a Categoria il Comitato Regionale competente per territorio;
- Per la 2^a e 3^a Categoria i Comitati Provinciali/Territoriali competenti per territorio.

2.1 Giocatori in organico alle squadre

Ai Campionati di Società di Categoria potranno partecipare tutti i giocatori tesserati nelle Categorie “B – C – D – U18” (settore maschile e femminile), con le limitazioni specifiche previste per ogni Categoria.

Per le Società che partecipano a più di un Campionato di Categoria, 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 diverso. Tale divieto non si applica alla Categorie A e B femminile per il Campionato di Società di Serie B/f.

I giocatori Under18 e Under23 che abbiano partecipato, a titolo di prestito, ad un Campionato di Serie **o di Promozione** per una Società diversa da quella per cui sono tesserati, potranno partecipare con la propria Società, oltre che al Campionato Giovanile (U18), anche ad un Campionato di Categoria.

Il giocatore appartenente alla Categoria Under 18 o Under 23, può partecipare ad un Campionato di Categoria 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) purchè non abbia già partecipato ad un Campionato di Serie o di Promozione.

I giocatori Under 18, come le giocatrici del settore femminile, possono partecipare ai Campionati di Categoria secondo la abilitazione individualmente assegnata loro dai Comitati Tecnici competenti.

2.2 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 e l'Allenatore Tecnico, 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.

2.3 Formazioni

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

Il Dirigente dovrà consegnare all'Arbitro, quindici minuti prima dell'inizio della gara, la scheda fornita dalla Federazione. In tale scheda devono essere indicati il Dirigente Accompagnatore e l'Allenatore Tecnico (tesserati F.I.B. presso la Società che rappresentano), 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 e nella Quadretta). 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.

2.4 Spareggio nei Campionati di Categoria

In tutti i casi di parità non prevista 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.

2.5 Disposizioni Tecniche

2.5.1 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.

2.5.2 Sostituzioni

È ammessa la sostituzione di un giocatore nelle partite a quadretta, terna e 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.

2.5.3 Divise

Per ogni turno di gioco, i giocatori della stessa Società, dovranno indossare divise omogenee, compresi i giocatori di supporto per la prova di Tiro di Precisione.

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

Il Dirigente accompagnatore e l'Allenatore Tecnico non hanno l'obbligo della divisa, ma non potranno indossare blue-jeans.

2.5.4 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 all'Assistente Tecnico di conferire con i giocatori interessati all'interruzione.

2.5.5 Sottotappeti nelle prove di Tiro

Nella prova di Tiro di Precisione, non è ammesso l'uso del sottotappeto.

2.5.6 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;
- Farà disputare le prove di Tiro di Precisione, 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, come se la Società ospitante non si fosse presentata in campo (con relative penalità). Farà disputare le partite a Terne, Coppie e Individuali, qualora esistano le condizioni per disputarle. Se l'irregolarità sarà ripetuta per più di due volte, la Società sarà estromessa dal Campionato.

3. CAMPIONATO DI SOCIETÀ DI 1ª CATEGORIA

A questo Campionato possono partecipare tutte le Società che faranno pervenire la richiesta di iscrizione entro i termini stabiliti dai Comitati Regionali competenti per territorio.

Il Campionato sarà svolto con gironi formati preferibilmente a livello Regionale o Interregionale.

Il Comitato Tecnico Federale, in base al numero degli iscritti, diramerà il quorum spettante ai Comitati Regionali per la disputa della Fase Finale Nazionale entro il **15 Gennaio**.

A questo Campionato possono partecipare i giocatori tesserati nelle Categorie "B – C – D".

Possono partecipare anche i giocatori Under 18 e settore Femminile con abilitazione "B – C – D".

3.1 Norme Generali

Le Società partecipanti al Campionato devono essere in possesso di:

- Segnapunti e tappeti per la prova di Tiro;
- Orologio elettronico a decontare, con sirena;

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

3.2 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 le classifiche finali, 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 nel Tiro di Precisione, nelle partite a Coppie e nelle partite di Combinato;
- Totale dei punti incontro (2 per la vittoria, 1 per il pareggio) conseguiti nel Tiro di Precisione;
- Differenza punti nelle partite a Terne;
- Differenza punti nelle partite a Coppie;
- Differenza punti nelle partite Individuali;

3.3 Formula Tecnica

Le squadre partecipanti all'incontro potranno entrare in campo per il riscaldamento dalle ore 14,30 alle ore 14,55.

1° TURNO – Ore 15,00

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

2° TURNO – A seguire

- Tiro di Precisione

3° TURNO – A seguire

- Coppia – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Combinato – 8 Giocate
- Individuale – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30
- Terna – Ai 13 punti con limite orario di h. 1:30

Gli accoppiamenti degli incontri di Individuale del 1° Turno saranno stabiliti per sorteggio dal Direttore di Gara.

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

I giocatori avranno a disposizione, per il riscaldamento, 5 minuti prima della prova 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.

Ogni squadra potrà inserire a referto un massimo di Dodici giocatori. Le sostituzioni possono essere effettuate nelle partite a Coppie, Terna o Quadretta (un giocatore per formazione).

4. CAMPIONATO DI SOCIETÀ DI 2ª CATEGORIA

Possono partecipare a questo Campionato, con una o più squadre, tutte le Società che faranno pervenire la richiesta di iscrizione entro i termini stabiliti dai Comitati Provinciali/Territoriali competenti per territorio.

4.1 Vincoli di formazione

A questo Campionato possono partecipare tutti i giocatori tesserati nelle Categorie “C – D”, e gli Under 18 e Femminile con abilitazione “C – D”.

Per ogni incontro le squadre devono essere composte da almeno quattro giocatori di Categoria C iscritti a referto, i restanti giocatori possono essere di Categoria D.

Le Società che sono iscritte al Campionato con più di una squadra, non possono utilizzare giocatori che siano già stati iscritti a referto in un incontro con l'altra squadra.

Fase Finale Nazionale

Il Comitato Tecnico Federale, in base al numero degli iscritti, diramerà il quorum spettante ai Comitati Regionali per la disputa della Fase Finale Nazionale.

4.2 Norme Generali

Le Società partecipanti al Campionato devono essere in possesso di:

- Tappeti per la prova di Tiro di Precisione;
- Orologio elettronico a decontare, con sirena;

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

4.3 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 le classifiche finali, 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, nelle partite a Coppie e nelle partite di Individuale;
- Totale dei punti incontro (2 per la vittoria, 1 per il pareggio) conseguiti nei Tiri di Precisione;
- Differenza punti nelle partite a Terne o Quadretta;

- Differenza punti nelle partite a Coppie;
- Differenza punti nelle partite Individuali;

4.4 Formula Tecnica

La formula di svolgimento di ogni incontro del Campionato di 2^a Categoria prevede un primo turno in cui si svolge il Tiro di Precisione, ed un secondo turno in cui si svolgono le prove di gioco tradizionali, per un totale di dieci punti a disposizione.

La formula è quindi la seguente:

1° TURNO

- Tiro di Precisione

2° TURNO

- Individuale
- Coppia
- Coppia
- Terna

Le prove del secondo turno si effettueranno della durata di 2h e ai 13 punti.

Ogni squadra potrà inserire a referto un massimo di dodici giocatori. Le sostituzioni possono essere effettuate nelle partite a coppie o quadretta (un giocatore per formazione).

5. CAMPIONATO DI SOCIETÀ DI 3^a CATEGORIA

Possono partecipare a questo Campionato, con una o più squadre, tutte le Società che faranno pervenire la richiesta di iscrizione entro i termini stabiliti dai Comitati Provinciali/Territoriali competenti per territorio.

5.1 Vincoli di formazione

A questo Campionato possono partecipare esclusivamente i giocatori tesserati nella Categoria D, e gli Under 18 e Femminile con abilitazione D.

Le Società che sono iscritte al Campionato con più di una squadra, non possono utilizzare giocatori che siano già stati iscritti a referto in un incontro con l'altra squadra.

5.2 Fase Finale Nazionale

Il Comitato Tecnico Federale, in base al numero degli iscritti, diramerà il quorum spettante ai Comitati Regionali per la disputa della Fase Finale Nazionale.

5.3 Formula Tecnica

La formula di svolgimento di ogni incontro del Campionato di 3^a Categoria prevede un solo turno in cui si svolgono le prove di gioco tradizionali, per un totale di otto punti a disposizione.

La formula è quindi la seguente:

- Individuale
- Coppia
- Coppia
- Terna

Le prove del turno si effettueranno della durata di 2h e ai 13 punti.

Ogni squadra potrà inserire a referto un massimo di dodici giocatori. Le sostituzioni possono essere effettuate nelle partite a coppie o terna (un giocatore per formazione).

5.4 Norme Tecniche

Per tutte le norme tecniche non espressamente specificate in questo capitolo si deve ritenere valido quando indicato nel Capitolo 4, relativo al Campionato di 2^a Categoria.