

REGOLAMENTO del CAMPIONATO SOCIALE

1. Durante l'anno si terrà **un unico Campionato Sociale, suddiviso in due parti:**
 - **1° Fase** **inizio a Ottobre** con fine fissata per **la fine di Gennaio,**
 - **2° Fase** **inizio a Febbraio** con fine fissata per **la fine di Maggio,**
 - **Play Off** **a Giugno.**
2. **Si svolgeranno due tipologie di match:**
 - **Singolo,**
 - **Doppio (Double Consulting)**
3. Si applicherà questo Regolamento anche per le giornate dei **Campionati Sociali di Doppio**. La coppia di doppio si formerà prendendo dalla classifica del Rating le "teste di serie" tra i primi, accoppiandole con i successivi classificati.
4. **Prima dell'inizio di ogni parte del Campionato, verrà stilata una classifica iniziale con partenza ad handicap,** che dipenderà dal valore del RATING progressivo per ogni giocatore del Club. Al migliore della fase precedente verrà applicato un handicap maggiore: al peggiore classificato si applicherà un handicap uguale a zero. Per il calcolo dell'handicap si basa sul RATING personale, che tiene conto dei match e dei game giocati nel passato. Più match e game si sono vinti maggiore è il rating, e viceversa. Al rating iniziale è stato assegnato il valore di 1500; tale sarà il valore che verrà assegnato ogni qual volta si aggrega un nuovo giocatore. Tutto questo per dare delle chance in più ai partecipanti classificati indietro e non premiare i "soliti noti".
5. Ecco come viene calcolato l'handicap:
 - Ogni giocatore ha un valore di ranking personale, dipendente dai match e game giocati nel passato,
 - Per ogni giocatore:
 - si prende il suo rating personale e gli si sottrae il valore del rating minimo;
 - si sommano tutte queste differenze, tali da fare un "monte differenza" dei rating;
 - si calcola quale sia la percentuale di rating: chi ha più punti ha una percentuale maggiore. Così facendo si è normalizzato il valore del rating.
 - Si calcola il valore dell'HANDICAP, moltiplicando il numero dei match prossimi per la percentuale appena calcolata, cambiandogli il segno in negativo.
 - Questo rappresenta il valore dei punti di handicap con il quale ogni giocatore inizierà il nuovo campionato.
6. **Il calendario delle giornate di gioco verrà pubblicato sul sito del club:** <http://bgtreviso.it>
7. **Gli incontri si svilupperanno nel seguente modo:**
 - Il **Tabellone** della serata si formerà **dalle 20:30 alle 21:00.**
 - **Gli incontri inizieranno alle 21:00,** e dovranno concludersi **entro le 23:30.**
 - **Tutti i match si giocheranno a 5 punti.**
8. **Ogni match si giocherà con l'orologio posizionato a 10 minuti (2 minuti per ogni punto) + un ritardo di 12 secondi per ogni mossa.**
9. **La partecipazione al Campionato Sociale è gratuita** e sono **ammessi tutti i giocatori in regola con l'iscrizione** al BACKGAMMONG CLUB TREVISO WBF.
10. **Gli esterni occasionali saranno ammessi ai Match del Campionato Sociale versando una quota forfettaria di 5,00 euro all'inizio della giornata di partecipazione.** Potranno ambire ai premi in palio.
11. Si può entrare a giocare le giornate del Campionato Sociale in qualsiasi momento della sua durata e partecipare a quante giornate si ritiene opportune.
12. I giocatori che non partecipano ad una certa giornata non hanno diritto a nessun tipo di recupero.

13. Alle fine di ogni fase si stilerà la classifica: i **primi 4 di ogni Fase parteciperanno ai Play Off**.
14. Saranno previsti **premi per i primi 3 classificati**, qualora la classifica fosse superiore a 8 partecipanti; in caso contrario verrà premiato solo il primo classificato.
15. In dipendenza della quantità dei partecipanti si utilizzerà:
 - **il Tabellone da 8 fino a 8 partecipanti con ammessi i Bye,**
 - **il Tabellone da 16, da 9 a 16 partecipanti con ammessi i Bye.**
 - **Tecnica avanzamento nel tabellone "Swiss".**
16. Il Tabellone sarà compilato **secondo la classifica del Campionato in corso per i match del Singolo, mentre si prenderà la Classifica del Rating per i match di Doppio.**
17. I nuovi giocatori che arrivassero a campionato iniziato, verranno inseriti nel Tabellone del Campionato in fondo, e nel Tabellone del Rating con un valore di "**Entry Level**" pari a **1500**; anche a questi verrà assegnato il valore dell'handicap corrispondente al rating appena acquisito.
18. Eventuali giocatori dispari avranno come avversario un Bye, e acquisiranno comunque punteggio di 1 match vinto, ma zero game, ed un bye in classifica..
19. Per il **Tabellone a 8, tutti i partecipanti** giocheranno **3 Match di 5 Games ciascuno, con 3 giocatori diversi** (a parte gli eventuali Bye).
20. Per il **Tabellone a 16, tutti i partecipanti** giocheranno **4 Match di 5 Games ciascuno, con 4 giocatori diversi** (a parte gli eventuali Bye).
21. I punti che si assegnano sono:
 - **0,5** punti per ogni serata giocata,
 - **1,0** punto per ogni match vinto,
 - **0,1** punti per ogni match vinto contro un "bye".
22. Saranno validi **Gammon e Backgammon**.
23. **Tutti i Match dei Campionati Sociale** si giocheranno:
 - **con l'utilizzo del Cubo del Raddoppio,**
 - **con l'applicazione della Regola di Crawford.**
24. Ogni giocatore dovrà:
 - **tenere aggiornato** il proprio **Score del Match** in corso,
 - **condividerlo con l'avversario** di turno (portare ognuno la propria penna),
 - **consegnarlo alla fine del Match** all'Organizzazione,
 - **verificare la corretta registrazione sul Tabellone, sia del vincitore che del perdente,**
 - **prepararsi per il Match successivo.**
25. Per ogni giornata del campionato verrà nominato, come supporto all'organizzazione, **un aiutante, scelto di volta in volta tra i giocatori**, al fine di dirimere ipotetiche contestazioni di gioco, sempre che non lo vedano direttamente coinvolto.
26. L'Organizzazione si riserva di modificare il Regolamento del Campionato Sociale per esigenze organizzative non legate alle regole del gioco, impegnandosi di darne immediata informazione ai partecipanti, che potranno solamente prenderne atto.
27. Questo Regolamento sarà pubblicato sul sito ufficiale del BG CLUB TV WBF, disponibile per tutti gli iscritti.