

OPENDARFICS EMILIA ROMAGNA – GRUPPO ORGANIZZATIVO

CAMPIONATO DI CRICKET 2011

Versione 2 – aggiornamento 28/Luglio 2011

Articolo 1 – DEFINIZIONI

DART BOARD	La macchina elettronica con cui si gioca
CUT THROAT	Variante di gioco del cricket impostabile con i tasti della dart board con la quale una squadra può infliggere dei punti penalità all'avversario. Questo avviene, quando una squadra che ha chiuso un numero e continua a tirare sullo stesso, sempre ch� questo numero sia ancora aperto per l'avversario, infligge dei punti penalit� pari al settore colpito. Se impostata anche la variante LEAGUE/TEAM (il che significa che si sta giocando sulle 4 posizioni) � possibile infliggere i punti solo se entrambi i giocatori di una squadra hanno chiuso quel numero, sempre ch� almeno un avversario debba ancora completarlo.
LEAGUE/TEAM	Generalmente chiamata in un modo o nell'altro ma sono la stessa cosa. Con questa variante nel caso di 4 posizioni impostate, il gioco non si chiude se, entro il ventesimo turno, entrambi i giocatori della squadra non hanno chiuso tutti i numeri. Nel caso a 2 posizioni la variante non si pu� impostare quindi ininfluyente.
POSIZIONE	indicato in alto su display, quando attivo, rappresenta la squadra chiamata a giocare (es: posizione 1 attiva gioca la squadra 1, posizione attiva 2 gioca la squadra 2)
TURNO	Si conteggia un turno, quando tutte le posizioni hanno giocato (nel nostro caso un turno ogni 2 o 4 posizioni giocate)
LEG VINTO	si ha un LEG vinto, quando i giocatori di una squadra chiudono prima degli altri tutti i numeri proposti dalla dart board e sono in vantaggio con le penalit� della variante "CUT THROAT"
SET VINTO	si ha un SET vinto al meglio dei 3 LEG ovvero quando i giocatori di una squadra arrivano per primi a vincere due LEG
PARTITA VINTA	si ha una partita vinta al meglio dei 3 SET ovvero quando i giocatori di una squadra arrivano per primi a vincere due SET. All'interno del regolamento la parola PARTITA e GARA rappresentano lo stesso significato

Articolo 2 - METODO DI GIOCO

Si gioca a CRICKET tradizionale (non "RANDOM") ovvero è necessario chiudere i numeri 20, 19, 18, 17, 16, 15 e il BULL prima dell'avversario.

Si giocano 3 SET obbligatori, ciascun SET al meglio dei 3 LEG. Ovvero: (il primo che arriva a 2 LEG vinti termina il SET)

La dart board dovrà essere impostata con la variante "CUT THROAT" e su **"quattro posizioni"** con l'ulteriore variante LEAGUE/TEAM.

Nel caso in cui si scontrino due squadre di serie "C" i capitani possono scegliere se giocare su **"quattro posizioni"** o su **"due posizioni"**. Nel caso delle "due posizioni la variante TEAM/LEAGUE non è possibile.

Esempio di gioco su posizioni:

1) "due posizioni"

Due persone di una squadra giocano con le altre due di quell'avversaria su "due posizioni". La posizione 1 (generalmente in alto a sinistra) per una squadra e la posizione 2 (generalmente in alto a destra) per l'altra. I giocatori, essendo 2 per ogni posizione, giocheranno alternativamente come se fossero uno solo.

2) "quattro posizioni" con variante TEAM/LEAGUE

Due persone di una squadra giocano con le altre due di quell'avversaria su "quattro posizioni". La posizione 1 (generalmente in alto a sinistra) e la posizione 3 (generalmente in basso a sinistra) per una squadra mentre e la posizione 2 (generalmente in alto a destra) e la posizione 4 (generalmente in basso a destra) per l'altra.

L'ordine di gioco delle posizioni, così come normalmente indicato dalla dart board è: pos.1, 2, 3, 4. Ogni giocatore giocherà la sua posizione e, per ottenere il massimo risultato, dovrà cercare di chiudere gli stessi numeri del proprio compagno.

Articolo 3

COMPILAZIONE FOGLIO GARA e GIOCO – SOSTITUZIONI - REINTEGRAZIONI

E' fatto obbligo giocare un solo SET alla volta con il seguente ordine cronologico:

COMPILAZIONE FOGLIO GARA e GIOCO

PARTE DEL FOGLIO GARA DA COMPILARE PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA.

Data, locale, serie d'appartenenza (in questo caso indicare "U" che sta per "UNICA", nomi squadre, lista dei giocatori presenti per ciascuna squadra (anche non presenti se vi è accordo tra i capitani) e i **giocatori che comporranno solo il primo SET** (questi ultimi naturalmente devono essere presenti) E' possibile aggiungere nella lista, giocatori che arrivano durante lo svolgimento della partita.

PARTE DEL FOGLIO GARA DA COMPILARE DAL SECONDO SET E SUCCESSIVI (PRIMA DELL'INIZIO DI OGNI SET)

Alla fine del primo SET i due capitani dovranno piegare in due il foglio gara lungo la linea nera tratteggiata che lo percorre nella sua lunghezza, (la linea verticale a metà foglio).

Il capitano di casa dovrà scrivere il nome dei giocatori della propria squadra che andrà a disputare il secondo SET, (naturalmente possono essere gli stessi del primo) e può chiedere alla squadra di casa di allontanarsi ad una distanza che riterrà necessaria. Fatto questo, il capitano della squadra di casa capovolgerà il foglio di gara in modo che il capitano della squadra avversaria possa compilare allo stesso modo la sua formazione per il secondo SET con il diritto alla distanza come per il capitano di casa. La squadra che si allontana ha in ogni modo il diritto di vedere il foglio in modo da accertare che lo stesso rimane piegato nella fase di compilazione. Il capitano della squadra ospite quando ha finito di compilare, il capitano della squadra di casa si avvicina e assieme riaprono il foglio procedendo alla disputa del secondo SET. La stessa cosa per i SET rimanenti

SOSTITUZIONI E REINTEGRAZIONI

Il capitano può decidere di non sostituire giocatori e proporre la stessa formazione precedente oppure di sostituire uno o due giocatori purché siano indicati sul foglio di gara e presenti almeno al momento della disputa del SET. **Le sostituzioni sono libere**

Può essere diversamente **reintegrato** un giocatore già sostituito ma alle seguenti condizioni:

- Squadra fino a 4 giocatori a disposizione: reintegrazioni infinite.

Si definisce “ numero di giocatori a disposizione” il conteggio degli sfidanti indicati sul foglio gara al momento della reintegrazione.

Le sostituzioni e le reintegrazioni in tutti i casi sono possibili solo alla fine di ogni SET

Articolo 4 - RISULTATI – CLASSIFICHE – REFERTO GARA

RISULTATI

Al termine d'ogni **LEG** indicare il risultato sul foglio gara. Al termine del **SET** fare la stessa cosa indicando anche i punti personali parziali. **Al termine della partita indicare la somma dei SET e dei LEG a fondo pagina.** Va indicato altresì, in alto nella lista dei giocatori alla sinistra d'ogni nome, per ogni giocatore, la somma dei punti personali e la somma dei SET giocati in tutta la partita.

Per i punti personali indicare i LEG vinti ad entrambi i giocatori. Esempio: la Coppia “A” vince un SET contro la coppia “B” per 2 LEG a 1 quindi i due giocatori della coppia “A” avranno 2 punti personali ciascuno mentre i giocatori della coppia “B” ne avranno 1 ciascuno.

CLASSIFICHE

CLASSIFICA DI SQUADRA

Il punteggio della partita ai fini della classifica di squadra è rappresentato da 1 punto per ogni SET conquistato più un punto per il vincitore (i punti classifica non vanno indicati nel foglio gara). Esempio la Coppia “A” vince la partita contro la coppia “B” per 2 SET a 1, quindi la Coppia “A” avrà 3 punti, mentre la Coppia “B” 1 punto, (in caso di vittoria per 3 a 0 avremmo rispettivamente 4 punti e 0 punti)

Il punteggio per una vittoria a tavolino è fissato in punti 3 a favore della squadra presente.

La vittoria a tavolino è riconosciuta solo nei casi che rientrano nell'art 6 punto 7

CLASSIFICA PERSONALE

La classifica personale è valida solo per i giocatori che hanno giocato almeno 8 SET e tiene conto sia dei punti personali che il numero di SET giocati secondo un rapporto di media ponderata secondo la seguente formula:

$$\mathbf{MP = M \times [1+(\%SET:3,75)]}$$

Dove:

MP = media ponderata ricercata

M = media normale che si ottiene dal rapporto PUNTI diviso SET GIOCATI

% SET = percentuale SET GIOCATI che si ottiene dal rapporto SET GIOCATI diviso SET TOTALI POSSIBILI (questi ultimi pari 30, poiché ci sono 5 partite x 3 SET in andata e in ritorno)

ESEMPIO DI MEDIA PONDERATA

Un giocatore a fine campionato ha giocato 23 SET sui 30 potenziali che avrebbe potuto giocare ed ottiene una somma punti pari a 64. Quindi, avremo:

$$M = 64:23 = 2,7826$$

$$\% \text{ SET} = 23/30 = 0,7667.$$

La sua media ponderata sarà: **MP = 2,7826 x [1+(0,7667:3,75)] = 3,35**

REFERTO GARA

Il referto gara, dovrà essere compilato in ogni sua parte e firmata da entrambi i capitani (2 firme sul quadro "A" e 2 firme sul quadro "B") il quadro "A" rimarrà alla squadra vincente e spedito dalla stessa al numero di fax 0521/628537 o tramite email all'indirizzo emilia@opendarfics.it entro il lunedì della settimana successiva pena decurtazione di un punto. Il quadro "B", riassunto risultato gara, rimane alla squadra perdente. La classifica parziale sarà pubblicata assieme al calendario gare sul sito ufficiale ODF (www.opendarfics.it) aggiornata il mercoledì di ogni settimana, (salvo fax tardivi) .

Articolo 5 - PRECISAZIONI

La dart board (o macchinetta) decide il vincitore dei LEG e quindi dei SET e quindi della PARTITA. Ogni LEG terminerà al ventesimo turno giocato.

L'unico caso in cui vale il valore del settore colpito rispetto a quanto indicato dalla dart board è quando, ancora nei 20 giri del LEG in corso, una squadra in chiusura con punti penalità uguali o

inferiori alla squadra avversaria, chiude tutti i numeri con l'ultima freccia ancora piantata, ma la dart board non gli assegna la vittoria.

Quando, durante le competizioni, la dart board dia un risultato sbagliato evidente (ovvero un conto punti diverso da quello corrispondente al settore colpito dalla freccetta ancora piantata) per 2 volte, non verrà più utilizzata salvo diverso accordo tra i capitani. Qual'ora nel locale vi sia solo una dart board e questa presenti il difetto summenzionato, i capitani possono decidere di rinviare la partita liberamente dandone comunicazione al Gruppo Organizzativo tramite sms oppure di continuare. In caso di mancato accordo si deve mandare l'sms con la richiesta di rinvio.

Articolo 6 - RINVII

I rinvii sono liberi purché concordati tra i capitani rispettando i seguenti parametri:

- 1) Il capitano che chiede il rinvio deve avvisare il capitano avversario almeno entro le 24.00 del giorno che precede la gara.
- 2) Lo stesso messaggio dovrà essere spedito contemporaneamente al Gruppo Organizzativo che in via provvisoria assume il numero di cellulare 393/6671662.
- 3) Tale messaggio dovrà altresì essere mantenuto sul proprio telefonino tra i "messaggi inviati" fino alla fine del presente campionato.
- 4) Dopo di ché ogni comunicazione d'accordo tra i capitani è libera, purché venga concordata fra le parti e comunicata al Gruppo Organizzativo entro le 24:00 del giorno precedente
- 5) Sono consentite deroghe alle tempistiche indicate per accordi diversi tra i capitani, per cause lavorative o per malattie improvvise da valutare e sottoporre al giudizio del Gruppo Organizzativo.
- 6) In caso di mancata presentazione entro le 21.30 senza alcun preavviso, il capitano della squadra presente manderà un SMS al Gruppo Organizzativo indicando la mancata presentazione della squadra "x".
- 7) Il gruppo Organizzativo dopo aver verificato la data originaria della gara e i messaggi eventualmente ricevuti inerenti ad essa entro le 48 ore chiederà al capitano della squadra avversaria una spiegazione, nonché una "prova contraria" della notizia chiedendo di vedere un eventuale messaggio sfuggito. Dopo aver verificato l'effettiva mancata presentazione senza preavviso confermerà la vittoria a tavolino procedendo con l'auto compilazione di un referto dedicato.

E' possibile rinviare l'ultima partita di campionato entro e non oltre la settimana successiva.

Articolo 7 - PENALITA'

- In caso di mancata presentazione senza preavviso come da art 6 punto 1 ovvero di vittoria a tavolino così come riconosciuto all'articolo 6 punto 7 e in caso di presentazione con ritardo superiore ai 30 minuti oltre il tempo limite (questa ultimo fissato per le ore 21.30) senza un preavviso di almeno 1 ora (giustificato), verrà applicata una penalità d'euro 10,00 (la sanzione è da considerarsi quale rimborso spese per la squadra presente) e la decurtazione di 1 punto in classifica.
- La stessa infrazione commessa per la terza volta comporta l'esclusione dal campionato, l'azzeramento del punteggio acquisito e la perdita dell'intera quota d'iscrizione.

- In caso di mancato invio del referto gara entro il lunedì della settimana successiva sarà decurtato un punto classifica.
- In caso d'errata o incompleta compilazione del foglio gara non si prevedono penalità particolari salvo man leva nei confronti del Gruppo Organizzativo in caso d'errata compilazione delle classifiche.

Articolo 8 - CONCLUSIONI

Per tutto quanto non espressamente trattato si rimanda al regolamento ufficiale Open Dart Fics e al buon senso.

Il presente regolamento è accettato in tutte le sue forme al momento della sottoscrizione sul modulo specifico (Allegato n°1 al presente Regolamento) da tutti i capitani e giocatori nei tempi concordati.

Per successivi chiarimenti ed eventuali miglioramenti dai vostri consigli, inviateli in forma scritta al rappresentante di zona ed al gruppo organizzativo, così da essere vagliato ed eventualmente aggiunto nei prossimi campionati ai seguenti recapiti:

Email: emilia@opendarfics.it

Fax : 0524/577106

Salsomaggiore Terme, 28 luglio 2011

Open Dart Fics – Emilia Romagna

Gruppo Organizzativo Emilia

Simonetta Zuritti - Luca Marani - Massimiliano Vecchi - Graziano Gorrara

Responsabile di Zona :

Dominissini Davide

ALLEGATI:

- 1) Modulo d'iscrizione
- 2) Referto Gara

SPONSOR UFFICIALE

