

CACCIA AL TESORO II ° edizione

Regolamento di gioco

Parco Ninni Cassarà - 28 Settembre 2013

PROVA PRELIMINARE “MUOVITY”:

Questa prova si svolge prima dell'inizio della caccia al tesoro.

Tutti i partecipanti di ogni squadra che si recheranno all'evento in **carpooling** e posteggeranno l'auto al parcheggio Basile dalle 20:00 alle 21:00 (è previsto un servizio navetta che condurrà sino all'ingresso del parco), riceveranno un ticket che potrà essere consegnato al campo base, e darà subito diritto a 10 punti alla squadra.

Fatevi riconoscere dal nostro membro dello staff e mostrate di avere almeno 2 passeggeri a bordo.

Questa prova è valida anche per le squadre che non si iscriveranno online, ma direttamente al campo base.

ISCRIZIONE AL GIOCO

Ci si può iscrivere online sino alle ore 20:00 di giorno 27 Settembre 2013

La mail di iscrizione va inviata a comitato@mobilitapalermo.org (Oggetto: Iscrizione Caccia al Tesoro, Testo: *NOME SQUADRA, Recapito telefonico, numero partecipanti*, nomi partecipanti, *indirizzo mail di ogni partecipante* - indispensabile per usufruire di eventuali premi).

E' inoltre possibile iscriversi al campo base, sito accanto alla pista di pattinaggio improrogabilmente sino alle 21:00 di giorno 28 Settembre 2013.

E' prevista la donazione di 1€ per ogni partecipante (l'incasso verrà devoluto all'associazione Parco Uditore per l'acquisto di rastrelliere per bici da installare all'interno del parco).

REGOLAMENTO

La caccia al tesoro si svolgerà esclusivamente all'interno dei confini del parco Cassarà (ECETTO LA PROVA PRELIMINARE).

Si partecipa a squadre (min 2 partecipanti , max 4 partecipanti per squadra)

Ad ogni squadra sarà assegnato un numero e il nome scelto in fase di iscrizione.

La caccia al tesoro dura **120 minuti**, al termine dei quali TUTTI i partecipanti devono obbligatoriamente consegnare le prove portate a termine.

Il raduno è previsto per le 21:30 presso il campo base, sito accanto la pista di pattinaggio. Lo START è previsto per le **22:30**. L'orario ultimo per la consegna delle prove sarà comunque comunicato dallo staff durante il raduno delle squadre.

Ad inizio gara ogni squadra riceverà l'elenco delle prove da portare a termine, suddivise in tre categorie di difficoltà (FACILE: 5 punti, MEDIA:10 punti, DIFFICILE:20 punti). Ogni prova portata correttamente a termine darà diritto al punteggio previsto.

La squadra che totalizzerà il punteggio più alto sarà la vincitrice del gioco. A parità di punteggio, sarà verificato l'orario di consegna della scheda delle prove al campo base.

Non è obbligatorio portare a termine tutte le prove.

TIPOLOGIA DELLE PROVE

Alcune prove necessitano della raccolta di foto/video o informazioni di vario genere per le quali è consigliabile dotarsi di macchina fotografica, smartphone (con connessione a internet), e torcia o flash– laddove ci fosse scarsa illuminazione.

Le prove fotografiche/video dovranno essere salvate su dispositivo (smartphone, penna usb, scheda sd, display macchine digitali) e mostrate al campo base a termine gara.

Le prove fotografiche/video devono essere chiare e ben visibili, così da poter riconoscere sia il partecipante, sia il luogo, che il compimento della prova richiesta.

Le prove scritte andranno compilate direttamente sul foglio di partecipazione al gioco.

CONSEGNA DELLE PROVE AL CAMPO BASE

Al campo base saranno presenti più postazioni per la consegna, suddivise numericamente in base ai numeri assegnati ad ogni singola squadra (es. 1-10, 11-20 etc.).

Il capitano di ciascuna squadra, e soltanto lui, dovrà recarsi alla postazione di riferimento in tempo utile e consegnare la propria scheda allo staff, che procederà alla registrazione dell'orario di consegna.

Successivamente, ogni squadra verrà richiamata singolarmente dallo staff per procedere alla correzione della scheda e alle relative esibizioni delle prove.

E' richiesto dunque di non allontanarsi dal campo base durante tutta questa fase.
Al termine della valutazione si procederà alla premiazione, che avverrà in loco.

PREMI IN PALIO

Ogni partecipante al gioco riceverà in regalo un coupon offerto da "[SPORTING VILLAGE/SPRINT](#)" che darà diritto ad una settimana di frequenza alla palestra *SPRINT* (via Laurana) sala cardio oppure n°3 ingressi per attività di nuoto/tennis/scuola calcio a 5/pattinaggio/basket/volley presso *SPORTING VILLAGE**

** la scelta è possibile sino a saturamento delle attività, viceversa i coupon saranno consegnati in base alla disponibilità*

La caccia al tesoro metterà a disposizione premi per le **prime 5 squadre classificate**.
Di seguito i premi messi a disposizione:

Mountain Bike + caschetto offerti da "[Cosentino Bici](#)"

Coupon per un mese di corso gratuito presso "[Sporting Club](#)" - Palermo

Trattamenti benessere presso "[Centro Diogene](#)" - Palermo

Coupon Cena per 2 persone presso "Le Capriate" - "[Sporting Club](#)"

Buoni gelato "[Gelateria Charlotte](#)" - Palermo

Soggiorno per 2 persone in mezza pensione presso "[Rifugio Marini](#)" - [Piano Battaglia](#), Palermo

Buoni d'acquisto presso "[Vivaio Comignano](#)" - Palermo

Casse di vino rosso "[Azienda Agricola Sacco](#)"

Buono d'acquisto Vivaio "[Galileo Garden](#)"

Accrediti per [TORNEO ITF FUTURES](#) presso "[Sporting Club](#)"