

REGOLAMENTO DEL CAMPIONATO ROMANO DI BACKGAMMON 2026-2027

Art. 1. Generalità e comitati di gestione

Il campionato romano di backgammon, edizione 2026-2027 si svolge secondo la formula dettagliata all'articolo 2. Per il corretto svolgimento del campionato, l'assemblea del circolo elegge un Consiglio Direttivo formato dal presidente Luca Danese e dal Vicepresidente Esecutivo e direttore del campionato Massimo Armeni e i consiglieri Pietro Rossi, Giuseppe Puligheddu e Roberto Gennari. Le decisioni sono prese a maggioranza, in caso di parità il presidente ha il voto decisivo.

Per le questioni tecniche di gioco e le procedure, per la formazione dei gironi, per la formazione di squadre per i tornei nazionali, per l'organizzazione di tornei nazionali e internazionali e per ogni altra questione squisitamente di gioco, è confermato il Comitato Tecnico formato dal Commissario Tecnico Antonio Serventi e dai soci Fabio Gullotta e Pietro Cucci.

Per la soluzione di questioni disciplinari è confermato il Comitato di probiviri formato dai soci Fernando Coltellacci, Fabrizio Formicone e Andreas Psoroulas.

Tutte le decisioni del comitato tecnico e del comitato dei probiviri devono essere sottoposte alla ratifica del comitato direttivo.

Art. 2. Formula di gioco:

Fase 1:

i giocatori iscritti al 15 settembre 2026 vengono divisi in sei gironi, ciascuno composto da nove giocatori. Per esigenze di spazio nella sede, tre gironi giocheranno il lunedì e tre il martedì. I gironi sono: Girone Rosso, Verde, Giallo, Nero, Azzurro e Bianco, la cui somma di rating complessivo dei giocatori è molto simile.

gironi che giocano il lunedì					
girone rosso		girone verde		girone giallo	
Kyurkiev Doby	1866	Anav Angelo	1871	De Lazzari Luigi	1853
Serventi Antonio	1797	Formicone Fabrizio	1760	Solazzo Marco	1799
Marin Marco	1668	Rossi Pietro	1681	Gallo Pietro	1661
Froscia Giampaolo	1582	Micci Riccardo	1597	De Luca Dario	1627
Sabato Nicola	1500	Dodea Cristina	1524	Alp Teoman	1500
Salvaterra Riccardo	1500	Staboli Alberto	1500	Alp Aylin	1500
Trella Mario	1495	Cervini Giulio	1500	Molajoni Jacopo	1537
Gennari Roberto	1486	Fiamma Rosalba	1456	Aliotti Claudio	1481
Falcone Edoardo	1422	Coltellacci Dario	1429	Guerrini Leonardo	1384
	14316		14318		14342
gironi che giocano il martedì					
girone nero		girone azzurro		girone bianco	
Gullotta Fabio	1874	Bardella Marco	1850	Wall Wolf	1904
Cusmai Mauro	1735	Cucci Pietro	1807	Tramma Dario	1735
Serban Vasile	1699	Danese Luca	1659	Bonucci Rodolfo	1718
Aureli Federico	1603	Puligheddu Giuseppe	1659	Espahbodinia Milad	1546
Sancristofaro Giovanni	1500	Hofman Elena	1500	Coltellacci Fernando	1543
Zazzarelli Christine	1500	Maccallini Enrico	1500	Tomassini Raul	1500
Anselmi Roberto	1492	Stanzione Alberto	1475	Umanski Alberto	1500
Bolea Andra	1448	Psoroulas Andreas	1486	Violante Rosa Maria	1443
Nocera Davide	1435	Isaia Silvia	1283	Grasso Daniele	1437
	14286		14219		14326

Nella prima fase (30 Settembre-7 dicembre) i giocatori di ogni girone giocano all'italiana, tutti contro tutti, quindi un massimo di otto giornate, a gruppi di tre, inframmezzate da un lunedì dei recuperi e dei tornei, secondo il calendario più avanti specificato.

Fase 2:

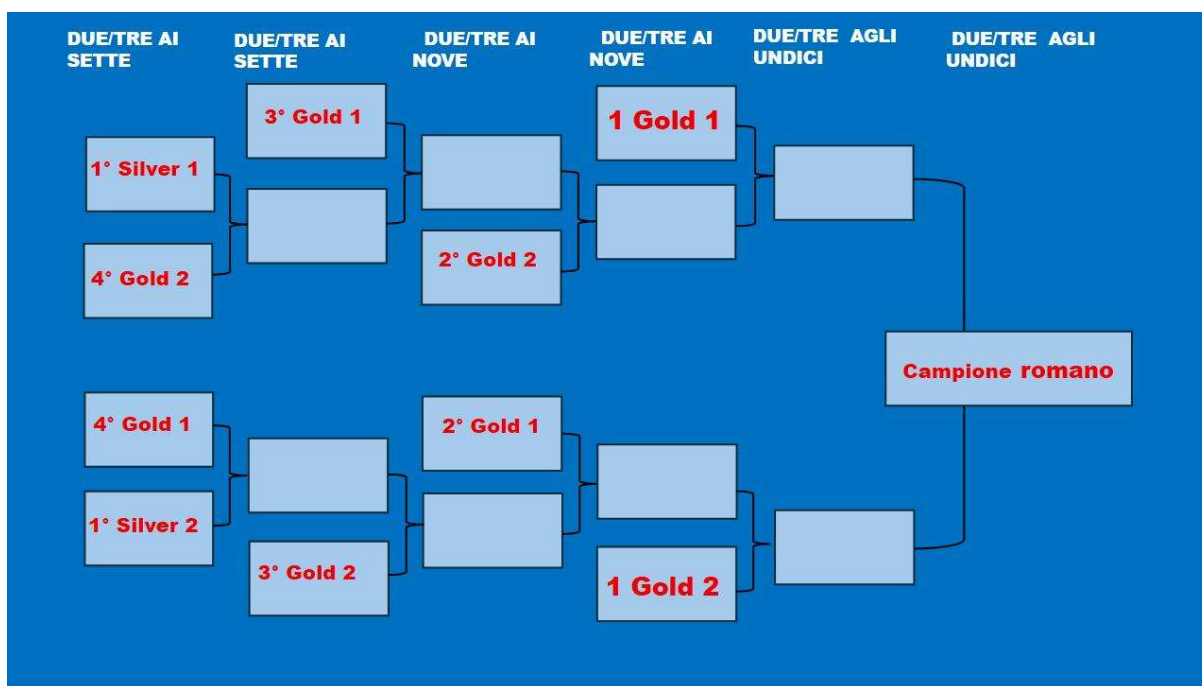
I primi quattro di ogni girone accedono alla seconda fase, con un girone denominato GOLD, anch'esso diviso -sempre secondo rating- in due

sottogironi Gold1 e Gold2, giocati all'italiana, per un totale di altre 11 giornate. Il primo di ogni girone parte con un bonus di 3 punti, il secondo di 2 punti, il terzo di 1 punto. Alla fine dei gironi GOLD all'italiana, i primi cinque di ciascuno vanno a occupare gli spot relativi della griglia dei playoff presentata più avanti.

I giocatori dal quinto al nono posto dei sei gironi, invece, vanno a formare due gironi il girone silver, Silver 1 e Silver2, i cui vincenti vanno a occupare gli altri posti della griglia.

FASE 3

Alla fine delle 11 partite dei gironi GOLD e delle 14 dei gironi Silver il torneo finale si costituirà della seguente griglia playoff:



Art. 3; Tesseramento

Il costo del tesseramento annuale è di 70 euro. Per le sole signore e le/gli studenti il tesseramento annuo ammonta a 35 euro.

Art. 4. Iscrizione

Il costo dell'iscrizione è proporzionale, per quanto possibile farlo e compatibilmente con le bizzarrie della dea bendata, all'abilità dei giocatori e della probabilità di vincere un premio. I giocatori che al 31 agosto 2026 avranno più di 1700 punti di rating o più pagheranno 160 euro, i giocatori sotto i 1699,9 pagheranno 100 euro. Le signore e le/gli studenti pagheranno la quota in ragione del 50%. Il pagamento della quota montepremi è previsto in un'unica soluzione, esclusivamente via bonifico bancario. Per i giocatori nuovi e/o senza rating, esso verrà deciso in misura approssimativa dal Comitato Direttivo su proposta del Comitato Tecnico, se necessario dopo alcune partite di test.

Art. 4.1

Se un giocatore si ritira entro il 30 novembre e se il Comitato Direttivo lo approva, può essere sostituito da un altro giocatore, che subentra acquisendone diritti (punti conquistati). Dopo il 30 novembre, le sostituzioni non saranno più possibili e, in caso di ritiro, se il giocatore ritirato avrà giocato meno dei tre quarti delle partite previste, le partite già giocate vengono annullate ai fini della classifica. Se ne avrà giocate più dei tre quarti, le restanti partite saranno contabilizzate come vinte dagli avversari con il punteggio di 3-0.

Art. 5. Norme di gioco

Art. 5.1

Per ogni giornata, ogni coppia di giocatori previsti dal calendario all'art. 5 disputerà quattro partite al meglio dei cinque punti, da iniziare entro le 21.00 di ogni lunedì (giovedì, se indicato dal calendario di gioco). Per le partite di play-off i giocatori potranno accordarsi per una lunghezza di partita differente, ma se non c'è accordo, la lunghezza dovrà essere

quella indicata dal regolamento. Dopo le 21, a meno che il ritardatario non abbia avvertito e ottenuto l'accordo dell'avversario, verranno applicati i punti di penalità in ragione di uno ogni 10 minuti di ritardo. Le partite da giocare sono in ogni caso tutte e quattro, attribuendo un punto per ogni partita vinta.

Ogni giocatore presente prende un punto a prescindere dal risultato: di conseguenza, i punti conquistabili da un giocatore sono in teoria 5, 4, 3, 2 o 1.

Art. 5.2

Rinvii e anticipi

Le partite del campionato, compresi rinvii e anticipi, dovranno essere giocate preferibilmente presso la sede di gioco del circolo. Le partite giocate al di fuori, prima, durante o dopo la giornata di gioco prevista dal calendario, non daranno luogo al punto di presenza per il giocatore che ne avrà fatto richiesta, mentre chi la riceve otterrà comunque il punto. Come già scritto, ogni giocatore avrà a disposizione tre occasioni durante l'anno, per chiedere di giocare online. Se l'avversario accetta (perché ha il diritto di non accettare ed esigere di giocare dal vivo), i due dovranno concordare i tempi che dovranno comunque rispettare i limiti previsti. La piattaforma dovrà essere Heroes. Se non vi è accordo, la questione verrà rinviata al Comitato Tecnico, che prenderà una decisione. Il giocatore che "concede" di giocare on line, prende comunque il punto di presenza. Il giocatore richiedente, no.

Lo stesso Comitato Tecnico potrà concedere deroghe speciali a giocatori che, per comprovati motivi di lavoro o personali, dovranno assentarsi da Roma per un periodo comunque non più lungo di un mese.

A prescindere da ogni deroga, nella seconda fase del campionato non sarà possibile rinviare partite oltre il limite del lunedì successivo e del lunedì di riposo che, se superato, darà luogo a un automatico 0-0 per i due contendenti coinvolti. Se uno dei due si presenterà due ore prima della partita del lunedì successivo alla partita prevista, otterrà il risultato di 3-0 a tavolino.

Per quanto riguarda i rinvii/recuperi, il socio Roberto Gennari avrà l'incarico di gestire i rinvii e i recuperi. Chi non potrà essere presente un lunedì:

1. potrà accordarsi autonomamente con il suo avversario per recuperare il lunedì successivo alle 19, prima della partita prevista dal calendario il lunedì successivo, appunto. In pratica, se non gioca un lunedì, gioca due partite il lunedì successivo.
2. In alternativa, se non può neppure il lunedì successivo o non può il suo avversario, si può recuperare ogni quarto lunedì, per cui viene ripristinato il riposo generale (come previsto nel calendario di seguito), tranne che per i recuperi e le partite libere o tornei.
3. Se non si riesce a recuperare neppure per il lunedì di riposo, si consiglia a giocatori di accordarsi per un 2-2 salomonico.
4. Se non si riesce ad accordarsi per il 2-2, Roberto potrà proporre al consiglio di acquisire il risultato di 0-0, punendo quindi entrambi i giocatori per negligenza, oppure il 3-0 a favore del più volenteroso. Chi subisce il 3-0 è libero di rivolgersi al consiglio dei probiviri.
5. In qualsiasi momento fra il punto 1 e 4 qui sopra, i due giocatori potranno chiedere il permesso a Roberto di giocare on-line. Questo sarà possibile solo tre volte nel corso dell'anno e Roberto ne terrà la contabilità, ma soprattutto deve vedere la disponibilità di ENTRAMBI i giocatori: se uno dei due non vuole giocare on line, l'altro deve scegliere una delle soluzioni precedenti.
6. Il giocatore che richiede di giocare on line non ottiene il punto di presenza.

A questo proposito, verrà creata da Roberto un'apposita chat "Rinvii e recuperi", dove i giocatori devono interloquire nel caso non si mettano d'accordo autonomamente e che servirà per giudicare la diligenza o la negligenza dei giocatori.

Gli anticipi comportano il punto di presenza solo se giocati al circolo durante un lunedì qualsiasi, di gioco o di recuperi.

Art. 5.3

Se un giocatore non si presenta, senza aver concordato il rinvio con l'avversario e avvertito il direttore del campionato, verrà dichiarato

sconfitto 0-3. Se non si presentano i due avversari della stessa partita, hanno tempo per comunicare lo svolgimento e l'esito della stessa prima del lunedì successivo, pena il risultato di 0-0 per entrambi.

Art. 6. Classifiche e spareggi

In caso di parità di piazzamento fra due giocatori, sarà determinante lo scontro diretto. In caso di parità fra tre o più giocatori deciderà la classifica avulsa. In caso di ulteriore parità fra due o più giocatori nella classifica avulsa, si conterà prima chi ha vinto più partite nel campionato. In caso di ulteriore parità, si procederà a una partita di spareggio di lunghezza concordata fra gli interessati. Senza accordo sulla lunghezza, deciderà il comitato tecnico. Se un membro del comitato tecnico dovesse essere coinvolto nella decisione, il presidente lo sostituirà momentaneamente.

Art. 7. Orologi

Anche nell'edizione 2026-2027 la modalità d'uso degli orologi sarà di preferenza per entrambe le categorie e per tutto il campionato, playoff compresi. "Di preferenza" si intende che l'orologio dovrà essere utilizzato obbligatoriamente se almeno uno dei due giocatori preferirà adoperarlo. Riguardo all'impostazione del tempo, sono previsti 2 minuti per punto più 12 secondi per ogni singola mossa. Per praticità, oltre agli orologi in dotazione al circolo sarà possibile utilizzare anche app del cellulare adatte allo scopo.

Art. 8: Calendario

Il campionato comincerà il 30 Settembre 2026 e si svolgerà quasi tutti i lunedì successivi. Il direttore del torneo, con debito preavviso, potrà modificare il calendario, dandone opportuna comunicazione sulla pagina Facebook e/o via Whatsapp. Nel mese di maggio, i play off verranno giocati tutti i lunedì e i giovedì.

Salvo imprevisti, i lunedì di gioco dovrebbero essere i seguenti:

Settembre 2026:	30
Ottobre 2026:	5, 12, 19 e 26
Novembre 2026:	2, 9, 16, 23 e 30
Dicembre 2026:	7, 14, 21,
Gennaio 2027:	4, 11, 18 e 25
Febbraio 2027:	1, 8, 15 e 22
Marzo 2027:	1, 8, 15, 22 e 29
Aprile 2027:	5, 12, 19, e 26
Maggio 2027:	3, 10, 17, 23 e 30

In rosso sono segnati i lunedì di riposo. Sono segnati alcuni lunedì in più, in previsione di emergenze (Tevere, festività, etc.) Se dopo gennaio saremo in linea, provvederemo a tagliare qualche lunedì o anticipare i playoff. Le partite previste per i play off non possono essere rinviate, ma solo anticipate.

Art. 9.

Montepremi: formazione e suddivisione Il montepremi dei play-off è diviso al 70% per i partecipanti dei gironi GOLD e al 30% per i partecipanti dei gironi SILVER. Di queste percentuali, il 40% va al primo classificato nei playoff, il 20 al secondo, il 10% ciascuno ai due semifinalisti, il 6,5% ciascuno ai due quarti finalisti e il 3,5 ai due ottavo finalisti. Per il girone SILVER, 40% al primo, 20% al secondo, 15% al terzo, 12% al quarto, 8% al quinto, 5% al sesto. Viene istituito il premio Lady BG, ammontante a 100 euro per la signora che avrà ottenuto il piazzamento migliore. I 100 euro sono extra montepremi, verranno prelevati dalle casse del circolo.

Art. 10.

Canali di comunicazione. Tutti gli annunci, le comunicazioni, le convocazioni ufficiali avverranno attraverso la piattaforma whatsapp. A tal proposito esiste un gruppo denominato Backgammon Club Roma Official al quale sarà obbligatorio aderire per poter ricevere tutte le informazioni ufficiali dirette a tutti i soci interessati le attività sociali, come sarà obbligatorio restare connessi al gruppo "Campionato 2026-27 per partecipare al campionato. Parallelamente, sarà aperta una

“chat” denominata semplicemente Backgammon Club Roma FUN, dove l’adesione sarà libera.