

## OLIMPIADI NAZIONALI ASSO DELLA GRAMMATICA a.s. 2015 -2016

### CONSIGLI DI ARBITRAGGIO

#### Gestione del gioco

Nella gestione della gara il docente arbitro si atterrà:

- per quanto riguarda le modalità di svolgimento della gara, al libretto *Le regole del gioco* e al bando della sesta edizione delle olimpiadi nazionali *Asso della grammatica*, in riferimento alle deroghe previste in ART 7 -Deroghe alle norme del libretto "Le regole del gioco", da applicarsi a tutte le fasi della selezione- e alle indicazioni contenute nell'ART 8 -Arbitro del gioco-;
- per quanto concerne le risposte ai quiz, al libretto *Le soluzioni dei quiz*.

Ogni altra decisione che si dovesse rendere necessaria, sarà di competenza dell'arbitro.

#### Piccole strategie

CASELLA SFIDA:

- leggete voi ad alta voce le consegne delle due squadre e solo dopo avere letto entrambe le consegne, fornite le carte alle due squadre e date il Via;
- durante la lettura del quiz alle squadre, premuratevi di dire "Penne a terra!", poiché nessun alunno dovrà iniziare a rispondere al quiz prima che avrete consegnato le carte ad entrambe le squadre e dato il Via;
- nessun alunno parli durante la lettura delle consegne.

CASELLA CHI È L'ASSO?:

- dettate voi il quiz alle squadre;
- durante il dettato nessun alunno dovrà parlare, né iniziare a rispondere al quiz prima del vostro Via.

CASELLA GIORNATA DELLA CREATIVITÀ:

- ricordatevi di leggere i criteri di valutazione a tutte le squadre prima di dare il Via;
- la votazione è individuale, non di squadra;
- orientate il giudizio degli alunni votanti, in modo che i criteri di valutazione indicati nel libretto siano rispettati.

IN TUTTE LE CASELLE:

- durante la lettura (sempre a voce alta) della consegna, nessun alunno deve parlare;
- i membri della squadra potranno consultarsi solo dopo la lettura della consegna, al Via dell'arbitro, che contemporaneamente girerà la clessidra;
- è possibile scrivere le risposte ai quiz mediante abbreviazioni, purché la scrittura sia chiara e non ci siano ambiguità che destino confusione tra le varie categorie grammaticali;
- comportamenti scorretti da parte di singoli alunni o di intere squadre durante il proprio turno di gioco possono essere sanzionati interrompendo la risoluzione del quiz; in questo caso il turno passerà alla squadra seguente. Nel caso specifico della Sfida, l'esclusione di una squadra non comporta automaticamente la vittoria dell'altra, poiché in ogni caso bisognerà verificare la correttezza della risposta al quiz;
- entro ogni squadra, ad ogni turno, la soluzione verrà scritta da un alunno diverso, a rotazione. Si precisa che questa è un'indicazione di massima, un consiglio, ma l'eventuale deviazione da tale consiglio non inficia comunque la gara.

#### Gestione della fine della gara

Allo scadere del tempo di gara, l'arbitro dovrà assicurarsi che le squadre abbiano posato le penne e smesso di scrivere. Accertatosi di questo, qualora la squadra di turno in quel momento (o le squadre nel caso della sfida o della casella Chi è l'asso) avesse già ultimato di dare la sua risposta, l'arbitro la verificherà e in caso positivo permetterà alla squadra in questione di tirare il dado e avanzare. Dopodiché il gioco si considererà concluso. In pratica, si prende solo atto dell'esito del giro in corso. A questo punto si annoteranno per ogni squadra il numero di assi e le caselle di arrivo, come da bando.