

GRANDE CACCIA AL TESORO

Regolamento

PREMESSA

Questa Caccia al Tesoro non è a scopo di lucro, bensì un'occasione per divertirsi e per trascorrere una giornata insieme e contemporaneamente visitare la città.

Premesso ciò, sono comunque previsti dei premi finali (non in denaro) a tutti i partecipanti.

REGOLAMENTO CACCIA AL TESORO

1. La caccia al tesoro si svolge in auto su tutto il territorio di Avellino
2. Le squadre devono essere composte da quattro persone
3. Non possono partecipare coloro che a vario titolo sono coinvolti nell'organizzazione della Caccia al tesoro
4. Se in squadra sono presenti minorenni, questi sono sotto la responsabilità dei genitori o dell'accompagnatore adulto delegato dai genitori
5. L'autista dell'auto è il caposquadra e responsabile del mezzo e dei componenti della propria squadra. Il caposquadra adempie a tutte le formalità per l'iscrizione, interloquisce direttamente con gli organizzatori, propone reclami e attesta con la propria firma la veridicità dei dati forniti
6. La società sportiva organizzatrice ASD KARATE declina ogni responsabilità per danni causati a cose o persone. I partecipanti dovranno attenersi alla massima lealtà sportiva, nonché al rispetto dei beni coinvolti o meno nella manifestazione.
Eventuali comportamenti sleali verranno sanzionati con l'immediata esclusione dal gioco
7. La quota di partecipazione è di 10 € per gli adulti e 6 € per i bambini fino a 12 anni di età

8. L'iscrizione può essere fatta presso la ASD Karate; presso lo studio di progettazione AREADS o sul sito www.campania-felix.com precisando il giorno nel quale si vuole partecipare e il nome della squadra.

9. L'iscrizione verrà ritenuta valida solo e soltanto al momento dell'avvenuto pagamento della quota di partecipazione che potrà essere versata anche contestualmente all'inizio della caccia al tesoro

10. Dopo l'avvenuto pagamento della quota di partecipazione, nel caso in cui una squadra, per un qualsiasi motivo, non partecipi, la somma versata non verrà rimborsata

11. Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre le ore 9:00 di ciascun giorno

12. La gara si svolgerà i giorni 5, 6 7 e 8 dicembre 2009. Ciascuna squadra può partecipare anche per più giorni versando la quota di partecipazione per ogni giorno di gara

13. Le squadre sono convocate per le ore 9:30 presso il Palazzetto dello sport di Avellino, (situato in via degli Zoccolari) per appello presso l'infopoint di Campania Felix.

14. Le squadre che non si presentano entro le ore 09:45 verranno automaticamente escluse dalla gara

15. L'inizio della gara sarà alle ore 10:00

16. La gara consta di un certo numero di tappe che sono le stesse per tutte le squadre, sebbene articolate con un ordine diverso, e devono essere percorse necessariamente tutte per poter terminare la gara

17. Alla partenza saranno consegnati a tutte le squadre una mappa su cui saranno indicati dei numeri corrispondenti ad un esercizio commerciale e una pergamena con il primo indizio

18. In ogni pergamena saranno anche indicati i punteggi relativi alle varie prove, così come sono segnalati i punti di penalità per ogni prova non superata.

19. Ogni pergamena contiene due input che porteranno a due soluzioni: la prima, un numero, indicherà il punto sulla mappa dove andare a prendere la

pergamena successiva; la seconda indicherà o direttamente un oggetto o un personaggio o un luogo a cui associare liberamente un oggetto. Questi oggetti devono essere raccolti e portati al punto indicato.

20. Ad ogni tappa si devono consegnare gli oggetti raccolti (gli oggetti non sono nascosti in nessun luogo dall'organizzazione, ma devono essere procurati dai concorrenti) e firmare un modulo dove vengono registrati i punteggi ottenuti. Il punteggio è funzione della fantasia con cui è stato interpretato l'oggetto ed è a discrezione dell'organizzazione. Nel caso in cui non si riuscisse a consegnare l'oggetto, verrà applicata la penalità prevista sulla pergamena.

21. Ad ogni squadra verrà consegnato un modulo riassuntivo dove si annotano i punteggi ottenuti in ogni tappa e che deve essere riconsegnato alla fine.

22. Ogni squadra ha a disposizione un jolly che permetterà evitare un punteggio negativo. Si può giocare una sola volta e la squadra dovrà consegnare il jolly al posto dell'oggetto richiesto.

23. Le prove sono le stesse per tutte le squadre

24. La gara termina alle ore 19:30 presso il palazzetto dello Sport

25. Le squadre che arrivano dopo tale orario, per motivi non dipendenti dall'organizzazione, sono considerate non classificate

26. La classifica verrà stilata in base al punteggio totale ottenuto, a parità di punteggio passa la squadra che ha concluso il percorso nel minor tempo. Nel caso di ulteriore parità verrà considerata vincente la squadra più giovane

27. La premiazione avverrà alle ore 22:00 circa all'interno della manifestazione Campania Felix

28. La competizione verrà annullata se, alle ore 10 di ciascun giorno, non saranno iscritte almeno 3 squadre

29. Lo svolgimento della Caccia al Tesoro avverrà secondo il presente regolamento. La mancata conoscenza dello stesso non potrà essere invocata dai partecipanti come motivo di non applicazione delle previste sanzioni.

30. Saranno premiati le prime tre squadre classificate. Per tutti gli altri, premio di consolazione.