



Torneo di Parole Crociate

REGOLAMENTO

1. SPIRITO DEL TORNEO

Il torneo di parole crociate è un'occasione di incontro: agonistico, certo, ma improntato sulla capacità del gioco di intelligente di essere un luogo di scambio e condivisione. I partecipanti sono invitati ad accogliere questo messaggio: si gareggia, ma con rispetto e divertimento.

2. ISCRIZIONI

Le iscrizioni avvengono entro le 14:30 del 23/08/2014 presso la segreteria di giocAosta. Fino alle 15:00 è quindi possibile iscriversi direttamente presso la sede del torneo. È possibile pre-iscriversi scrivendo a info@giocaosta.it. Le iscrizioni pervenute via mail devono comunque essere confermate in sede. Il costo di iscrizione è di 2 euro per partecipante, con gli incassi che servono a concorrere alle spese di organizzazione.

3. SVOLGIMENTO DELLA GARA

Il torneo si svolge su tre turni. Ogni turno è legato a uno schema specifico, che viene distribuito in copie uguali a tutti i partecipanti.

Prima dell'inizio del turno di gioco, ogni partecipante riceve il foglio con lo schema, girato sul lato con il numero identificativo della prova. Il partecipante compila lo schema con nome, numero e firma.

Al "via" dell'arbitro, tutti i partecipanti girano il foglio e iniziano la compilazione.

Quando intende terminare la propria prova, il giocatore gira nuovamente il foglio, alza la mano e, solo dopo, dice ad alta voce il proprio numero (riportato sul retro della prova). Un arbitro annota il tempo impiegato, un secondo arbitro provvede a ritirare lo schema. Dopo aver detto il proprio numero, è vietato apportare qualsiasi modifica allo schema.

Il giocatore che ha terminato la prova può abbandonare la sala, ma in silenzio e senza disturbare in alcun modo gli altri partecipanti.

4. VALUTAZIONE DEGLI SCHEMI E CLASSIFICA

La classifica, aggiornata turno dopo turno, è data dalla somma dei tempi impiegati per completare tutti gli schemi. Al momento della correzione, vengono applicati i seguenti bonus/malus:

- penalità di +60 secondi per ogni casella sbagliata, vuota o incomprensibile (a giudizio insindacabile dell'arbitro);
- bonus in caso di completamento senza errori: 60 secondi per gli schemi di tipo A, 180 per gli schemi di tipo B, 300 secondi per gli schemi di tipo C.

5. VINCITORI E PREMI

Il vincitore del torneo è il partecipante che, dopo la somma dei tempi e di tutte le modifiche, ha conseguito il tempo migliore. In caso di pareggio, viene effettuata una prova di spareggio (o altre prove, fino a quando il pareggio non è rotto). Il premio per il primo classificato è un abbonamento per un anno alla rivista Settimana Enigmistica, offerto dall'organizzazione.

6. ALTRE REGOLE

E' vietato l'utilizzo di telefoni, supporti e materiale esterno a quello consegnato dagli organizzatori, pena l'esclusione.

E' vietato abbandonare il proprio posto nel corso della prova, pena l'esclusione.

Non è consentito disturbare gli altri partecipanti ed è richiesto di rimanere in silenzio durante le prove.

Il giudizio degli arbitri è insindacabile. Gli arbitri possono infliggere penalità sui tempi (da +15 secondi a +300 secondi) per comportamenti giudicati scorretti.

Gli arbitri sono volontari, che mettono a disposizione tempo ed energie per far vivere qualcosa di bello ai partecipanti. I partecipanti sono invitati a essere gentili e comprensivi. Così ne risulterà una bella gara.