



L'Associazione Giochi di Natale augurandovi Buone Feste, vi dà il benvenuto alla XXVII edizione dei Giochi di Natale.

Quest'anno abbiamo vissuto il triste lutto della prematura scomparsa del socio fondatore, ideatore e organizzatore di molte attività, Peppe Magaldi.

Questa gara è nata nel 1993, dopo l'esperienza delle cacce al tesoro, da un'idea del compianto Peppe e del presidente Miragliuolo, e da allora ci ha accompagnato tutti gli anni nella giornata di Santo Stefano, mantenendo essenzialmente la struttura originaria.

Noi membri dell'ASS.G.N., consapevoli che senza il suo spirito volenteroso e coinvolgente, molte attività non sarebbero mai state effettuate, intendiamo onorarne il ricordo continuando la sua azione e intitolandogli la gara.

Potete seguire le nostre attività su facebook al profilo Giochi di Natale e sul sito www.giochidinatale.it

Suggerimenti e proposte di collaborazione sono benvenuti.

Quest'anno, a causa dell'emergenza sanitaria, oltre all'enigmistica sono in programma solo il torneo scacchi e tombolata la sera della premiazione.

Vi informiamo che è attivo il bando per il XIX Concorso di Poesia dedicato a “Musica e Natura”, all'insegna di “Ischia l'Isola Verde”.

Per iscrizioni e contributi volontari a favore dell'Associazione è attivo il numero di c / c Poste Italiane n° 75583310 e l'IBAN IT25M0760103400000075583310

REGOLAMENTO E TABELLA PUNTEGGI SONO ALLE PAGINE 3 e 4

Vi auguriamo buon divertimento e vi ricordiamo che la proclamazione dei vincitori avverrà mercoledì 6 gennaio 2021 su Google Meet al link meet.google.com/tuo-usps-vdf



Art Director L. Castaldi — G. Magaldi

BUON 2021 A TUTTI!

1

SQUADRA





Indice

ARGOMENTO	Pag.
Benvenuto	1
Indice	2
Regolamento	3
Tabella punteggi	4
Abilità logica	5
Cruciverba facilitati, calcolo enigmatico	6
Arte pulp	7
Rebus N° 1 /4	8
Parole crociate a schema libero	9
Frase misteriosa, Rebus stereoscopico, indovinelli	10
Cosa apparirà, pista cifrata, indovinelli e quiz	11
Disegno da inventare	12
Battuta da inventare, scacchi	13
Aneddoto cifrato, Dietro l'angolo	14
Aguzzate la vista, indovinelli e similari	15
Cornici concentriche	16
Senza schema	17
Cruciverba in inglese	18
Schema libero	19
Sudoku, sciarada, un cono a merenda	20
Cruciverba da inventare	21





REGOLAMENTO

1) Le iscrizioni si effettuano da parte dei capitani di squadra scrivendo una mail a info@giochidinatale.it con la comunicazione dei nominativi di tutti i componenti (max 4) e producendo attestazione della quota di iscrizione pari a € 5,00 a partecipante.

I dati per il versamento, con causale “Gara di enigmistica a squadre 2020”, sono:

intestatario: Associazione Giochi di Natale

c/c postale n° 75583310

IBAN IT/25/M/07601/03400/000075583310

BIC/SWIFT BPPIITRRXXX

L'iscrizione dà diritto a partecipare gratuitamente alla tombolata il giorno delle premiazioni.

2) **Si partecipa on line collegandosi al link meet.google.com/efw-dhvy-ooo.** I componenti di una squadra possono restare al proprio domicilio o riunirsi in una stessa casa in rispetto delle misure anti-COVID. Durante la gara le telecamere vanno mantenute accese e i microfoni spenti. Per allontanarsi o per dialogare con l'organizzazione si usa la chat del meet o altro mezzo indicato dall'organizzazione.

3) **Il testo della prova sarà pubblicato sul sito www.giochidinatale.it nell'area download entro le ore 16:00.** E' conveniente che i concorrenti stampino i testi servendosi di stampante propria. E' possibile ritirare presso l'organizzazione i testi già stampati in busta sigillata da aprire in diretta durante la videoconferenza. Per questo servizio bisogna prenotarsi e versare un supplemento di € 2,50 per busta.

4) **E' vietato collaborare con persone non iscritte alla gara.**

E' consentito utilizzare dispositivi elettronici, testi e materiale grafico.

5) Spetta alla squadra coordinarsi per dividersi il lavoro da svolgere.

6) La durata della prova è fissata in 3 ore, salvo prolungamento deciso dall'organizzazione.

Gli elaborati vanno consegnati in jpeg, preferibilmente zippato, via mail all'indirizzo info@giochidinatale.it. In alternativa, da utilizzare solo se strettamente necessario, è possibile inviarli tramite whatsapp al numero 3296473952.

Si raccomanda di indicare la squadra di appartenenza e fare foto chiare dall'alto.

I ritardi nella consegna saranno sanzionati con una penalizzazione di 100 punti a minuto.

7) **La classifica di merito sarà rivelata durante la cerimonia finale.** Le prime tre squadre classificate saranno premiate con targhe in ceramica per la squadra e pergamene cartacee individuali. I premi andranno ritirati presso i punti indicati dall'organizzazione. Per i partecipanti non residenti a Ischia saranno spediti per posta.

Alle squadre dalla quarta classificata in poi saranno assegnate pergamene virtuali.

Dopo la premiazione gli elaborati corretti saranno restituiti via mail

8) L'iscrizione comporta l'accettazione del presente regolamento e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali per le finalità legate allo svolgimento della gara.





TABELLA PUNTEGGI

Il punteggio di ciascun gioco non comporterà in alcun caso una decurtazione di punti, nel senso che se eventuali penalità dovessero superare il punteggio positivo, al gioco sarà assegnato un punteggio uguale a 0.

CRUCIVERBA CLASSICI e affini: Il punteggio è a caselle: 10 punti per ogni casella riempita esattamente, 0 punti per ogni casella lasciata vuota; -10 per ogni casella errata; un bonus di 1000 punti se il cruciverba è completato esattamente, 900 se manca una casella (vuota o errata che sia), 800 se mancano due caselle, e così via a scalare fino ad un bonus di 100 punti se mancano 9 caselle.

CORNICI CONCENTRICHE, CRUCIVERBA INGLESE: Il punteggio è attribuito come per i cruciverba classici con la seguente differenza: i punteggi, compreso i bonus, sono aumentati del 50%.

ARTE PULP: 750 punti a quesito

CHE COSA APPARIRÀ, LA PISTA CIFRATA, BATTUTA DA INVENTARE, DISEGNO DA CREARE, DIETRO L'ANGOLO, INDOVINELLI E SIMILARI: 500 punti a gioco.

PROVA DI ABILITA' LOGICA: 100 punti a quesito.

AGUZZATE LA VISTA: +100 punti a particolare trovato

CALCOLO ENIGMATICO, FRASE MISTERIOSA, SCACCHI, ANEDDOTO CIFRATO: Punti 1000 ciascuno

REBUS: incrementano il totale punteggi in misura del 2% a rebus.

SUDOKU: Soluzione esatta 1500 punti.

CRUCIVERBA DA INVENTARE

Il cruciverba deve essere completo affinché possa essere preso in considerazione. Ciò significa che non ci devono essere caselle vuote e tutte le parole devono essere sensate (quindi prestate la massima attenzione agli incroci). Per esempio non è possibile inserire “taolo” dicendo che è tavolo senza v.

E' obbligatorio definire in modo appropriato i nomi propri, le parole straniere, le sigle e le abbreviazioni. Inoltre sigle ed abbreviazioni devono essere realmente esistenti e non inventate, fatta eccezione per i gruppi di due lettere. Definite bene i gruppi di tre lettere: sono quelli ad alto rischio annullamento!

Non è obbligatorio definire i nomi comuni e i gruppi di due lettere, anche se ciò fa guadagnare punti.

C'è un bonus di 3000 punti per il cruciverba completo al quale si aggiungono 100 punti per ogni definizione appropriata. Ovviamente è possibile aggiungere delle caselle nere a quelle già predisposte, ma c'è una penalità del 4% del punteggio parziale, per ogni casella nera aggiunta. Si consiglia di numerare le definizioni seguendo il modello usualmente adoperato per i cruciverba senza schema. Se, in fase di correzione, la giuria ha dei dubbi in materia di parole e definizioni, sarà richiesta al capitano una prova della loro giustezza. Il più bel cruciverba da inventare è scelto con decisione opportunamente motivata che tiene conto, oltre che del punteggio assegnato, anche dell'originalità e bellezza delle definizioni e di ogni altro elemento che possa contribuire alla sua estetica.

