

Geometriko Staff per le gare

Personaggio n°1 II PROFARBITRO

Un torneo di Geometriko può essere gestito dagli studenti in tutte le fasi, eccetto quella in cui bisogna valutare l'esattezza delle risposte ai quesiti del "Sorteggio della speranza" e di quelli formulati dai concorrenti in occasione del gioco della flash card "Caprone Ugo".

Per agevolare l'indispensabile giudizio e controllo sull'esattezza delle risposte date dagli studenti ai quesiti, si sconsiglia di far giocare in simultanea più di due tavoli contemporaneamente.

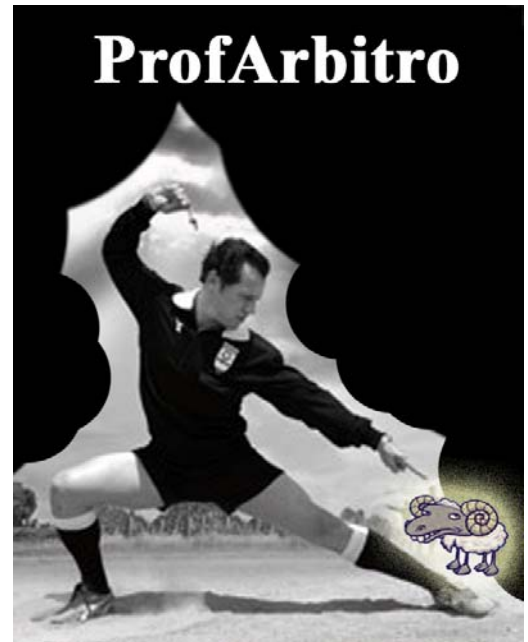
Il *Profarbitro*, spesso, per esigenze di tempo è costretto a seguire più tavoli e quindi, per ottimizzare il proprio lavoro nomina dei collaboratori tra gli studenti. Il *Profarbitro* - che nei tornei di classe

coincide con il *Coach di Classe* - è pertanto sempre coadiuvato da alcuni collaboratori il cui numero varia da un minimo di 1 a un massimo di 6 elementi:

2. **L'Arbitro delle Carte Quadrilatero**
3. **L'Arbitro delle Carte d'Attacco**
4. **L'Arbitro delle Flash Card**
5. **Il Segna-Quadrilateri/Segna-Sorteggi (il Notaio)**
6. **Il Cronometrista**
7. **La "Fatina del Sorteggio della Speranza"**

Il numero di aiutanti dipende ovviamente da quante persone risultano inopere durante un match. Si tenga presente che una sfida di *Geometriko* può impegnare contemporaneamente fino a 12 persone (5 giocatori più 6 arbitri e il *Profarbitro*). In caso di "carenza di disoccupati", i precedenti ruoli vengono accorpati.

Segue l'elenco dei sei collaboratori del *Profarbitro* con i relativi compiti.



Personaggio n°2

L'Arbitro delle Carte Quadrilatero

- Chi è?

L'*Arbitro delle Carte Quadrilatero* è il ruolo più prestigioso. Gestisce e supervisiona tutte le operazioni che coinvolgono tali carte. Talvolta le sue competenze sono in sovrapposizione con gli altri arbitri responsabili dei rimanenti due mazzi di carte (l'*Arbitro delle Carte d'Attacco* e l'*Arbitro delle Flash Card*).

P.S. La tradizione vuole che questo ruolo sia ricoperto dallo studente - non direttamente coinvolto nel gioco - con il voto più alto sulla *teoria dei quadrilateri*.

- Quali sono i suoi compiti?

1) Ricorda prima di iniziare la partita le seguenti quattro regole fondamentali:

- I) *Regola del Fair-Play*: ciascun giocatore non può essere attaccato per più di due volte consecutive (nemmeno con flash card). Ovviamente questa regola ha senso quando ci sono almeno tre contendenti ancora in gara;
- II) *Regola dell'Assortimento*: se, a inizio partita, a un giocatore vengono distribuite tre carte quadrilatero uguali, lo sfortunato contendente, può cambiarne una; se ne riceve quattro uguali, può cambiarne due;
- III) *Regola del Sopravvissuto*: il giocatore che resta con un solo quadrilatero in mano, deve fermare il gioco e invocare il "*Sorteggio della speranza*". L'inosservanza — intenzionale o meno — di tale regola comporta la squalifica dal gioco.
- IV) La *Regola del Caprone Ugo*: la flash card *Caprone Ugo* deve essere giocata appena viene pescata. Se un giocatore non adempie a quest'obbligo subisce per punizione una "*Fucilata geometrika*" a cura dell'*Arbitro delle Flash-Card*. Inoltre, se qualcuno vince la partita senza dichiarare questa carta, perde automaticamente a tavolino. Il *Caprone Ugo* è l'unica carta che, dopo l'uso, deve essere rimessa nel mazzo delle flash card ancora da pescare (che viene rimescolato) e quindi, man mano che il gioco avanza, la probabilità di pescarlo diventa sempre più alta. Tutte le altre carte, dopo l'uso, vengono scartate!



2) Distribuisce prima di iniziare il gioco:

- 5 carte quadrilatero, nei tavoli da 3 giocatori (+1 carta per le teste di serie);
- 4 carte quadrilatero, nei tavoli da 4 giocatori (+1 carta per le teste di serie).

3) Si ricorda che nei *Tornei di Classe* (e laddove previsto), le *Teste di Serie* di ciascun tavolo avranno un vantaggio: affronteranno tutte le fasi del torneo di classe con una carta quadrilatero, una carta d'attacco e una flash-card in più rispetto agli altri giocatori.

4) Controlla che, dopo ogni attacco, il difensore dica "Ho vinto!", oppure "Ho perso!", verificando che non commetta errori e, in quest'ultimo caso, invoca e applica la "*Fucilata geometrika*".

Personaggio n°3

L'Arbitro delle Carte d'Attacco

- Chi è?

L'Arbitro delle Carte d'Attacco è il collaboratore che gestisce e supervisiona tutte le operazioni che coinvolgono tali carte. Talvolta le sue competenze sono in sovrapposizione con gli altri arbitri responsabili dei rimanenti due mazzi di carte (*Arbitro delle Carte Quadrilatero* e *Arbitro delle Flash Card*).

- Quali sono i suoi compiti?

- 1) Distribuisce prima di iniziare il gioco:
 - 10 carte d'attacco, nei tavoli da 3 giocatori (+1 carta per le teste di serie);
 - 8 carte d'attacco, nei tavoli da 4 giocatori (+1 carta per le teste di serie).
- 2) Si ricorda che nei *Tornei di Classe* (e laddove previsto), le *Teste di Serie* di ciascun tavolo avranno un vantaggio: affronteranno tutte le fasi del torneo di classe con una carta quadrilatero, una carta d'attacco e una flash-card in più rispetto agli altri giocatori.

- 3) Controlla che, dopo ogni attacco, il difensore dica "Ho vinto!", oppure "Ho perso!", verificando che non commetta errori e, in quest'ultimo caso, invoca la "*Fucilata geometrika*" che verrà eseguita dall'*Arbitro delle Carte Quadrilatero*.



Personaggio n°4

L'Arbitro delle Flash Card

- Chi è?

L'*Arbitro delle Flash Card* è il collaboratore che gestisce e supervisiona tutte le operazioni che coinvolgono tali carte.

- Quali sono i suoi compiti?

1) Distribuisce prima di iniziare il gioco 1 flash-card per ciascun giocatore.

2) Si ricorda che nei *Tornei di Classe* (e laddove previsto), le *Teste di Serie* di ciascun tavolo avranno un vantaggio: affronteranno tutte le fasi del torneo di classe con una carta quadrilatero, una carta d'attacco e una flash-card in più rispetto agli altri giocatori.

3) Può vedere le flash card di ciascun giocatore e si assicura - una volta individuato lo sfortunato possessore - che la flash card "*Caprone Ugo*" venga giocata subito e, in caso contrario, sollecita ed esegue la penalizzazione prevista ("*Fucilata Geometrika*").

4) Ogni qualvolta viene eliminato un giocatore, distribuisce a tutti gli altri una nuova flash card. Anche in questo caso indagherà sull'eventuale presenza del *Caprone Ugo*.



Personaggio n°5

Il Segna-Quadrilateri/Segna-Sorteggi (il Notaio)

- Chi è?

Geometriko è un gioco strategico che sottopone i contendenti - in un tempo ristretto - a una serie di problem-solving aventi una struttura simile a quelli che vengono proposti in alcuni colloqui di assunzione. Sicuramente tra le variabili che ciascun giocatore tiene in considerazione quando deve decidere quale avversario attaccare, ci sono: il numero di *Carte Quadrilatero* ancora in possesso e il numero di *Sorteggi della Speranza* già effettuati da ciascun giocatore (che ricordiamo essere massimo tre). Il *Segna-Quadrilateri/Segna-Sorteggi* – chiamato anche *Notaio* – riporta su un foglio per ciascun giocatore: il numero delle carte quadrilatero possedute (tale numero per regolamento deve essere a disposizione di tutti i contendenti) e quanti sorteggi ha già fatto.

- Quali sono i suoi compiti?

1) Vigila affinché la *Regola del Sopravvissuto* venga regolarmente applicata da tutti i giocatori.

Regola del (Quadrilatero) Sopravvissuto: il giocatore che resta con un solo quadrilatero in mano, deve fermare il gioco e invocare il “*Sorteggio della speranza*”. L’inosservanza — intenzionale o meno — di tale regola comporta la squalifica dal gioco.

2) Si procura costi quel che costi un foglio da riciclo e una penna.

3) Sul foglio realizza una tabella (come in figura) segnando i nomi dei giocatori (per la secondaria) o delle coppie di giocatori (per la primaria) e appone una “Q” per ogni *Carta Quadrilatero* posseduta inizialmente da ciascuno di essi. Dopo l’inizio della partita cancella a ciascun giocatore una “Q” quando perde una *Carta Quadrilatero* o lo aggiunge quando invece la guadagna (ad esempio grazie a una *Flash-Card* o grazie a una risposta esatta nel *Sorteggio della Speranza*).

4) Nella medesima tabella appone una “S” per ogni *Sorteggio della Speranza* effettuato e riepiloga a tutti la situazione complessiva dei sorteggi già effettuati dai vari giocatori.

5) Segnala a giocatori e arbitri quando uno dei concorrenti ha appena perso 2 *Carte Quadrilatero* consecutive e quindi va in *Fair Play*, ovvero, non gli si possono sottrarre ulteriori *Carte Quadrilatero* per un turno.

ESEMPIO DI TABELLONE SEGNAQUADRILATERI/SEGNASORTEGGI

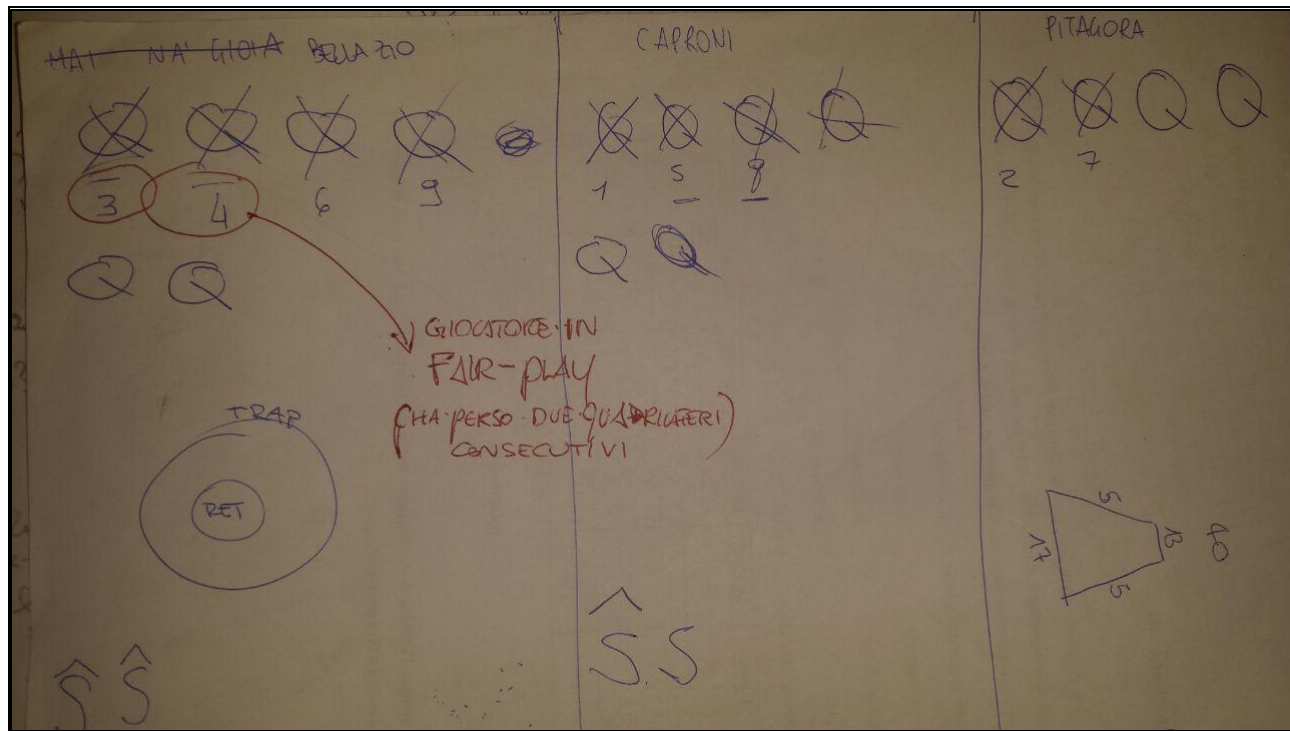
GIOCATORI (o COPPIA GIOCATORI)	TIZIO	CAIO	SEMPRONIO	Zio PIPPUZZO
Carte Quadrilatero Possedute	Q Q Q Q	Q Q Q Q	Q Q Q Q	Q Q Q Q
Sorteggi della Speranza Già effettuati	S S		S	

Come si legge questo tabellone-esempio? Semplicissimo: Tizio ha ancora 4 *Carte Quadrilatero*, Caio ne ha perse 2 e ne ha ancora 2, Sempronio ne ha perse 3, ma ne ha ancora 1 e lo Zio Pippuzzo ne ha persa una e ne ha 3. Per quanto concerne i *Sorteggi della Speranza*: Tizio ne ha fatti 2 (ne può dunque fare ancora 1), Caio e Zio Pippuzzo non sono ancora andati a sorteggio (ne possono dunque fare 3) e infine, Sempronio ne ha fatto soltanto uno (ha quindi diritto ancora a 2 sorteggi).

Tortruketto per non farvi più sfuggire quando un giocatore è in Fair Play

Vi dimenticate spesso dei giocatori in Fair-Play? Può risolvere il problema l'arbitro *Segnaquadrilateri/Segnasorteggi* come nel foglio nella foto: scrive in sequenza un numero sotto le Q corrispondenti ai quadrilateri che "saltano".

Quando vede sotto le Q barrate di un giocatore DUE NUMERI IN SEQUENZA, vuol dire che tale giocatore è in *Fair Play* e nel turno successivo non gli si potranno sottrarre in alcun modo *Carte Quadrilatero*.



Personaggio n°6

Il Cronometrista

- Chi è?

Come in tutti i tornei che si rispettino - si pensi ad esempio ai *Tornei di Scacchi* – anche in *Geometriko* tutte le mosse dei vari giocatori sono scandite dal tempo. Il *Cronometrista* si occupa di questo compito fondamentale soprattutto durante l'orario scolastico dove la campanella suona impietosa!

- Quali sono i suoi compiti?

1) Cronometrare in modalità “conto alla rovescia” i seguenti tempi:

- *Tempo di gioco*: 1 min per attaccare, 1 minuto per difendersi;
- *Tempo limite di gioco*:
50/60 min per la scuola secondaria;
80/90 min per la scuola primaria.

2) Invitare i giocatori al rispetto dei seguenti tempi:

- Tempo per decidere chi attaccare e con quale *Carta d'Attacco* farlo (1 min /1,5 min per la primaria);
- Tempo per decidere con quale *Carta Quadrilatero* difendersi (1 min /1,5 min per la primaria);
- Tempo per formulare la domanda della flash card *Caprone Ugo* (1 min);
- Tempo per formulare la risposta alla domanda della flash card *Caprone Ugo* (1 min).
- Tempo per rispondere agli eventi del “*Sorteggio della Speranza*” (varia da quesito a quesito).



Personaggio n°7

La “Fatina del Sorteggio della Speranza”

- Chi è?

Prima di presentare questo personaggio, rinfreschiamo cos'è il *Sorteggio della Speranza*: “Quando un giocatore, dopo aver subito un attacco, resta con un solo quadrilatero in mano, prima di proseguire il gioco deve obbligatoriamente passare per il «*Sorteggio della speranza*». Quest'azione - che nel corso della partita può essere ripetuta al massimo tre volte - consiste nel sorteggiare un numero associato a uno degli Eventi del livello prescelto. Dopo aver annunciato il numero estratto, il giocatore leggerà l'Evento corrispondente e proverà a rispondere nel tempo previsto: se la risposta è corretta, riceverà in premio una *carta quadrilatero* e per un turno non potrà essere attaccato dagli avversari (la cosiddetta *Cupoletta*), in caso contrario sarà escluso dal gioco. Questo avviene per i primi due sorteggi, per la terza e ultima estrazione, in caso di riposta esatta, il giocatore godrà della sola «immunità» per un turno”.

La *Fatina del Sorteggio della Speranza* è il personaggio che detiene durante il gioco una copia di *Geometriko* e gestisce tale fase.

La tradizione vuole che questo ruolo sia ricoperto dallo studente di sesso maschile più robusto tra quelli in quel momento non direttamente coinvolto nel gioco ☺. La fatina indossa il classico cappello a cono e una bacchetta con la stellina realizzati artigianalmente “con amore” dai propri compagni di classe (ad esempio il cappello si può fare con un foglio di giornale o un cartoncino arrotolato e la bacchetta con una penna colorata con una stellina di cartoncino ritagliato).



- Quali sono i suoi compiti?

1) Vigila sull'applicazione della *Regola del Sopravvissuto* (cioè: “Il giocatore che resta con un solo quadrilatero in mano, deve fermare il gioco e invocare il *Sorteggio della speranza*. L'inosservanza — intenzionale o meno — di tale regola comporta la squalifica dal gioco”).

In altre parole:

La *Fatina del Sorteggio* e il *Segna-Quadrilateri/Segna-Sorteggi* devono far sì che tutti i giocatori con una sola carta quadrilatero procedano con il *Sorteggio della Speranza* richiamando immediatamente l'attenzione del *ProfArbitro* per il giudizio sull'esattezza della risposta data al quesito estratto;

2) Custodisce durante la partita una delle copie di classe del libro *Geometriko*;

3) Porta a ciascun giocatore i numeretti (o equivalentemente lo smartphone offline con la app Android *Numeri Casuali* o la app per I-Phone *Rand+*) e gli fa sorteggiare un quesito del libro a cui deve rispondere facendo attenzione che tale evento sia rispondente al livello dei giocatori.

4) Trova nel libro il quesito a cui il giocatore deve rispondere, comunica al *Cronometrista* il tempo a disposizione per risolverlo e lo fa leggere ad alta voce al giocatore in oggetto.