



## **Regolamento della gara**

### **Art. 1**

La gara è basata sulla conoscenza di un libro di narrativa. Le domande possono riguardare il libro, l'autore, il suo ambiente, eventuali ambiti collegati (es. un film tratto da un romanzo).

### **Art. 2**

La competizione si svolge tra due squadre. Il numero di componenti di ognuna può essere variabile e determinato di comune accordo. Ogni squadra nomina un capitano-portavoce che risponderà alle domande poste in forma collettiva. In questo caso, non saranno ritenute valide le risposte date da altri.

### **Art. 3**

Le domande, poste dal direttore-arbitro della gara, possono essere di diverso tipo:

1. Domanda di gruppo. Si tratta di rispondere a una lista di domande aperte. Si risponde per iscritto, su lavagnette o fogli, in un tempo predeterminato. Viene assegnato un punto per ogni risposta esatta.
2. La domanda, aperta, prevede una lista di risposte. Ha diritto a rispondere la squadra che arriva prima, al campanello o altro strumento per stabilire una priorità. Se la squadra che ha cominciato sbaglia, la titolarità passa all'avversario, che ricomincia da capo, fino a esaurimento delle risposte, o fino a che tutt'e due le squadre sbagliano. Viene assegnato un punto per ogni risposta esatta alla squadra che ha dato l'ultima risposta giusta.
3. Domanda in forma chiusa, con risposta da scegliere su quattro variabili. La risposta è individuale, seguendo la lista che il capitano della squadra avrà preventivamente consegnato all'arbitro-direttore. Le squadre rispondono alternativamente una dopo l'altra, a partire da quella in svantaggio. In caso di parità si provvede all'estrazione a sorte. La risposta esatta vale un punto.
4. Domanda aperta, con una lista di risposte possibili. I gruppi rispondono alternativamente, fino a che sono esaurite le liste di risposte o non hanno più risposte da dare. Si parte dal gruppo in svantaggio. In caso di parità, si provvede all'estrazione a sorte. Un punto per ogni risposta esatta.
5. Domanda aperta con una lista di risposte. Ha diritto a rispondere la squadra che arriva prima. Se sbaglia, la titolarità passa all'avversario, e così via, fino a esaurimento delle risposte, o fino a che tutt'e due le squadre sbagliano. Un punto per ogni risposta esatta.

### **Art. 4**

Per il risultato della gara, si possono verificare quattro casi:

1. Vince la squadra che arriva a 100 punti;
2. Vince la squadra che distacca la squadra avversaria di 40 punti;
3. Vince la squadra in vantaggio dopo un tempo prefissato. L'arbitro-direttore di gara comunicherà l'orario massimo di chiusura prima dell'inizio della competizione;
4. Vince la squadra in vantaggio quando saranno esaurite le domande disponibili.

### **Art. 5**

Nel momento in cui partecipano alla gara, le squadre accettano il presente regolamento. Le decisioni dell'arbitro-direttore di gara sono inappellabili.