



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 20:00 presso segreteria di giocAosta, per proseguire fino alle 20:30 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 3 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 stilata sulla base di due criteri (applicati in ordine):

- A. numero di caselle errate/bianche dopo la correzione;
- B. tempo impiegato per la risoluzione degli schemi.

5. VINCITORI E PREMI

Il vincitore del torneo è il partecipante che, dopo il terzo schema, ha totalizzato il minor numero di caselle errate. In caso di pareggio, è il tempo totale che viene valutato come discriminante. In caso di ulteriore 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 +1 a +50 caselle errate) 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.