

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI A SQUADRE - ANNO SCOLASTICO 20____ - 20____

SCACCHI - FASE PROVINCIALE VERONA - _____ 201____

SCUOLA/ISTITUTO:

MASCILE

FEMMINILE

PRIMARIE

SECONDARIE
1° GRADOSECONDARIE
2° GRADO
ALLIEVISECONDARIE
2° GRADO
JUNIORESNOME
SQUADRA:

N°

TURNO	NOME SQUADRA AVVERSARIA	COLORE	RISULTATO SCACCHIERE				RISULTATO PER SCACCHIERA	RISULTATO SQUADRA	RISULTATO SQUADRA PROGRESSIVO
			1 [^]	2 [^]	3 [^]	4 [^]			
L E G E N D A	INSERIRE IL NOMINATIVO DELLA SQUADRA AVVERSARIA E IL COLORE		INSERIRE: 1 - VITTORIA 0,5 - PAREGGIO 0 - SCONFITTA				SOMMARE: 1 [^] +2 [^] +3 [^] +4 [^]	SE A SINISTRA(F): 4; 3,5; 3; 2,5 INSERIRE 2 SE 2 INSERIRE 1 SE 0; 0,5; 1; 1,5 INSERIRE 0	AL 1° TURNO RIPORTARE IL RISULTATO DELLA CASELLA A FIANCO; DAL SECONDO TURNO SOMMARE I PUNTI COME INDICATO SOTTO
1°							F	A	A
2°								B	A+B
3°								C	A+B+C
4°								D	A+B+C+D
5°								E	A+B+C+D+E

SQUADRA TITOLARE

1	2
3	4

RISERVE

1R	2R
----	----

1° TURNO	1 [^]	2 [^]
	3 [^]	4 [^]

2° TURNO	1 [^]	2 [^]
	3 [^]	4 [^]

3° TURNO	1 [^]	2 [^]
	3 [^]	4 [^]

4° TURNO	1 [^]	2 [^]
	3 [^]	4 [^]

5° TURNO	1 [^]	2 [^]
	3 [^]	4 [^]

DISPOSIZIONI

ALLEGATO 7

DOCENTE ACCOMPAGNATORE/GENITORE DELEGATO

AL TAVOLO DELLE ISCRIZIONI RITIRA:

- ❖ LA SCHEDA DI SQUADRA;
- ❖ LA PENNA;
- ❖ IL TESSERINO COLORATO DA APPUNTARE AL PETTO;

COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA;
CONSULTA LA PIANTINA DEL PALASPORT PER INDIVIDUARE LA ZONA DI GIOCO DEL PROPRIO TORNEO CONTRADDISTINTO DA UN DETERMINATO COLORE E LA RELATIVA NUMERAZIONE DEI TAVOLI;
ATTENDE, CON I GIOCATORI, SULLE GRADINATE DEL PALASPORT, L'INIZIO DEL TORNEO.

CAPITANO (DOCENTE ACCOMPAGNATORE - GENITORE DELEGATO)

PRIMA DELL'INIZIO DEL TURNO:

- ❖ SI RECA, QUANDO CHIAMATO, NELLA SALA GIURIA;
- ❖ RITIRA IL FOGLIO CON GLI ABBINAMENTI DEL TURNO DI GIOCO;
- ❖ CONSULTA LA PIANTINA COLORATA ESPOSTA PER INDIVIDUARE IL TAVOLO DOVE LA SQUADRA DEVE GIOCARE;
- ❖ CHIAMA, QUANDO RICHIESTO DAGLI ARBITRI, I COMPONENTI DELLA SQUADRA;
- ❖ COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA SCRIVENDO SUL FRONTE IL NOME DELLA SQUADRA AVVERSARIA E SUL RETRO I GIOCATORI DELLA PROPRIA SQUADRA IN QUEL TURNO FACENDO ATTENZIONE A QUANTO PREVISTO PER L'INSERIMENTO DELLE RISERVE;
- ❖ NEL FOGLIO ABBINAMENTI (SQUADRA "A" - SQUADRA "B") LA SQUADRA "A" GIOCHERA' IN PRIMA SCACCHIERA CON IL BIANCO, IN SECONDA CON IL NERO, TERZA CON IL BIANCO E QUARTA CON IL NERO (VEDERE AL TAVOLO PREVISTO DA CHE LATO COMPARE LA LETTERA "B" BIANCO).
- ❖ PUO' CONTROLLARE SE LA SQUADRA AVVERSARIA GIOCA NELL'APPROPRIATO ORDINE DI SCACCHIERA E CON I COLORI PREVISTI PER QUEL TURNO E SE GLI OROLOGI SONO POSIZIONATI E REGOLATI CORRETTAMENTE;

DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL TURNO:

- ❖ RIMANE IN SALA GIOCO FINO ALLA FINE DELLE QUATTRO PARTITE;
- ❖ NON PUO' INTERVENIRE SULLE PARTITE PER QUANTO RIGUARDA IL GIOCO MA SOLO SU CIRCOSTANZE RELATIVE ALL'INCONTRO; PUO' PERCIO' DIRE A UN GIOCATORE "OFFRI LA PATTA" O "ACCETTA LA PATTA" O "ABBANDONA". PER SVOLGERE IL SUO COMPITO, QUANDO NON GIOCA, DEVE SOSTARE ALLE SPALLE DEI PROPRI GIOCATORI. EVENTUALI VIOLAZIONI DEL REGOLAMENTO COMMESSE DA UN CAPITANO SONO CONSIDERATE EQUIVALENTI A QUELLE DI UN GIOCATORE.

AL TERMINE DELLE QUATTRO PARTITE DEL TURNO:

- ❖ COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA SEGNANDO I QUATTRO RISULTATI (1 PER LA VITTORIA, 0 PER LA SCONFITTA, 0,5 PER IL PAREGGIO);
- ❖ COMPILA ALLO STESSO MODO IL VERBALE DI GARA CHE TROVERA' AL TAVOLO;
- ❖ CONTROLLA CHE I PEZZI SULLE SCACCHIERE SIANO PRONTI PER LA PARTITA SUCCESSIVA;
- ❖ SI RECA CON IL CAPITANO DELLA SQUADRA AVVERSARIA DALL'ARBITRO INCARICATO PER CONSEGNARE IL VERBALE DI GARA E COMUNICARE IL RISULTATO DELL'INCONTRO;
- ❖ RITORNA SULLE GRADINATE.

AL TERMINE DEL TORNEO:

- ❖ CONSEGNA LA SCHEDA DI SQUADRA, LA PENNA E IL TESSERINO.

IN CASO DI INSERIMENTO DI UNA RISERVA:

- ❖ LA RISERVA DEVE GIOCARE IN QUARTA SCACCHIERA;
- ❖ GLI ALTRI GIOCATORI SCALANO VERSO L'ALTO.
- ❖ SE SI SOSTITUISCE IL GIOCATORE IN PRIMA SCACCHIERA LA DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI SARA' LA SEGUENTE (2 - 3 - 4 - RISERVA).