

Circolare: **CA/2008/07**

Data Prima Emissione: 20.04.2008

Data Ultimo Aggiornamento: 20.04.2008

Campionato di Primavera a Squadre Open – Fase Regionale

Date di Effettuazione: **25-26-27.04.2008**, più una **quarta** giornata in Data e Luogo da definire

Sede di Gara ed Arbitro

- ⇒ Fase 1 - Girone A: **Napoli** (25-26.04) – Club 55 – Via Toledo, 55 – Arbitro: **Francesco Andrisani**
- ⇒ Fase 1 - Gironi B e C: **Salerno** (25-26.04) – Soccorso Amico – Via Generale Clark (Uscita Tangenziale Mariconda – Tel.089-339999) – Arbitro: **Rita Menniti**
- ⇒ Fase 2 – Prima Giornata: **Salerno** (27.04) – Soccorso Amico – Arbitro: **Rita Menniti**; la Fase **prosegue** in Data e Luogo da definire

Verifica Regolarità di Tesseramento/Iscrizione

L'arbitro prima dell'inizio della competizione ha l'obbligo di verificare la regolarità del tesseramento/iscrizione di tutti i partecipanti. In particolare

- ⇒ ogni giocatore deve essere provvisto della **tessera 2008**, anche se “provvisoria”, di categoria “agonista” o “ordinario”;
- ⇒ ogni giocatore agonista deve essere provvisto della **ricevuta** del pagamento dell'iscrizione alla gara rilasciata dalla propria società sportiva;

in assenza di uno dei requisiti menzionati, l'arbitro ammetterà il giocatore alla gara solo dietro rilascio di un'**autocertificazione**, che attesti la regolarità della posizione, da inviarsi ad **anagrafico@federbridge.it**.

Squadre Iscritte

Pr.	Girone A	Girone B
1	Caserta Provolo	Salerno Buonocore
2	Sorrento Bussone	Avellino Mignola
3	Caserta Lepre	Caserta Abbate
4	Partenope Cacciapuoti	S.Giorgio Santucci
5	Railway Moggia	New Bridge Giovannone
6	Posillipo Fiorellino	Salerno Annunziata
7	Sorrento Moscovici	Caserta Massaro

Nota: le 14 squadre sono state ripartite dalla Direzione dei Campionati nei due gironi innanzitutto privilegiando la provenienza geografica; i due gironi sono stati bilanciati mediante classificazione, ottenuta utilizzando i criteri standard della Direzione dei Campionati per i campionati a squadre (sommatoria dei pesi delle categorie dei giocatori della squadra). Si rimanda all'allegata cartella Excel che costituisce parte integrante della presente circolare.

Squadre ammesse alla fase Nazionale 2009: quoziente non ancora assegnato.

Formula di gioco – Fase 1

Girone all'italiana su 6 turni di 14 smazzate, in tempo unico, con combinazione di duplicato e triplicato (2 mezzi incontri) per evitare il riposo. La classifica è calcolata in VP (scala 25-0).

Non è ammessa la variazione di formazione durante un turno.

Relativamente agli incontri di triplicato, ogni mezzo turno (7 smazzate) viene effettuato il movimento di board (che scendono) e di coppie (che salgono) tipico di tale formula; nelle prime sette mani si utilizzano gli score di sala aperta; nelle seconde sette quelli di sala chiusa. Nei turni dispari siede per prima la squadra con numero assegnato più basso; nei turni pari il contrario.

Sono **qualificate** per la Fase 2 **otto** squadre (**quattro** per ogni girone). Le altre squadre sono **eliminate**.

E' opportuno che l'arbitro utilizzi l'allegata cartella Excel di propria competenza per la registrazione e la trasmissione dei risultati.

Tabella di Conversione IMP-VP su 14 smazzate

VP	Diff. IMP	VP	Diff. IMP	VP	Diff. MP	VP	Diff. IMP
15/15	0-2	19/11	15-18	23/7	31-34	25/3	49-54
16/14	3-7	20/10	19-22	24/6	35-38	25/2	55-60
17/13	8-10	21/9	23-26	25/5	39-43	25/1	61-66
18/12	11-14	22/8	27-30	25/4	44-48	25/0	67 +

Orari di gioco – Fase 1

Data	Venerdì 25 aprile		Sabato 26 aprile	
Ora	16.15	21.15	16.15	21.15
Turni	1 e 2	3	4 e 5	6

Calendario – Fase 1

Turno	Triplicato	Duplicato	
1	5-6-7	1-3	2-4
2		4-1	3-2
3	3-4-7	1-5	2-6
4		6-1	5-2
5	1-2-7	3-5	4-6
6		6-3	5-4

Composizione griglia KO - Fase 2

Posizione griglia	Posizione in classifica della Fase 1
1	1^ Girone A
2	scelta da 1
3	scelta da 4
4	2^ Girone B
5	2^ Girone A
6	scelta da 5
7	scelta da 8
8	1^ Girone B

Formula di gioco – Fase 2

Incontri a KO di 24 smazzate, divisi in due tempi di 12 smazzate. E' possibile modificare la formazione solo alla fine di un tempo. Le squadre con due sconfitte sono eliminate.

Primo turno: si incontrano tra loro le squadre vicine di numero (1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Il tabellone è completato in base alle scelte: sceglie per prima la migliore prima (squadra 1 o 8) tra le terze e le quarte (di entrambi i gironi); poi sceglie l'altra prima; infine sceglie la migliore seconda (squadra 4 o 5); l'altra seconda ha scelta obbligata.

Secondo turno: si incontrano tra loro le 4 vincenti e le 4 perdenti con criterio di vicinanza di numero, partendo dall'alto del tabellone; le 2 squadre che riportano la seconda sconfitta **sono eliminate**; rimangono così in gara 6 squadre, di cui 2 sempre vittoriose e 4 con una vittoria e una sconfitta.

Terzo turno

Si incontrano tra loro le 2 squadre con 2 vittorie: la vincente si qualifica al **primo posto**. La perdente passa al quarto turno.

Si incontrano, inoltre, con criterio di alternanza di numero partendo dall'alto del tabellone (prima contro terza, seconda contro quarta) le 4 squadre con 1 vittoria ed 1 sconfitta. Le 2 perdenti (seconda sconfitta) **sono eliminate**. Le vincenti passano al quarto turno.

Quarto turno

Triplicato sulla distanza di 40 smazzate tra le squadre ancora in lizza, diviso in 4 sessioni da 10 smazzate. Ogni sessione è divisa in due tempi di 5 smazzate; nel primo tempo si utilizzano gli score di sala aperta; nel secondo tempo quelli di sala chiusa. Alla fine del primo tempo viene effettuato il movimento di board (che scendono) e di coppie (che salgono) tipico di tale formula. Nelle sessioni dispari siede per prima la squadra con numero assegnato più basso; nelle sessioni pari il contrario. E' possibile modificare la formazione ad ogni sessione, ma non tra primo e secondo tempo.

La classifica è determinata in base ai Punti Classifica (Vittoria = 2 punti, Pareggio = 1, Sconfitta = 0; si chiarisce che alle 4 sessioni di gioco corrisponde un solo incontro di 20 smazzate); la vittoria è assegnata anche per 1 solo IMP di differenza. Solo in caso di parità la classifica è determinata in VP (scala 25-0) e si applicano le Norme Integrative F.I.G.B.

Carry-over Fase 2: nel caso si incontrino due squadre che si erano già incontrate in un turno precedente (compresa la fase 1, prevale l'ultimo incontro), si applica un *carry-over*, pari alla metà della differenza di IMP relativa al confronto diretto, senza arrotondamento, con un massimo di 12. Tuttavia se l'incontro è avvenuto nella Fase 1 e la squadra meglio classificata ha perso l'incontro, il *carry-over* negativo si riduce ad un terzo della medesima differenza.

Tabella di Conversione IMP-VP su 20 smazzate

VP	Diff. IMP	VP	Diff. IMP	VP	Diff. MP	VP	Diff. IMP
15/15	0-2	19/11	17-21	23/7	37-41	25/3	60-65
16/14	3-8	20/10	22-26	24/6	42-47	25/2	66-72
17/13	9-12	21/9	27-31	25/5	48-53	25/1	73-79
18/12	13-16	22/8	32-36	25/4	54-59	25/0	80 +

Orari di gioco – Fase 2

Data	Domenica 27 aprile (Salerno)		Data e luogo da definire	
Ora	15.30	a seguire	11.00	a seguire
Turni	1	2	3	4