

SQUADRA TITOLARE

1		2	
3		4	

RISERVE

5		6	
---	--	---	--

APPORRE UNA CROCE SUI QUATTRO GIOCATORI DEL TURNO

1° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

2° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

3° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

4° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

5° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

ALLEGATO 4

DISPOSIZIONI E NOTIZIE UTILI

ACCOMPAGNATORE: (DOCENTE/GENITORE, ISCRITTO F.S.I., DELEGATO DAL DIRIGENTE SCOLASTICO)

AL TAVOLO ISCRIZIONI PREDISPOSTO CONFERMA L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E RITIRA:

- ❖ LA SCHEDA CARTONATA DI SQUADRA;
- ❖ UNA PENNA;
- ❖ IL TESSERINO COLORATO DA APPUNTARE AL PETTO DEL CAPITANO;

COMPILA IL FRONTESPIZIO DELLA SCHEDA E SUL RETRO SCRIVE I TITOLARI E LE RISERVE; CONSULTA LA PIANTINA DEL PALASPORT ESPOSTA SULLE GRADINATE, 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; SE NON E' DESIGNATO COME CAPITANO E' COMUNQUE AMMESSO IN AREA GIOCO PER I PRIMI 5 MINUTI DI OGNI TURNO.

CAPITANO: (ACCOMPAGNATORE/GIOCATORE)

PRIMA DELL'INIZIO DEL TURNO:

- ❖ SI RECA, QUANDO CHIAMATO, NELLA SALA DI GIOCO;
- ❖ VEDE GLI ABBINAMENTI DEL TURNO DI GIOCO E OSSERVA IL NUMERO DEL TAVOLO;
- ❖ CONSULTA LA PIANTINA COLORATA PER INDIVIDUARE IL TAVOLO DOVE LA SQUADRA DOVRA' GIOCARE AIUTANDOSI CON IL COLORE DELLE TOVAGLIE CHE DOVRA' CORRISPONDERE AL COLORE DEL SUO TESSERINO;
- ❖ QUANDO RICHIESTO, SI FA RAGGIUNGERE DAI COMPONENTI DELLA SQUADRA;
- ❖ COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA SCRIVENDO SUL FRONTE IL NOME DELLA SQUADRA AVVERSARIA; A OGNI TURNO, FACENDO ATTENZIONE A QUANTO PREVISTO PER L'INSERIMENTO DELLE RISERVE, APPONE UNA CROCE SUI QUATTRO GIOCATORI;
- ❖ LA RISERVA DEVE GIOCARE IN QUARTA SCACCHIERA;
- ❖ GLI ALTRI GIOCATORI SCALANO VERSO L'ALTO;
- ❖ SOSTITUENDO, AD ESEMPIO, IL GIOCATORE IN PRIMA SCACCHIERA LA DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI SARA' LA SEGUENTE: (2 - 3 - 4 - 5 (RISERVA)).
- ❖ NEL FOGLIO ABBINAMENTI LA SQUADRA A SINISTRA GIOCHERA' IN PRIMA SCACCHIERA CON IL BIANCO, IN SECONDA CON IL NERO, IN TERZA CON IL BIANCO E IN QUARTA CON IL NERO; LA SQUADRA A DESTRA OVVIAMENTE GIOCHERA' IN PRIMA SCACCHIERA CON IL NERO.
- ❖ 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 POSTI 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/AIUTO ARBITRO INCARICATO PER COMUNICARE IL RISULTATO DELL'INCONTRO E PER CONSEGNARE IL VERBALE DI GARA FIRMATO; RITORNA SULLE GRADINATE.

AL TERMINE DEL TORNEO:

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