

CRUCIVERBA LETTERARIO

Regolamento del gioco

1. *Il Sistema Bibliotecario di Ateneo organizza, nell'ambito di Uniclamb Orienta 2015, un gioco a premi per squadre denominato "Cruciverba Letterario";*
2. *Al gioco potranno partecipare le Scuole invitate alle giornate Uniclamb Orienta 2015, che si terranno presso il Campus Universitario Folcara nelle date dell'11 e del 12 marzo 2015;*
3. *Il gioco si terrà in due sessioni distinte, la prima nella giornata dell'11 marzo 2015 e la seconda nella giornata del 12 marzo 2015;*
4. *Ogni Scuola potrà essere rappresentata al massimo da due squadre, composte da 5 studenti/esse. Unico vincolo per la composizione della squadra è l'appartenenza dei componenti alla medesima Scuola;*
5. *Le Scuole potranno prenotare la propria partecipazione al gioco tramite email, da inviarsi all'indirizzo cuori@unicas.it. Nella prenotazione saranno indicati la denominazione della Scuola, i nominativi dei componenti della/e squadra/e, quello dell'eventuale docente accompagnatore e la data per la quale la/e squadra/e vengono iscritte al gioco;*
6. *Nel caso di prenotazione di più squadre della medesima Scuola per la stessa sessione di gioco, dovrà essere indicato l'ordine di iscrizione (prima squadra, seconda squadra);*
7. *L'iscrizione della seconda squadra della medesima Scuola nella stessa sessione di gioco sarà ammessa solo in caso di mancato raggiungimento del numero massimo di 10 squadre per giornata;*
8. *Le squadre saranno iscritte al gioco secondo l'ordine cronologico di prenotazione e/o di iscrizione diretta, nel limite massimo di 10 squadre per giornata;*
9. *Ogni componente della squadra potrà essere iscritto ad una sola squadra e ad una sola sessione di gioco;*
10. *Il Comitato organizzatore assegna alle squadre un colore e un nome;*
11. *Ogni squadra, prima dell'inizio del gioco, dovrà scegliere un capitano che sarà l'unico portavoce della squadra stessa durante lo svolgimento del gioco;*
12. *L'ordine di gioco verrà stabilito dal Comitato organizzatore con un sorteggio fra le squadre partecipanti. Alla squadra prima sorteggiata viene assegnato il numero 1 (uno), fino al numero 10 (dieci), che verrà assegnato alla squadra ultima sorteggiata;*
13. *La squadra in gioco potrà scegliere una definizione dal tabellone del Cruciverba e dovrà fornire una risposta entro 15 (quindici) secondi dal momento in cui verrà fatto partire il timer per il conteggio del tempo di risposta. Durante questo tempo è permessa la consultazione del capitano con i componenti della propria squadra;*

14. *Ogni volta che il capitano risponde correttamente, alla sua squadra viene assegnato un punteggio, pari ad un punto per definizioni fino a cinque lettere e a due punti per definizioni da sei lettere in poi. Il turno di gioco passa quindi alla squadra che la segue nell'ordine di gioco precedentemente stabilito tramite sorteggio;*
15. *In caso di mancata risposta entro il tempo stabilito, o in caso di risposta errata, la squadra di turno cede la mano (e l'eventuale possibilità di rispondere alla definizione non scoperta) alla squadra che la segue nell'ordine di gioco precedentemente stabilito tramite sorteggio;*
16. *La squadra che subentra nel gioco può decidere di rispondere alla definizione non scoperta dalla squadra che la precedeva o, in alternativa, richiedere di rispondere ad una diversa definizione;*
17. *Il tempo massimo complessivo di gioco è fissato in 45 minuti; il gioco può terminare prima dei 45 minuti fissati, nel caso in cui vengano fornite risposte corrette a tutte le definizioni disponibili sul Cruciverba;*
18. *Vince il gioco la squadra che, al verificarsi di una delle due situazioni di cui al punto precedente del Regolamento, risulta aver totalizzato il punteggio più alto;*
19. *In caso di parità di punteggio verrà effettuato un sorteggio tra le squadre a pari punti per definire la squadra vincitrice;*
20. *La squadra vincitrice verrà premiata con 5 (cinque) buoni di acquisto libri del valore di € 50,00 (cinquanta) cadauno, che verranno consegnati ai componenti della squadra stessa;*
21. *A tutti i partecipanti iscritti al gioco sarà consegnato un gadget Uniclaim;*
22. *Quanto riportato nel Regolamento viene accettato dalle squadre partecipanti. Durante lo svolgimento del gioco non è consentito l'uso di cellulari, tablet o altri strumenti elettronici, che dovranno essere spenti e consegnati al Comitato organizzatore. Le decisioni prese dal Comitato organizzatore durante lo svolgimento del gioco sono inappellabili. Il Comitato organizzatore sarà formato da Bibliotecarie e Bibliotecari dell'Ateneo di Cassino.*