

REGOLAMENTO

CACCIA AL TESORO NAPOLEONICA

1 Composizione delle squadre

Possono iscriversi alla Caccia al Tesoro squadre composte da 2 a 5 persone. Le squadre sono divise in due categorie: **Privati** (se la squadra non è rappresentativa di enti) e **Pubblici** (se rappresenta Pro Loco, comuni o altri enti).

2 Preiscrizioni

E' possibile pre iscriversi prima dell'inizio, per assicurarsi uno dei posti disponibili, inviando una mail a:



procchionapoleonica@gmail.com

Nell'e-mail bisogna comunicare:

- un riferimento (nome, cognome e cellulare);
- nome e cognome degli altri membri della squadra;
- appartenenza a PRIVATI o PUBBLICI;
- è possibile iscriversi anche a mezzo del sito:

www.procchionapoleonica.com

Le preiscrizioni possono essere effettuate entro le ore 12.00 di venerdì 18 giugno e **devono essere confermate** presso la segreteria entro le ore 18 di sabato 19 giugno, altrimenti sono nulle.



3 Iscrizioni

Le iscrizioni definitive devono essere effettuate presso la segreteria entro le ore 14.30 del giorno dell'evento e comunque prima del raggiungimento del numero limite di **12 squadre per ognuna delle due categorie**, limite oltre il quale non saranno accettate ulteriori iscrizioni.

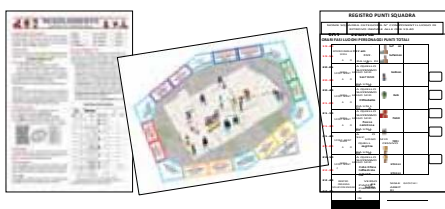
4 Chiarimenti

Due organizzatori saranno a disposizione dalle 14 alle 18 di sabato 19 giugno presso la segreteria di PN per risolvere qualsiasi dubbio sulle regole della caccia al tesoro.

5 Dotazione iniziale

Al momento dell'iscrizione, le squadre ricevono:

- u una copia del presente **regolamento**;
- u la **mappa** con la collocazione di giochi e sfide;
- u un **registro** che contiene lo schema della caccia al tesoro e sul quale gli arbitri anoteranno i punteggi.



distinte per le squadre. Le classifiche terranno conto dei punti conseguiti durante la caccia al tesoro. Nel seguente schema sono indicati i tre metodi per guadagnare punti ed i punteggi massimi ottenibili.

2 Sfide	x	15 pt. ciascuna	=	max 30
2 Giochi	x	10 pt. ciascuno	=	max 20
3 Enigmi	x	10 pt. ciascuno	=	max 30
			Totale	= max 80

8 Schema del gioco e orari

Sul registro è riportata la sequenza delle fasi della caccia al tesoro. La struttura della caccia al tesoro è costituita dalle seguenti fasi:

- **ritrovo iniziale** alle ore 14.30 in occasione del quale le squadre riceveranno gli enigmi e le regole dei giochi. Il ritrovo iniziale avverrà presso il quartier generale e cioè il PARCO ATTREZZATO di Procchio.
- **2 sfide** che si svolgeranno nei luoghi e agli orari indicati sul registro. E' fondamentale che ogni squadra sia presente, con puntualità, all'inizio di ogni sfida;
- **Gli spostamenti** da un luogo di sfida a quello successivo. Durante gli spostamenti le squadre potranno svolgere giochi lungo il tragitto e risolvere enigmi;
- **consegna delle soluzioni degli enigmi** all'arbitro dell'ultima sfida (alle ore 18.55);
- rientro al PARCO ATTREZZATO, consegna del registro agli arbitri (entro le 18.55) e **premiazione alle 21.30**;



Al momento del ritrovo (ore 14.30) le squadre ricevono:

- u **le regole dei giochi** con i relativi punteggi;
- u un foglio contenente il primo enigma da risolvere.

6 In caso di pioggia

In caso di pioggia la caccia al tesoro si svolgerà la domenica seguente (27 giugno 2021).

7 Classifiche distinte per squadre PRIVATI e PUBBLICI

Al termine della caccia al tesoro saranno stilate due classifiche



9 Avviso ufficiale

L'avviso ufficiale della caccia al tesoro è consultabile su internet alla pagina www.procchionapoleonica.com

10 Sfide

Le sfide costituiscono il principale modo per conseguire punti. Nelle sfide potranno affrontarsi fino ad un massimo di 24 squadre, che giocheranno le une contro le altre.

Ogni sfida può consentire di ottenere fino ad un massimo di 15 punti, in funzione del piazzamento e del numero di squadre partecipanti, secondo la seguente tabella:

N°Squadre	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
16-24	15	12	10	8	6	4	2	1
8-15	15	12	9	7	5	3	1	-
4-7	15	11	8	5	3	1	-	-
3	15	10	6	-	-	-	-	-

In allegato al regolamento sono riportate le regole delle 2 sfide previste, regole che le squadre sono tenute a conoscere (da imparare prima della caccia al tesoro).

11 Fasi di spostamento

Ogni fase di spostamento dura al max 20 minuti. Durante tale fase, la squadra

- u deve recarsi alla zona sfida successiva;
 - u può effettuare dei giochi posti lungo il tragitto;
 - u può risolvere degli enigmi;
 - u può ripassare le regole della sfida successiva;
- E' fondamentale che, al termine della fase di spostamento, la squadra sia in posizione per l'inizio della sfida successiva, conoscendone le regole, nel luogo e all'orario indicati sul registro.

12 Ritardi

Se una squadra arriva in ritardo ad una sfida, perde il diritto a parteciparvi e non ottiene alcun punto.



La mancata partecipazione ad una sfida non preclude la partecipazione alle sfide successive, ma la squadra non potrà in nessun modo recuperare la sfida persa. E' evidente che non si possa recuperare una sfida in un turno successivo in quanto nei turni successivi la squadra dovrà partecipare ad altre sfide, così come indicato sul proprio registro. Se la squadra sa di essere in ritardo per una sfida è bene che, anziché dirigersi nel luogo della sfida in cui è in ritardo ed alla quale non potrà partecipare, si diriga verso il luogo della sfida successiva.

13 Giochi e controlli di regolarità

Sono previsti dei giochi, ognuno dei quali obbligherà a particolari quesiti, ricerche e quiz.

Lungo i percorsi saranno attive unità di verifica sulla regolarità organizzate dall'Ass. LA RACCHETTA, le quali saranno in contatto costante con gli Organizzatori e i giudici gara.

Le decisioni dei giudici sono insindacabili e verranno prese previa veloce istruttoria, sentite le eventuali unità di verifica de La Racchetta.



Punteggi

Ogni gioco permette di conseguire al massimo 10 punti.

Se una squadra inizia una prova e non la porta a termine, totalizza 0 punti. Le regole dei giochi, comprensive dei punteggi, sono distribuite all'inizio della caccia al tesoro.

14 Enigmi

All'inizio della caccia al tesoro, le squadre ricevono 3 enigmi. Per risolvere gli enigmi le squadre hanno a disposizione l'intera durata della caccia al tesoro. La squadra deve scrivere le risposte dei 3 enigmi negli appositi spazi, a lato degli enigmi stessi. Il foglio dev'essere consegnato all'arbitro al termine dello svolgimento dell'ultima sfida; Per ogni enigma risolto, 10 punti.

15 Registro punti

A ogni squadra è fornito un registro sul quale gli arbitri annotano i punti conseguiti nei vari giochi. Al termine dell'ultima sfida l'arbitro calcolerà il punteggio totale della squadra. **Le squadre dovranno poi portare il proprio registro al quartier generale (PARCO ATTREZZATO DI PROCCHIO tassativamente entro le 18.55.**

Attenzione: in caso di smarrimento del registro, la squadra è automaticamente squalificata.



16 Regole di comportamento

Le squadre devono muoversi **restando unite** durante tutte le fasi di gioco.

Alle squadre è fatto divieto di:

- u rimuovere cartelli o altri elementi del gioco;
- u adottare comportamenti antisportivi;
- u manomettere il registro punti.

Attenzione: le squadre che dovessero violare uno di tali divieti saranno squalificate

17 Attrezzatura necessaria

E' necessario che ogni squadra sia provvista di:

- u **alcune biro** indispensabili per rispondere a giochi e enigmi;
- u un mezzo di locomozione (auto, moto, etc..);
- u un taccuino.

18 Premiazione delle squadre

La premiazione delle squadre family avverrà alle ore 21.30 in piazzetta dei Delfini in Procchio. Tutte le squadre partecipanti saranno chiamate sul palco e premiate in base alla posizione in classifica.

19 Tassa di iscrizione

L'iscrizione definitiva verrà completata con il versamento di **€ 30** da versarsi direttamente agli Organizzatori il giorno della Caccia al Tesoro, e quindi entro le ore 14.30 di domenica 20 giugno 2021.

20 Premi

I premi messi in palio sono:

- Trofeo magnum CACCIA AL TESORO al primo classificato **1**
- Cena da 2 a 5 persone al primo classificato

- Targa oro CACCIA AL TESORO al secondo classificato **2**
- Pizza da 2 a 5 persone al secondo classificato

- Targa argento CACCIA AL TESORO al terzo classificato **3**
- Medaglie a tutti i partecipanti