

COPPA DELLE REGIONI – Format e regole di gioco

Il presente documento è stato adattato partendo dall'originale "WDF Europe Cup Playing Rules", edizione del 1/10/2009, rinvenibile sul sito della World Darts Federation (www.dartswdf.com) e applicando le tabelle punteggi della Coppa del Mediterraneo, data la quantità simile di squadre presenti (meno di 16).

Premessa

La Coppa delle Regioni è una competizione riservata a rappresentative regionali.

Ogni regione riconosciuta da F.I.G.F. (ove sia presente, cioè, un Comitato Regionale o un Coordinatore Regionale) potrà iscriversi alla Coppa delle Regioni.

La Coppa delle Regioni si articola su due gare separate (gara Maschile e gara Femminile) a loro volta composte di eventi (singolo, doppio e team).

La classifica delle due gare (Maschile e Femminile) servirà l'anno successivo per determinare le teste di serie (da inserire negli eventi Team Maschile e Team Femminile)

La somma dei punti ottenuti negli eventi della gara Maschile e negli eventi della gara Femminile determinerà invece la **Regione vincitrice della Coppa delle Regioni.**

In caso di parità finale tra due o più Regioni, verrà effettuato uno spareggio: ogni regione designerà un componente della squadra per un singolo (o dei singoli) di spareggio.

Ciascuna regione può partecipare con una sola squadra alla gara Maschile e una sola squadra alla gara Femminile, o anche partecipare a una sola delle due gare (Maschile o Femminile).

La composizione dei tabelloni avverrà in maniera armonica e bilanciata, onde evitare che rappresentanti di una stessa regione si incontrino prima delle fasi finali della singola gara.

Unicamente per la "Gara Maschile – evento Team" e la "Gara Femminile – evento Team" verranno inserite due teste di serie sulla base del risultato delle regioni nell'edizione precedente della Coppa.

Nella Coppa delle Regioni, ove non altrimenti specificato, si applicano le Regole di Gioco e comportamento della F.I.G.F. e le WDF Playing Rules nella loro interezza.

Definizioni

Manifestazione: si intende la Coppa delle Regioni, composta dagli eventi della gara Maschile e dagli eventi della gara Femminile.

Organizzazione: si intende il Comitato organizzatore della regione ospitante, con a capo il Comitato Regionale o il Coordinatore regionale. L'Organizzazione deve comunicare alla sede federale date, modalità di svolgimento e risultati della Coppa delle Regioni.

Team Manager: si intende l'accompagnatore ufficiale di una regione, che risponde della/e propria/e squadra/e nei confronti dell'Organizzazione.

Squadra: si intende sia nella globalità (squadra della regione Xxx) sia nel particolare (ogni regione può presentare una Squadra Maschile e una Squadra Femminile, oppure una sola delle due).

Consulta: si intendono tutti i Presidenti dei Comitati Regionali e i Coordinatori Regionali. La Consulta è responsabile del presente Regolamento, delle quote di iscrizione e dell'assegnazione della Coppa delle Regioni anno dopo anno con criteri di turnazione.

Coppa delle Regioni – gara Maschile e gara Femminile

1 Giocatori e Giocatrici

1.1 Ogni rappresentativa regionale è composta da quattro giocatori/giocatrici liberamente scelti dalla propria regione. In aggiunta ogni rappresentativa può iscrivere fino ad un massimo di **due riserve** da impiegare secondo quanto specificato al punto 19.0.

2 Eventi

2.1 La gara è composta da tre distinti eventi denominati: (a) Singolo (b) Doppio (c) Team. Se una Regione partecipa alla gara di Team deve partecipare a tutti e tre gli eventi in maniera completa, altrimenti non le verranno computati punti ai fini della Coppa delle Regioni.
Per il femminile, dall'anno 2017 è concessa la deroga a quanto sopra, nel senso che una Regione può partecipare alla gara Femminile anche con sole due giocatrici, in tal modo partecipando ai soli eventi di Singolo (due giocatrici) e Doppio (una coppia).

3 Teste di serie

3.1 Solo l'evento Team (separatamente maschile e femminile) prevede l'inserimento di due teste di serie, sulla base del piazzamento ottenuto dalle regioni separatamente nella parte maschile

e femminile dell'edizione precedente della Coppa delle Regioni. In caso di parità, vale la posizione di classifica negli eventi 'Team' maschile e femminile dell'anno precedente.

4 **Sorteggi**

- 4.1 I sorteggi per tutti gli eventi devono essere effettuati in maniera tale da impedire che giocatori della stessa regione si incontrino prima: (a) delle semifinali per l'evento di Singolo (b) della finale per l'evento di Doppio.
- 4.2 Eventuali bye devono essere distribuiti nel complesso dei tre eventi della Gara Maschile e dei tre eventi della Gara Femminile in maniera tale che il differenziale tra due regioni non sia maggiore di uno (i.e.: non può una regione avere due bye complessivi se ce n'è un'altra che non ne ha nessuno).
- 4.3 L'eventuale disputa di preliminari, nel complesso dei tre eventi della Gara Maschile e dei tre eventi della Gara Femminile, deve interessare in misura equa tutte le regioni (i.e.: non può una regione disputare due preliminari complessivi se ce n'è un'altra che non ne disputa nessuno).
- 4.4 I sorteggi sono responsabilità dell'Organizzazione. Nessun cambiamento può essere effettuato nei sorteggi senza il benestare dell'Organizzazione.
- Le procedure di sorteggio sono descritte nell'Allegato A.

4.5 I sorteggi dei tornei di singolo e di doppio Maschile e Femminile verranno effettuati al massimo entro 30 minuti prima delle gare. Se non confermati e/o modificati i nomi dei partecipanti ai suddetti tornei, i sorteggi si faranno con l'ordine dei nomi inviati all'atto delle iscrizioni alla Coppa delle Regioni.

Solo le persone autorizzate possono effettuare materialmente i sorteggi o, per giustificati motivi, intervenire a posteriori su di essi.

5 **Format di gioco**

- 5.1 Singolo. Tabellone da 32 ad eliminazione diretta con eventuali bye o preliminari (vedi Allegato A – Tabella 1).
- Le partite sono al meglio di 7 leg, 501 Flying start e chiusura al doppio (o bull rosso).
- Il sorteggio del tabellone deve essere fatto in maniera tale che ciascuno dei quattro giocatori di una stessa regione sia posizionato in un quarto diverso del tabellone.
- 5.2 Doppio. Tabellone da 16 ad eliminazione diretta con eventuali bye o preliminari (vedi Allegato A – Tabella 1).
- Le partite sono al meglio di 7 leg, 501 Flying start e chiusura al doppio (o bull rosso).

Come da nuovo regolamento W.D.F./F.I.G.F., nel settimo eventuale leg parte chi ha vinto il bull prima del primo leg.

Il sorteggio del tabellone deve essere fatto in maniera tale che ciascuno dei due Doppi di una stessa regione sia posizionato in una diversa metà del tabellone.

La composizione dei due Doppi di una Regione e l'ordine di tiro deve essere determinata prima dell'inizio dell'evento (prima cioè che inizi la prima partita del tabellone).

5.3 Team. Prima fase articolata su gironi all'Italiana; seconda fase con semifinali incrociate e finale.

Gli incontri sono al meglio di 17 leg, 501 Flying start e chiusura al doppio (o bull rosso).

Ogni coppia di giocatori chiamata in pedana gioca un solo leg (leg secco, come in Coppa Italia) prima di lasciare la pedana al successivo accoppiamento.

Ogni Team viene sorteggiato in un girone all'Italiana di minimo tre squadre e massimo quattro squadre, salvo che ci siano cinque regioni, nel qual caso si fa un girone unico da cinque e passano le prime quattro.

Nel primo girone all'Italiana dovrà essere inserita la Testa di serie numero 1 (Team della regione meglio classificata nella Coppa delle Regioni – gara Maschile e gara Femminile separatamente – dell'anno precedente; in caso di parità si considerano le prime due regioni in ciascuno degli eventi Team dell'anno precedente); nel secondo girone dovrà essere inserita la Testa di serie numero 2.

ATTENZIONE: nel caso i gironi siano più di due (es.: tre gironi da 3), la Tds-1 va nel primo girone e la Tds-2 nel terzo girone, e nella fase a eliminazione diretta successiva la vincente del girone 1 va in testa al tabellone finale, e la vincente del girone 3 in fondo al tabellone finale.

Per determinare la classifica del girone, alla vittoria dell'incontro si attribuiscono due punti e alla sconfitta zero punti. Passano alla fase successiva i due Team che totalizzano più punti: essi accederanno a un tabellone finale a eliminazione diretta.

La composizione del Team di una Regione e l'ordine di tiro devono essere determinati all'atto della compilazione di ogni singolo foglio partita, scegliendo i giocatori fra i 6 (massimo) giocatori indicati all'atto dell'iscrizione alla Coppa delle Regioni.

L'incontro tra due team avviene nella seguente maniera:

- a. si sorteggia il Team "di casa" (denominato TeamA) e il Team "ospite" (denominato TeamB): questo perché la successione dell'ordine di ingresso dei giocatori in pedana è diversa;

- b. si sorteggia il Team che inizia il gioco nel primo leg: nei successivi leg fino al sedicesimo verrà seguita una normale alternanza;
- c. si disputano un massimo di sedici leg con questo schema:

leg 1:	TeamA-giocatore1	contro	TeamB-giocatore2
leg 2:	TeamA-giocatore2	contro	TeamB-giocatore1
leg 3:	TeamA-giocatore3	contro	TeamB-giocatore4
leg 4:	TeamA-giocatore4	contro	TeamB-giocatore3
leg 5:	TeamA-giocatore2	contro	TeamB-giocatore2
leg 6:	TeamA-giocatore1	contro	TeamB-giocatore4
leg 7:	TeamA-giocatore4	contro	TeamB-giocatore1
leg 8:	TeamA-giocatore3	contro	TeamB-giocatore3
leg 9:	TeamA-giocatore4	contro	TeamB-giocatore4
leg 10:	TeamA-giocatore1	contro	TeamB-giocatore1
leg 11:	TeamA-giocatore2	contro	TeamB-giocatore3
leg 12:	TeamA-giocatore3	contro	TeamB-giocatore2
leg 13:	TeamA-giocatore1	contro	TeamB-giocatore3
leg 14:	TeamA-giocatore2	contro	TeamB-giocatore4
leg 15:	TeamA-giocatore3	contro	TeamB-giocatore1
leg 16:	TeamA-giocatore4	contro	TeamB-giocatore2

- d. l'ordine di gioco non può essere cambiato né due leg invertiti fra loro.
- e. le partite si disputano su due pedane, se ve n'è la possibilità logistica.
- f. l'incontro termina quando uno dei due Team raggiunga il punteggio di nove leg vinti (risultato acquisito) e nessun ulteriore leg deve essere disputato oltre quel momento, cosicché l'incontro avrà un risultato finale del tipo 9-3, 9-6, ecc.
- g. nel caso si arrivi sul risultato di otto leg pari, ogni Team deve nominare il giocatore (tra i quattro) che disputa il 17.esimo leg di spareggio: l'inizio del 17.esimo leg viene determinato tirando al bull.

6 Assegnazione dei punti

- 6.1 Per ognuno dei tre eventi (5.1, 5.2 e 5.3) vengono assegnati alla Regione dei punteggi **in base ai piazzamenti** ottenuti dai propri giocatori.

- 6.2 I punti totalizzati nei tre eventi della gara Maschile e gara Femminile si sommeranno ai fini dell'assegnazione della Coppa delle Regioni.
- 6.3 I punti vengono assegnati sulla base del piazzamento ma solo se sono stati ottenuti con la vittoria di almeno un incontro nell'evento in questione.
Esempio: se un giocatore/giocatrice si classifica nono/a nel torneo di singolo, ma senza vincere nessuna partita (perché al primo turno aveva un bye o per il forfait dell'avversario), il punto previsto (vedi tabella al punto 6.5) per il nono posto non verrà conteggiato nel cumulo punti della sua regione.
- 6.4 Nell'evento Team, le Regioni che non superano il girone sono classificate al quinto posto in caso di due gironi (o al settimo posto in caso di tre gironi) e, come detto al punto 6.3, se non hanno vinto nemmeno un incontro nel girone, i 4 punti previsti dalla tabella (6.5) non verranno conteggiati nel cumulo punti di quella Regione.
- 6.5 In conformità e in subordine alle precedenti norme 6.3 e 6.4, i punti assegnati per i singoli eventi sono come da tabella seguente:

Singolo	Primo/a classificato/a	=	15 punti
	Secondo/a classificato/a	=	10 punti
	Terzi/e classificate (2)	=	6 punti
	Quinti/e classificati/e (4)	=	3 punti
	Noni/e Classificati/e	=	1 punto
Doppio	Primi/e classificati/e	=	20 punti
	Secondi/e classificati/e	=	12 punti
	Terzi/e classificati/e (2)	=	6 punti
	Quinti/e classificati/e	=	2 punti
Team	Primi/e classificati/e	=	24 punti
	Secondi/e classificati/e	=	10 punti
	Terzi/e classificati/e (2)	=	6 punti
	Quinti/e classificati (<u>caso con tre gironi</u>)	=	5 punti (<u>hanno passato il girone</u>)
	Quinti/e classificati/e (<u>caso con due gironi</u>) o settimi/e classificati/e (<u>caso con tre gironi</u>)	=	4 punti (<u>non hanno passato il girone</u>)

Ad ogni Team verrà attribuito, oltre ai punti del piazzamento ottenuto, un punto aggiuntivo per ogni incontro vinto nel girone all'italiana: questo per riconoscere anche i meriti dei Team che non si siano qualificati alla successiva fase a eliminazione diretta.

Nel caso di Team a pari merito nel girone all'italiana, si procede a valutare, nell'ordine:

- lo scontro diretto (nel caso di tre Team a pari punti, che si siano battuti "a giro", prima di passare al criterio successivo si valuta la differenza leg degli incontri tra i Team. E a parità di differenza leg si valutano i leg vinti, sempre negli scontri tra i Team). Per esempio 'A' vs 'B': 9-5 ; 'B' vs 'C' 9-4 ; 'C' vs 'A' 9-4, i tre Team si classificano in quest'ordine: 'B', 'C', 'A'. E se invece 'A' vs 'B': 9-2; 'B' vs 'C' 9-4; 'C' vs 'A' 9-3, i tre Team si classificano in quest'ordine: 'C' (ha differenza leg +1 ma ha vinto 13 leg), 'A' (ha differenza leg +1 ma ha vinto 12 leg), 'B' (ha differenza leg -2);
- la differenza leg globale;
- il numero di leg vinti globale;
- in caso di ulteriore parità si procede ad uno spareggio tra i Team coinvolti secondo le norme al punto 18.

Ai Team che vincono il proprio girone all'italiana verrà attribuito, in più, un bonus di due punti.

Esempio (sui risultati del 2009): il Friuli Venezia Giulia vince una partita nel proprio girone (da tre), perde la seconda e comunque si classifica primo per differenza leg rispetto alle Marche.

Successivamente perde la semifinale con l'Emilia Romagna e si classifica al terzo posto.

Ai fini della gara Maschile, evento Team, il Friuli Venezia Giulia ottiene 6 punti per il terzo posto, 1 per gli incontri vinti nel girone, 2 punti per il primo posto nel girone. **Totale 9 punti.**

Regole generali

7 Ammissibilità

- 7.1 Per giocare la Coppa delle Regioni, una regione deve essere in regola col pagamento della quota di iscrizione e con eventuali pregressi.
- 7.2 I giocatori e le giocatrici impiegati nella Coppa delle Regioni devono essere regolarmente tesserati in uno dei dart club della regione e non avere procedimenti disciplinari in corso (esempio: tessera sospesa).
- 7.3 Le iscrizioni alla Coppa delle Regioni sono effettuate dal Presidente del Comitato Regionale o dal Coordinatore Regionale direttamente all'Organizzazione.

8 Teste di serie

- 8.1 Unicamente per la "Gara Maschile – evento Team" e la "Gara Femminile – evento Team" verranno inserite due teste di serie sulla base del risultato delle regioni nell'edizione precedente della Coppa nelle sue parti maschile e femminile separatamente. Nel caso di regioni a pari punti, si sceglieranno le teste di serie in base al piazzamento, rispettivamente, nell'evento 'Team Maschile' e 'Team Femminile'.

9 Ordine di gioco

- 9.1 Inizia il gioco il vincitore del tiro più vicino al centro, poi si prosegue secondo alternanza. Un sorteggio preliminare deciderà chi tirerà per primo al centro.
- 9.2 Negli eventi Doppio e Team ogni regione determina prima dell'inizio dell'evento l'ordine di gioco dei singoli giocatori. Solo per l'evento Team, la composizione del Team e/o l'ordine di gioco possono essere cambiati prima di ogni singolo incontro.
- 9.3 Se durante la partita viene scoperto un errore nell'ordine di gioco dovuto all'Arbitro o a una persona dell'Organizzazione, l'Arbitro chiederà al giocatore danneggiato di continuare comunque il leg in corso e la partita proseguirà. Se l'errore nell'ordine di gioco è dovuto al giocatore (es. negli eventi Team o di Doppio) o ad un Team Manager, il leg in corso sarà assegnato per forfait agli avversari e la partita continuerà normalmente.

10 Pratica (riscaldamento)

- 10.1 Ogni giocatore ha diritto a **sei freccette** di riscaldamento prima dell'inizio del gioco, da effettuarsi sulla pedana assegnata. Nessun'altra freccetta di riscaldamento può essere tirata nel corso della partita senza l'autorizzazione dell'arbitro (esempio: nell'evento Team i tre

giocatori del Team che non sono in pedana non possono riscaldarsi su eventuali altre pedane libere).

Nell'evento di Team, per tutti i leg dal quinto al diciassettesimo i giocatori avranno diritto a tre sole freccette di riscaldamento prima dell'inizio del leg.

10.2 È vietato riscaldarsi su pedane libere non adibite a tale scopo.

10.3 Deve essere fornito un adeguato numero di pedane di riscaldamento.

11 Regola del Tie-break – leg di spareggio

11.1 In caso di parità nel Team, i giocatori designati dovranno disputare il diciassettesimo leg di spareggio e dovranno contendersi la partenza in tale leg tirando al centro.

11.2 Il vincente del sorteggio iniziale sarà il primo a tirare al centro, e ogni giocatore dovrà tirare finché una freccetta non rimanga conficcata nel bersaglio.

11.3 Se una freccetta rimane nel bull verde o nel bull rosso, il giocatore dovrà rimuoverla prima del tiro dell'avversario.

11.4 Il giocatore la cui freccetta sarà dichiarata dall'arbitro la più vicina al centro inizierà il gioco nel leg di spareggio.

11.5 Nel caso di equidistanza dal centro, o di entrambe le freccette nel bull verde o nel bull rosso, la procedura da 11.2 a 11.4 deve essere ripetuta invertendo l'ordine di tiro.

12 Regole di spareggio nei gironi all'italiana

12.1 In caso di parità di punti tra due Team nel girone all'italiana, varrà come unico criterio discriminante lo scontro diretto.

12.2 In caso di parità di punti tra tre (o più) Team nel girone all'italiana, varranno:

a. come primo criterio discriminante gli scontri diretti, (risultati dei soli scontri diretti fra i Team coinvolti, differenza leg negli scontri diretti tra i Team coinvolti, leg vinti negli scontri diretti tra i Team coinvolti);

b. la differenza leg globale nel girone;

c. il maggior numero di leg vinti globalmente nel girone;

d. in caso di ulteriore parità fra tre (o più) Team, si applicano i successivi punti 12.3 e 12.4.

12.3 Nel caso di ulteriore parità, i Team coinvolti nominano un giocatore (o giocatrice) che disputerà lo spareggio come al punto 12.4.

12.4 I giocatori (o giocatrici) nominati giocano, su un'unica pedana, con le seguenti regole:

a. - i giocatori (o giocatrici) nominati, tirano al centro per determinare l'ordine di tiro;

- b. - a questo punto, a turno, i giocatori (o giocatrici) nominati, tirano tre serie da tre freccette (per ogni Team un totale di nove freccette);
- c. - il Team che totalizza più punti sarà il vincitore del leg di spareggio;
- d. - il primo Team che si trovi con due leg vinti di scarto su almeno uno degli altri Team coinvolti nello spareggio sarà il vincitore dello spareggio (cioè, se i tre Team coinvolti nello spareggio sono in questa situazione di leg di spareggio vinti: Team A: 2 vinti, Team B: 1, Team C: 0, il Team A si qualifica); gli altri Team continuano fino a che tutti i classificati richiesti non vengano così determinati.

13 Sostituzioni

- 13.1 Per gli eventi singolo e doppio della Gara Maschile e per gli eventi singolo e doppio della Gara Femminile, una volta iniziata la gara (ovvero sia disputata la prima partita dell'evento) non è permessa nessuna sostituzione: ogni giocatore impossibilitato a continuare il gioco perderà i propri leg / partite restanti per forfait.
- 13.2 Prima dell'inizio dell'evento, viceversa, ogni regione è libera di designare i giocatori che meglio creda per i vari eventi, attingendo ai titolari e alle riserve (massimo sei uomini e sei donne). Per gli eventi di doppio, può essere variato l'ordine di gioco della coppia, ma solo prima che inizi l'evento.
- 13.3 Nell'evento Team della Gara Maschile e Femminile, i quattro giocatori (o giocatrici) che disputano ogni singolo incontro, e il loro ordine di gioco, possono essere stabiliti prima dell'inizio dell'incontro stesso. Dopo l'inizio dell'incontro, non sono ammesse sostituzioni: ogni giocatore impossibilitato a continuare il gioco perderà i propri leg restanti per forfait.

Allegato A – procedure di sorteggio

Il sorteggio dei vari eventi della Coppa delle Regioni deve, per tener conto del bilanciamento dei bye e dei preliminari (nonché dell'inserimento delle teste di serie), essere parzialmente "pilotato", anche se deve rimanere valido il principio della casualità.

1 Principi generali

Tutti i giocatori iscritti dovranno essere suddivisi per regione e identificati, inizialmente, da un progressivo anonimo (es.: per le Marche avremo bigliettini Marche1, Marche2, ecc).

Alla fine delle procedure di sorteggio questi progressivi anonimi saranno abbinati agli effettivi nomi dei giocatori.

2 Struttura degli eventi

Vale la tabella seguente. Si faccia attenzione al fatto che tra Gara Maschile e Gara Femminile potrebbe esserci differenza nella struttura dei tabelloni e dei gironi, dovuta al fatto che qualche regione può presentare solo una delle due rappresentative (esempio: otto regioni alla Gara Maschile e sette alla Gara Femminile, nel qual caso i bye non saranno in numero uguale fra eventi maschili e femminili).

Tabella 1. Struttura dei singoli eventi

Numero regioni	Singolo	Doppio	Team
5 regioni	tabellone da 32 con 12 bye	tabellone da 16 con 6 bye	un girone unico da 5 squadre*
6 regioni	tabellone da 32 con 8 bye	tabellone da 16 con 4 bye	due gironi da 3
7 regioni	tabellone da 32 con 4 bye	tabellone da 16 con 2 bye	un girone da 3 e un girone da 4
8 regioni	tabellone da 32	tabellone da 16	due gironi da 4
9 regioni	tabellone da 32 con 4 preliminari	tabellone da 16 con 2 preliminari	tre gironi da 3
10 regioni	tabellone da 32 con 8 preliminari	tabellone da 16 con 4 preliminari	due gironi da 3 e un girone da 4
11 regioni	tabellone da 32 con 12 preliminari	tabellone da 16 con 6 preliminari	due gironi da 4 e un girone da 3
12 regioni	tabellone da 32 con 16 preliminari	tabellone da 16 con 8 preliminari	tre gironi da 4

*= in questa casistica (girone unico da 5 squadre o meno, vedi punto 5.3).

3 **Sorteggio**

Il sorteggio si articola nelle seguenti fasi:

- a. **inserimento teste di serie e sorteggio gironi all'italiana (eventi Team Maschile e Team Femminile);**
- b. **assegnazione dei bye o dei preliminari (eventi Singolo Maschile e Femminile, Doppio Maschile e Femminile);**
- c. **sorteggio tabelloni ad eliminazione diretta (eventi Singolo Maschile e Femminile, Doppio Maschile e Femminile).**

Fase a: inserimento teste di serie e sorteggio gironi all'italiana (eventi Team Maschile e Femminile)

Si individuano le teste di serie (vedi punti 3.1, 5.3 e 8.1) sulla base delle classifiche dell'edizione precedente: quella della Gara Maschile (per l'evento Team Maschile) e quella della Gara Femminile (per l'evento Team Femminile) e si inseriscono rispettivamente nel primo e nel secondo girone all'italiana dei due eventi.

ATTENZIONE: nel caso i gironi siano più di due (es.: tre gironi da 3), la Tds-1 va nel primo girone e la Tds-2 nel terzo girone, e nella fase a eliminazione diretta successiva la vincente del girone 1 va in testa al tabellone finale, e la vincente del girone 3 in fondo al tabellone finale.

Poi si estraggono liberamente le altre regioni per completare i gironi (togliendo i bigliettini delle regioni teste di serie).

Fase b: assegnazione dei bye o dei preliminari (eventi Singolo Maschile e Femminile, Doppio Maschile e Femminile)

- Regola che vale in ogni caso

Si deve operare in modo che complessivamente una qualunque regione non abbia mai differenza di bye (o di preliminari) di due rispetto a un'altra: a tale scopo può essere utile tenere una tabella riepilogativa in cui segnare con delle crocette, a fianco di ogni regione, il numero complessivo di bye ottenuti (o di preliminari in cui essa è coinvolta) e controllare che la differenza fra chi ne ha più e chi ne ha meno sia al massimo di una crocetta.

Oltre a ciò, nel singolo evento, i bye o i preliminari non devono coinvolgere la stessa regione.

- Esempio con sette regioni iscritte (casistica con i bye)

- a. dalla Tabella 1 rileviamo che per sette regioni iscritte (e tutte partecipanti sia alla Gara Maschile che a quella Femminile) ci sono complessivi 12 bye (4 nel torneo Singolo Maschile, 2 nel Doppio Maschile, 4 nel Singolo Femminile, 2 nel Doppio Femminile);

- b. si mettono i bye in posizione fissa sui tabelloni (a intervalli regolari);
- c. importante: nei tabelloni annotiamo, per adesso, che prendono il bye la regione x (es: VENETO) eccetera: non inseriamo ancora nomi di giocatori;
- d. essendoci dodici bye e sette regioni, ci saranno cinque regioni che avranno due bye complessivi e due regioni che ne avranno uno;
- e. dai bigliettini delle regioni, estraiamo dapprima le quattro che avranno il bye nell'evento di Singolo Maschile (rimangono tre bigliettini da estrarre);
- f. estraiamo poi le due regioni che hanno il bye nell'evento di Doppio Maschile; a questo punto rimane un bigliettino ancora;
- g. apriamo l'ultimo bigliettino: esso rappresenta la regione che ha il primo dei due bye nell'evento di Doppio Femminile; per l'altro bye rifacciamo un'estrazione sugli altri sei bigliettini (regioni) estratte in precedenza (non può una regione avere due bye di un evento se altre non ne hanno); a questo punto tutte le regioni hanno un bye e una ne ha due;
- h. estraiamo ora le quattro regioni che hanno il bye nell'evento di Singolo Femminile escludendo dal sorteggio il bigliettino della regione che ha fin qui avuto due bye.

- Esempio con otto regioni iscritte (casistica perfetta)

Per otto regioni iscritte non ci sono né preliminari, né bye, dunque si può passare alla fase c.

- Esempio con nove regioni iscritte (casistica con i preliminari)

- a. dalla Tabella 1 rileviamo che per nove regioni iscritte (e tutte partecipanti sia alla Gara Maschile che a quella Femminile) ci sono complessivi 12 preliminari (4 nel torneo Singolo Maschile, 2 nel Doppio Maschile, 4 nel Singolo Femminile, 2 nel Doppio Femminile);
- b. si mettono i preliminari P1, P2 ecc in posizione fissa sui tabelloni (a intervalli regolari). A parte, annoteremo chi disputa i preliminari in un tabellone apposito, con i vincenti siglati come P1, P2.....;
- i. importante: nei tabelloni annoteremo, per adesso, che giocano il preliminare la regione x contro la regione y (es: LOM-FVG) eccetera: non inseriamo ancora nomi di giocatori;
- c. con dodici preliminari, le regioni coinvolte sono ventiquattro: dunque vi saranno sei regioni che disputeranno tre preliminari complessivamente e tre regioni che ne disputeranno solo due;
- d. dai bigliettini delle regioni estraiamo in successione i quattro preliminari del torneo di Singolo Maschile (rimarrà chiuso un solo bigliettino che sarà abbinato al primo preliminare del torneo di Doppio Maschile);

- e. dopo aver richiuso tutti i bigliettini, completiamo il primo preliminare del torneo Doppio Maschile e estraiamo due regioni che faranno l'altro (ovviamente una regione non potrà fare più di un preliminare nell'evento, nel caso richiudere e estrarre un altro bigliettino). Rimangono ora chiusi sei bigliettini;
- f. continuiamo, senza richiudere i bigliettini, estraendo le quattro regioni che disputeranno i due preliminari del Doppio Femminile. A questo punto rimangono due bigliettini;
- g. Ora completiamo aprendo i due bigliettini, che rappresentano due regioni che faranno il primo preliminare del Singolo Femminile, richiudiamo tutti gli altri bigliettini da cui estrarne altri sei che completeranno il quadro dei preliminari.

- Esempio con una situazione mista (tipicamente: una regione non ha la squadra maschile o la femminile)

Si procede adeguando quanto detto più sopra e usando la stessa metodologia.

Fase c: sorteggio tabelloni ad eliminazione diretta (eventi Singolo Maschile e Femminile, Doppio Maschile e Femminile)

- a. **prima di iniziare**, prepareremo una serie di bigliettini che rappresentano i giocatori: avremo ad esempio quattro biglietti segnati da Marche-1 a Marche-4 per il Singolo Maschile e Femminile e due biglietti segnati Marche-D1 e Marche-D2 per il Doppio Maschile e Femminile. Analoga cosa ovviamente per le altre regioni;
- b. **cominciamo dall'evento Singolo Maschile** estraendo solo i bigliettini relativi (nel nostro esempio Marche-1, -2, -3, -4);
- c. il tabellone da 32 è idealmente suddiviso in quattro settori: le prime otto partite, le successive otto e così via;
- d. per ogni bigliettino estratto:
 - supponiamo il bigliettino riporti "Umbria-3";
 - partendo dal primo settore, controlliamo se in quel settore è già stato inserito un bigliettino "Umbria-n": se sì, andiamo al successivo settore, se no, passiamo al punto successivo;
 - controlliamo prima se la regione Umbria è "coinvolta" in un bye o preliminare di quel settore: se sì, sostituiamo la dicitura anonima che abbiamo messo nella fase b con "Umbria-3"; se no, inseriamo nel primo spazio libero di quel settore il bigliettino (ovvero il giocatore) "Umbria-3";
 - estraiamo un altro bigliettino e ripetiamo tutta la procedura da (d-1) a (d-4);
- e. Al termine, il tabellone del Singolo Maschile sarà completato, e per ogni regione dovrebbe essere vero che ognuno dei suoi quattro giocatori è collocato in un settore diverso;

- f. per l'evento Singolo Femminile si procede allo stesso modo, usando gli opportuni bigliettini preparati all'inizio;
- g. **per i successivi eventi Doppio Maschile e Doppio Femminile** si procede allo stesso modo, usando gli opportuni bigliettini preparati all'inizio, con la differenza che il tabellone è suddiviso in due settori anziché quattro, e dunque i due Doppi di una stessa regione potranno incontrarsi solo in finale.

Al termine delle procedure di sorteggio, tutti i tabelloni degli eventi conterranno una serie di nomi – regione seguiti da un progressivo (es.: nel Singolo Maschile e nel Singolo Femminile avremo sparpagliati qua e là Umbria-1, Umbria-2, Umbria-3, Umbria-4; nel Doppio Maschile e Femminile avremo Umbria-D1 e Umbria-D2).

Prima che inizino gli eventi il Team Manager della regione, senza prendere visione dei sorteggi effettuati, dovrà dire al tavolo a quali nomi di giocatori corrispondono i suoi bigliettini-anonimi, e l'organizzazione potrà così completare i tabelloni inserendo i nomi effettivi.

Calendario e note

Sabato ore 10:00 (o la sera precedente): sorteggi

Sabato ore 11:00: inizio eventi Team Maschile e Team Femminile, ogni incontro su due pedane;
ore 12:15: seconda partita;
ore 13:30: terza partita;
ore 15:00 circa: fine fase a gironi del Team Maschile e del Team Femminile.

Sabato ore 15:30: inizio evento Singolo Maschile e Singolo Femminile (fino ai quarti di finale compresi);
si gioca su almeno quattro pedane;
ore 18:30 circa: fine.

Sabato ore 19:00: eventuali preliminari Team Maschile e Team Femminile (quarti di finale);

Pausa cena fino alle 21:30

Sabato ore 21:30: inizio evento Doppio Maschile e Doppio Femminile (fino ai quarti di finale compresi);
si gioca su almeno quattro pedane;
ore 23:30 circa: fine.

Domenica ore 09:30: semifinali Team Maschile e Team Femminile (ogni incontro su due pedane);
ore 11:00: semifinali Doppio Femminile;
ore 11:00: semifinali Doppio Maschile;
ore 11:30: semifinali Singolo Femminile;
ore 11:30: semifinali Singolo Maschile.

Pausa pranzo fino alle 13:30

Domenica ore 13:45: finale Doppio Femminile;
a seguire: finale Doppio Maschile;
a seguire: finale Singolo Femminile;
a seguire: finale Singolo Maschile;
a seguire: finale Team Femminile;
a seguire: finale Team Maschile.

Domenica ore 18:30 circa: premiazioni, fine.

N.B.: è consigliato approntare almeno dodici pedane, più una o due di riscaldamento

Premi

Coppa delle Regioni (crest che gira ogni anno);

Coppa per la Regione che ha vinto la Gara Maschile;

Coppa per la Regione che ha vinto la Gara Femminile;

(Coppa/medaglia/targa/altro):	Vincente gara Team Maschile (x quattro);
“ “ “	Vincente gara Team Femminile (x quattro)
“ “ “	Vincente gara Doppio Femminile (x due);
“ “ “	Vincente gara Doppio Maschile (x due);
“ “ “	Vincente gara Singolo Femminile;
“ “ “	Vincente gara Singolo Maschile.

Opzionale: ricordino per tutti i partecipanti

Albo d'oro

anno	ospitata da:	Regione Vincitrice	
1998-I	FIGF (Pieve di Cento)	Friuli Venezia Giulia	
1999-II	Friuli Venezia Giulia	Friuli Venezia Giulia	
2000-III	Veneto	Friuli Venezia Giulia	
2001-IV	Emilia Romagna	Friuli Venezia Giulia	
2002-V	Lombardia	Friuli Venezia Giulia	
2003-VI	Marche	Friuli Venezia Giulia	
2004-VII	Piemonte	Friuli Venezia Giulia	
2005-VIII	Veneto	Veneto	
2006-IX	Friuli Venezia Giulia	Veneto	
2007-X	Emilia Romagna	Veneto	
2008-XI	Lombardia	Veneto	
	(dal 2009 nuova formula)	MASCHILE	FEMMINILE
2009-XII	Marche	Emilia Romagna	Marche
2010-XIII	Piemonte	Friuli Venezia Giulia	Lombardia
	(dal 2011 la Coppa è di nuovo unificata)		
2011-XIV	Lazio	Emilia Romagna	
2012-XV	Veneto	Friuli Venezia Giulia	
2013-XVI	Umbria	Emilia Romagna	
2014-XVII	Friuli Venezia Giulia	Friuli Venezia Giulia	
2015-XVIII	Marche	Marche	
2016-XIX	Emilia Romagna	Lombardia	
2017-XX	Veneto	Friuli Venezia Giulia	
2018-XXI	Lombardia	Piemonte	
2019-XXII	Piemonte	???	

La classifica finale 2018 – Gara Maschile – è stata la seguente:

**1 Piemonte

**2 Marche

**3 Emilia Romagna

Se presenti, dunque, i Team di Piemonte e Marche saranno collocati in gironi diversi dell'evento Team.

La classifica finale 2018 – Gara Femminile – è stata la seguente:

**1 Emilia Romagna

**2 Lazio

**3 Piemonte

Se presenti, dunque, i Team femminili di Emilia Romagna e Lazio saranno collocati in gironi diversi.