



REGOLAMENTO

CACCIA AL TESORO 2015 FAMILY



1 Composizione delle squadre

Possono iscriversi alla Caccia al Tesoro squadre composte da 4 a 8 persone. Le squadre sono divise in due categorie: **Family** (se nella squadra ci sono almeno 2 concorrenti nati nel 1999 o successivamente) e **Senior** (altrimenti).

2 Preiscrizioni

E' possibile preiscriversi prima dell'inizio di giocAosta, per assicurarsi uno dei posti disponibili, inviando una mail a:



caccia@giocaosta.it

Nell'e-mail bisogna comunicare:

- un riferimento (nome, cognome e cellulare);
- nome e cognome degli altri membri della squadra;
- eventuali giocatori nati nel 1999 o successivamente;

Le preiscrizioni possono essere effettuate entro le ore 12 di venerdì 21 e **devono essere confermate** presso la segreteria di giocAosta entro le ore 12 di sabato 22, altrimenti sono nulle.



3 Iscrizioni

Le iscrizioni devono essere effettuate presso la segreteria di giocAosta entro le ore 18.00 del giorno dell'evento e comunque prima del raggiungimento del numero limite di **48 squadre per ognuna delle due categorie**, limite oltre il quale non saranno accettate ulteriori iscrizioni.

4 Chiarimenti

Due organizzatori sono a disposizione dalle 14 alle 15 di sabato 22 presso la segreteria di giocAosta per risolvere qualsiasi dubbio sulle regole della caccia al tesoro.

5 Dotazione iniziale

Al momento dell'iscrizione, le squadre ricevono:

- ▶ una copia del presente **regolamento** che comprende anche le **regole delle 6 sfide**;
- ▶ la **mappa** con la collocazione di giochi e sfide;
- ▶ un **registro** che contiene lo schema della caccia al tesoro e sul quale gli arbitri annoteranno i punteggi;



Al momento del ritrovo (ore 19.40) le squadre ricevono:

- ▶ le **regole dei giochi** con i relativi punteggi;
- ▶ un foglio contenente gli **enigmi da risolvere**;

6 In caso di pioggia

In caso di pioggia la caccia al tesoro si svolgerà lo stesso, ma cambierà la posizione di alcuni giochi. A questo riguardo si precisa che alle squadre sarà fornita anche una seconda mappa valida solo in caso di pioggia. La seconda mappa dovrà essere usata **solo nel caso in cui gli arbitri lo comunichino ufficialmente** durante il ritrovo iniziale (ore 19.40).

7 Classifiche distinte per squadre family e senior

Al termine della caccia al tesoro saranno stilate due classifiche

distinte per le squadre senior e family. 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.

4 Sfide	x	15 pt. ciascuna	=	max 60
4 Giochi	x	10 pt. ciascuno	=	max 40
4 Enigmi	x	10 pt. ciascuno	=	max 40
Totale			=	max 140

8 Schema del gioco e orari

Sul registro è riportata la sequenza delle fasi della caccia al tesoro. Come indicato nella figura sottostante, nella quale è illustrato un esempio di registro, la struttura della caccia al tesoro è costituita dalle seguenti fasi:

- **ritrovo iniziale** alle ore 19.40 in occasione del quale le squadre riceveranno gli enigmi e le regole dei giochi. Il ritrovo iniziale avverrà presso il quartier generale dello S.H.I.E.L.D. in piazza Chanoux.
- **4 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;
- **4 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 21.55);
- rientro in Piazza Chanoux, consegna del registro agli agenti dello S.H.I.E.L.D. (entro le 22.20) e **premiazione**;

REGISTRO PUNTI SQUADRA

NOME SQUADRA	CATEGORIA	N° COMPONENTI	LUOGO DI RITROVO INIZIALE ALLE ORE 19.40
F01	FAMILY		QUARTIER GENERALE DELLO S.H.I.E.L.D. IN PIAZZA CHANOUX

ORARI	FASI	LUOGHI	PERSONAGGI	PUNTI	TOTALI
19.40	RITROVO INIZIALE	QUARTIER GENERALE DELLO S.H.I.E.L.D. IN PIAZZA CHANOUX	AGENTI DELLO S.H.I.E.L.D.		
19.55	SPOSTAMENTO	DAL LUOGO DI RITROVO A QUELLO DI SFIDA			
20.15	SFIDA	C.S.V.	SUPERMAN		
20.25	SPOSTAMENTO	DA UN LUOGO DI SFIDA A QUELLO SUCCESSIVO			
20.45	SFIDA	SANT'ORSO	BATMAN		
20.55	SPOSTAMENTO	DA UN LUOGO DI SFIDA A QUELLO SUCCESSIVO			
21.15	SFIDA	CITTADELLA	HULK		
21.25	SPOSTAMENTO	DA UN LUOGO DI SFIDA A QUELLO SUCCESSIVO			
21.45	SFIDA	PIAZZA NARBONNE	FLASH		
21.55	CONSEGNA SOLUZIONI ENIGMI	PIAZZA NARBONNE	FLASH		
22.05	RIENTRO	VERSO PIAZZA CHANOUX			
22.20	PREMIAZIONE	QUARTIER GENERALE DELLO S.H.I.E.L.D. IN PIAZZA CHANOUX			

SIGLE ARBITRI GIOCHI:

--	--	--	--

Il rispetto degli orari è fondamentale per la riuscita della caccia al tesoro. In particolare, quelli indicati in rosso dovranno essere rispettati scrupolosamente.

Esempio di registro di una squadra family

9 Orario ufficiale

L'orario ufficiale della caccia al tesoro è consultabile su internet alla pagina www.giocaosta.it/ora-del-tesoro

La stessa pagina web può essere visualizzata fotografando il seguente codice QR:



10 Sfide

Le sfide costituiscono il principale modo per conseguire punti. Nelle sfide potranno affrontarsi fino ad un massimo di 8 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°
Otto	15	12	10	8	6	4	2	1
Sette	15	12	9	7	5	3	1	-
Sei	15	11	8	5	3	1	-	-
Cinque	15	10	6	3	1	-	-	-

In allegato al regolamento sono riportate le regole delle 6 sfide previste, regole che le squadre sono tenute a conoscere (da imparare prima della caccia al tesoro).

Ogni squadra family giocherà solo 4 delle 6 sfide previste.

11 Fasi di spostamento

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

- ▶ deve recarsi alla zona sfida successiva;
- ▶ può effettuare dei giochi posti lungo il tragitto;
- ▶ può risolvere degli enigmi;
- ▶ 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

Ubicazione e personaggi

E' prevista una dozzina circa di giochi, ognuno dei quali è asso-

ciato ad un personaggio dei fumetti, non importa se buono o cattivo. Le posizioni dei giochi sono indicate sulla mappa.

Numero massimo di giochi

Durante la serata, le squadre possono effettuare al massimo 4 giochi, in base alla propria strategia. Le squadre devono quindi valutare con cura quali svolgere. Effettuato il quarto gioco, le squadre non potranno effettuare altri.

Accesso ad un'area di gioco

Giunta nella zona gioco, la squadra deve attendere pazientemente in coda il proprio turno dietro all'apposito cartello di inizio coda, ai margini della zona di gioco. Si consiglia di usare questo tempo per risolvere gli enigmi.

La squadra può mettersi in coda solo se è completa.



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. La loro lettura è importante per la scelta dei giochi a cui partecipare.

14 Enigmi

All'inizio della caccia al tesoro, le squadre ricevono 4 enigmi. Per risolvere gli enigmi le squadre hanno a disposizione l'intera durata della caccia al tesoro. La squadra deve scrivere le risposte dei 4 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, la squadra ottiene 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 dello S.H.I.E.L.D. (in piazza Chanoux) tassativamente entro il 22.20.**

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. Una squadra può mettersi in coda per un gioco solo quando è completa.

Alle squadre è fatto divieto di:

- ▶ rimuovere cartelli o altri elementi del gioco;
- ▶ adottare comportamenti antisportivi;
- ▶ manomettere il registro punti;
- ▶ utilizzare smartphone, tablet o altri dispositivi analoghi nei giochi nel cui regolamento lo vieta;

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



17 Attrezzatura necessaria

E' necessario che ogni squadra sia provvista di:

- ▶ **alcune biro** indispensabili per rispondere a giochi e enigmi;
- ▶ alcune torce elettriche (si consiglia non le luci dei cellulari) da usare in caso di condizioni di scarsa illuminazione;
- ▶ un taccuino;

18 Premiazione delle squadre

La premiazione delle squadre family avverrà alle ore 22.20 in piazza Chanoux presso il quartier generale dello S.H.I.E.L.D.. Tutte le squadre partecipanti saranno chiamate sul palco e premiate in base alla posizione in classifica.