



REGOLAMENTO

CACCIA AL TESORO 2016 SENIOR
LA FIACCOLA SCOMPARSA



1. Ambientazione

Tre ore prima della cerimonia d'apertura delle Olimpiadi di Rio de Janeiro il perfido Doderneim ha rubato la fiaccola olimpica, esponendo l'organizzazione ad una figuraccia senza precedenti. Capitan America si è impegnato a ritrovarla in tempo utile, ma per farcela ha bisogno della collaborazione degli atleti di tutte le squadre nazionali che parteciperanno alla manifestazione. Ogni squadra della caccia al tesoro rappresenta una nazione che partecipa alle Olimpiadi.

2. 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 due concorrenti nati nel 2000 o successivamente) e **Senior** (altrimenti). Eventuali bambini nati nel 2011 o successivamente possono partecipare al gioco rientrando oppure no (a discrezione della squadra) nel conteggio del numero di concorrenti.

3. Preiscrizioni

È possibile preiscriversi 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 2000 o successivamente;
- il tipo di squadra (family o senior);

Attenzione: le preiscrizioni devono essere confermate mediante regolare iscrizione per non essere considerate nulle.



4. 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.

5. Chiarimenti

Gli organizzatori sono a disposizione dalle 14 alle 15 di sabato 20 presso la segreteria di giocAosta per eventuali chiarimenti.

6. Dotazione iniziale

Al momento dell'iscrizione, le squadre ricevono:

- la bandiera della propria nazione;
- una copia del presente regolamento;
- una copia del regolamento delle 6 sfide;
- la mappa dell'evento;
- il registro della caccia al tesoro;

Al ritrovo iniziale (ore 19.30) le squadre ricevono:

- il foglio con gli enigmi da risolvere;
- il foglio con le 6 prove speciali;



7. In caso di pioggia

In caso di maltempo la caccia al tesoro si svolgerà lo stesso. La caccia al tesoro è stata infatti progettata per funzionare anche in caso di maltempo (molte sfide sono al coperto).



8. Classifiche distinte squadre family e senior

Al termine della caccia al tesoro saranno stilate due classifiche distinte per le squadre senior e family. Ci saranno quindi due squadre che vinceranno la caccia al tesoro.

9. Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è il ritrovamento della fiaccola olimpica entro il **tempo limite fissato alle 22.40**. Solamente le squadre che completeranno il gioco avranno diritto alla foto ufficiale di fine caccia al tesoro che sarà pubblicata sulla pagina Facebook della caccia al tesoro.

Tra le squadre che riusciranno a completare la caccia al tesoro la classifica sarà redatta in base al minor tempo impiegato. Tra le squadre che invece non riusciranno, la classifica sarà redatta in base al numero di carte possedute al termine del gioco. In caso di ulteriore parità prevarrà la squadra che avrà risolto per prima gli enigmi.

10. Le dieci carte

Per accedere alla prova finale è **indispensabile** aver prima collezionato **dieci differenti carte** caratterizzate da un numero e dalla forma del contorno (vedere esempio a lato).



Le dieci carte possono essere ottenute nel modo seguente:

- una carta vincendo una sfida;
- una carta arrivando secondi o terzi in una sfida;
- sei carte superando altrettante prove speciali
- una carta risolvendo completamente gli enigmi;
- una carta catturando il ladro delle fiaccole;

Ognuna delle dieci carte è **indispensabile** per completare la caccia al tesoro. Si precisa che due carte differenti possono contenere lo stesso numero, ma avere un bordo diverso.

11. 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 19.30** in occasione del quale le squadre riceveranno parte della documentazione. Il ritrovo iniziale avverrà nel luogo indicato sul registro e non sarà lo stesso per tutte le squadre;
- **5 sfide** che si svolgeranno nei luoghi e agli orari indicati sul registro. È fondamentale che ogni squadra sia presente, con puntualità, all'inizio di ogni sfida;
- **4 spostamenti** da un luogo di sfida a quello successivo, più uno **spostamento finale**. Durante gli spostamenti le squadre potranno compiere le prove speciali, risolvere enigmi e catturare il ladro;
- **termine del gioco:** la caccia al tesoro finisce alle **ore 22.40**, termine ultimo per ritrovare la fiaccola. Tutte le squadre che non dovessero centrare tale obiettivo devono tassativamente presentarsi entro le **ore 22.50** in piazza Chanoux per la consegna ed il conteggio delle carte;
- **premiazione** alle **ore 23.00** in Piazza Chanoux (lato Municipio);



12. Orario ufficiale

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

13. Sfide

Durante le sfide le squadre giocano le une contro le altre, fino ad un massimo di 8 squadre contemporaneamente. Le squadre family giocano esclusivamente contro altre squadre family, le senior contro altre squadre senior.

Ogni squadra può partecipare a **5 sfide su 6**, rispettando tassativamente gli orari indicati sul proprio registro.

La partecipazione alle sfide **non è obbligatoria**, ma va

sottolineato che sono fondamentali per conquistare 2 delle 10 carte che permettono di accedere alla prova finale. Ad ogni sfida, le squadre che si piazzano sul podio (prime tre posizioni) ottengono una carta, le altre non ottengono nulla. Una carta, più rara, è data alla squadra che vince la sfida. Una carta per il piazzamento è invece data alle squadre classificate al secondo e al terzo posto.

14. Casi particolari

Non è possibile vincere due volte la stessa carta, quindi:

- se la squadra che vince la sfida possiede già la carta data ai vincitori, otterrà la carta per il piazzamento sul podio e la carta della vittoria sarà assegnata alla squadra meglio classificata tra quelle che non la possiedono;
- se una squadra che si piazza sul podio possiede già la carta per il piazzamento, la carta sarà assegnata alla squadra meglio classificata che già non la possieda;

Attenzione: una squadra in possesso delle 2 carte relative alle sfide non ha alcun interesse a partecipare ad altre sfide: non può vincere nulla.



15. Ritardi

Se una squadra arriva in ritardo ad una sfida, perde il diritto a potervi partecipare. 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. 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 dedichi ad altre attività e quindi si diriga verso il luogo della sfida successiva.

16. Spostamenti

Ogni fase di spostamento dura 25 minuti. Lo spostamento finale dura 30 minuti. Durante tale fase, la squadra

- si deve spostare alla zona della sfida successiva;
- può cercare di superare **una o più prove speciali**;
- può risolvere degli enigmi;
- può ripassare le regole della sfida successiva;
- può catturare il perfido Doderneim;

È fondamentale che, al termine della fase di spostamento, la squadra sia in posizione per l'inizio della sfida successiva, conoscendone le regole e rispettando l'orario.

La necessità di spostarsi al luogo della sfida successiva non riguarda ovviamente le squadre che non sono più interessate a ottenere le relative carte.

17. Prove speciali

All'inizio della caccia al tesoro le squadre ricevono un foglio con le 6 prove speciali da effettuare, prove che possono essere svolte nell'ordine e nei tempi decisi dalle squadre.



È quindi possibile portare a compimento più prove durante uno stesso spostamento. Ogni prova speciale prevede un enigma e la ricerca di un certo numero di cartelli (da 4 a 7) all'interno dell'apposita area indicata nella mappa. Grazie alle informazioni riportate nei cartelli, le squadre potranno individuare la risposta dell'enigma, risposta che dev'essere scritta e fornita all'arbitro di fine prova, riconoscibile grazie all'apposita bandiera. In caso di risposta esatta, l'arbitro fornirà alla squadra la carta corrispondente, mentre in caso di errore le squadre dovranno attendere almeno **30 minuti** per fornire un'altra risposta. Si evidenzia che alcune prove speciali prevedono più versioni, individuate da colori differenti. Le squadre devono fare attenzione a risolvere le prove nelle versioni corrispondenti ai colori indicati sul proprio foglio.

Attenzione: è severamente vietato rimuovere o alterare i cartelli contenenti le informazioni.



18. Enigmi

All'inizio della caccia al tesoro le squadre ricevono un foglio contenente alcuni enigmi da risolvere. Le risposte agli enigmi devono essere scritte negli appositi spazi a lato degli enigmi stessi. A ogni enigma è associato un determinato punteggio. Quando una squadra ritiene di aver risolto enigmi per almeno **4 punti**, può consegnare il foglio con le soluzioni alla base dello S.H.I.E.L.D. indicata sulla mappa. Se le risposte sono corrette la squadra otterrà la carta. la squadra dovrà attendere **30 minuti** per potersi ripresentare con nuove soluzioni.



19. Caccia al perfido Doderneim

In alcuni luoghi della caccia al tesoro le squadre potranno osservare l'identikit del ladro della fiaccola. Durante gli spostamenti le squadre devono individuarlo e catturarlo, ottenendo così una delle dieci carte del gioco.

20. Luogo finale

Collezionate le dieci carte, le squadre devono riordinarle ottenendo così il codice necessario per completare la caccia al tesoro. Sta alle squadre capire l'unico sistema per comunicare con lo S.H.I.E.L.D. utilizzando il codice ottenuto mediante le carte, ricevendo così l'informazione necessaria per accedere al luogo finale. Si precisa che per comunicare con lo S.H.I.E.L.D. non bisogna recarsi al luogo di verifica degli enigmi indicato sulla mappa.

Attenzione: nel luogo finale sarà verificato l'effettivo possesso delle dieci carte, quindi non fate i furbi (pena squalifica)!



21. Registro

Ogni squadra sarà provvista di un registro sul quale gli arbitri annoteranno il conseguimento delle varie carte e la partecipazione alle varie sfide.

Attenzione: in caso di smarrimento del registro, la squadra sarà inevitabilmente squalificata.



22. Regole di comportamento

Le squadre devono muoversi restando unite durante tutta la serata. Solamente durante le prove speciali, le squadre possono dividersi per la ricerca dei cartelli, ma devono riunirsi prima di presentarsi al cospetto dell'arbitro. Al contrario, le squadre devono essere complete per giocare le sfide. È consentito l'uso di smartphone o tablet durante le prove speciali, ma **non durante le sfide**. È severamente vietato:

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

Attenzione: le squadre che dovessero violare una di queste regole saranno squalificate.



23. Attrezzatura necessaria

È necessario che ogni squadra sia provvista di:

- un telefono provvisto di **WhatsApp**;
- alcune biro ed un taccuino;
- alcune torce elettriche (non le luci dei cellulari);

24. Premiazione delle squadre

La premiazione delle squadre senior avverrà **alle ore 23.00 in piazza Chanoux** (lato Municipio). Tutte le squadre partecipanti saranno chiamate sul palco e premiate in base alla posizione in classifica.

25. Responsabilità

Attraverso l'iscrizione alla caccia al tesoro, le squadre:

- acconsentono alla pubblicazione della foto ufficiale riservata a coloro che completano il gioco;
- liberano da qualsiasi responsabilità l'organizzazione dell'evento per eventuali infortuni e danni;