

I TRE ELISIR

23 MAGGIO 2010

REGOLAMENTO

1. Concorrenti e modalità di iscrizione:

- Si potrà partecipare alla caccia al tesoro **esclusivamente in squadre** ma l'iscrizione potrà essere fatta sia come concorrente singolo, sia come squadra già formata. Nel caso di iscrizione di concorrenti singoli i concorrenti saranno aggregati in squadre dall'organizzazione; la composizione di tali squadre sarà comunicata agli interessati prima dell'inizio del gioco.
- Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 3 ad un massimo di 5 persone, ed ogni componente del gruppo dovrà versare una quota di iscrizione di **6 Euro**.
- Per iscriversi basta compilare la domanda (scaricabile dal sito www.prolococertaldo.it), e farla pervenire (a mano o a mezzo posta) insieme al pagamento della quota entro il **25 Aprile 2010** all'indirizzo:

- **Associazione Turistica PROLOCO CERTALDO**, via Boccaccio, 16 - 50052 Certaldo Alto (FI) tel e fax: 0571-652730.

- Non si accetteranno (salvo casi eccezionali da concordare con l'organizzazione) iscrizioni oltre il termine limite o iscrizioni volanti dell'ultimo minuto.
- Il pagamento della quota potrà essere effettuato **di persona** in caso di presentazione a mano della domanda o, in caso di invio tramite posta, **da inserire all'interno della busta** insieme alla domanda di partecipazione. In questo caso si consiglia di effettuare una raccomandata.
- Le domande sprovviste del pagamento non saranno accettate.
- Le domande che perverranno oltre i termini (farà fede il timbro postale) non potranno essere accettate e la quota versata verrà restituita.
- In caso di impossibilità a partecipare di un membro o di tutta la squadra, la rispettiva quota versata non sarà comunque restituita. In questo caso è possibile rimpiazzare uno o più membri o addirittura una squadra intera.

- **in caso di impossibilità a partecipare di uno o più giocatori**, per non perdere la loro quota di iscrizione, dovranno essi stessi trovare i propri sostituti a cui poi richiedere loro la quota di iscrizione.

- **in caso di impossibilità a partecipare di un'intera squadra** vale lo stesso criterio dei giocatori singoli: per non perdere il pagamento dell'iscrizione, la squadra assente dovrà trovare autonomamente una squadra in loro sostituzione. Il numero dei partecipanti della nuova squadra potrà essere anche inferiore a quella sostituita (sempre compreso però fra 3 e 5 unità) ma le quote di iscrizione già pagate non verranno comunque rimborsate per nessun motivo.

I membri o le squadre sostituite dovranno essere comunicati ad un membro dell'organizzazione **prima dell'inizio del gioco** (riportando i nomi dei singoli o delle squadre assenti e il nome dei loro sostituti), pena l'esclusione dal gioco.

- **Per evidenti problemi logistici e di gestione, il numero massimo di squadre ammesse al gioco sarà di 35 (comunque composte)**. Le domande pervenute

saranno ordinate in rigoroso ordine cronologico. Se venisse raggiunto il numero di 35 squadre iscritte prima del 25 aprile 2010, le iscrizioni saranno chiuse (opportuna comunicazione sarà data sul sito proloco e su Facebook) e le domande pervenute successivamente non potranno essere accettate se non come riserve. L'organizzazione si riserva il diritto di contattare gli eventuali riservisti in caso di necessità.

- Tutte le domande che non potranno essere accettate (per scadenza dei termini o per raggiunto numero massimo) saranno contattate telefonicamente per accordarsi sulla restituzione della quota versata.
- Con la presentazione della domanda di iscrizione completa del pagamento, ci si impegna di accettare integralmente ogni punto di questo regolamento.

2. Ambientazione e locations:

- La caccia al tesoro sarà ambientata nel borgo di Certaldo Alto, in un atmosfera medievale con personaggi in costume e locations a tema. Per i partecipanti l'abbigliamento da indossare non è vincolante, ma si consigliano abiti in linea con lo spirito "medievaleggiante" del gioco, sia per migliorare il gioco stesso, sia perché oltretutto **quest'anno sarà istituito un premio per i costumi più belli** e simpatici.
- E' vietato l'uso e il trasporto di armi metalliche (anche non affilate) di qualsiasi genere.
- La caccia si svolgerà totalmente all'interno del borgo medievale di Certaldo Alto e ciò non significa solo per strada... Ci saranno alcuni luoghi ben definiti e noti ai partecipanti, mentre altri da scoprire via via (per maggiori dettagli vedi l'**Esempio di svolgimento** scaricabile sul sito www.prolococertaldo.it).

3. Aiuti ed informazioni supplementari:

- Quando sarete in gioco potrete chiedere qualsiasi tipo di informazione a chiunque. Gli abitanti del luogo magari saranno più ferrati sull'indicarvi un posto che non conoscete, mentre per rispondere alle varie domande potete affidarvi all'acume dei componenti del vostro gruppo, chiedere in giro, consultare libri etc...
- A Certaldo Alto si gira esclusivamente a piedi, se dovete recarvi altrove potete farlo utilizzando i vostri mezzi.
- **Durante il gioco è vietato l'uso di telefoni cellulari, palmari, con o senza collegamento a internet.**
- **E' vietato portarsi da casa libri, almanacchi, enciclopedie e qualunque altro supporto cartaceo e/o digitale. Se avete bisogno di risposte potete farlo, ma dovete arrangiarvi a cercare in giro per Certaldo Alto, in casa di qualcuno, nei negozi, etc...**
- **Le due regole soprastanti non avrebbero dovuto essere specificate, poiché in questo gioco non si vincono premi milionari: vi si partecipa solo per il gusto di divertirsi e di mettersi alla prova; ma siamo stati costretti a evidenziarle. Quindi chi venisse sorpreso ad infrangere una di queste due fondamentali regole sarà squalificato insieme a tutta la sua squadra. Ogni membro dell'organizzazione (in gioco o no) è preposto a controllare.**
- Se rimanete bloccati nella trama del gioco o non ricordate qual è il passo successivo niente paura! L'alchimista sarà sempre reperibile al suo laboratorio per darvi una mano.

4. Tempi e modi

- Il gioco è a **punteggio**. A vincere la caccia al tesoro sarà il partecipante che riuscirà a totalizzare il punteggio maggiore (vedi l'**Esempio di svolgimento**).
- Sebbene il tempo non sia vincolante ci sarà comunque un orario di fine del gioco, ovvero dal momento dell'inizio della Caccia al Tesoro avrete un tempo massimo per portare a termine la vostra missione. Questo non significa affatto che chi arriva prima vince, ma tenere le lancette ben sott'occhio, organizzarsi nella ricerca e suddividersi i compiti è utile e salutare poiché **chi non completerà le richieste nel tempo massimo incorrerà in una pesante penalizzazione** (si veda l'esempio di svolgimento)

5. Punteggio:

- Il punteggio si calcola alla fine, secondo le regole descritte nell'**Esempio di svolgimento**.

6. Cavalleria e divertimento:

- Non è ammesso ostacolare, né avvantaggiare in nessuna maniera alcun componente delle altre squadre.
- Le regole del gioco sono poche e semplici, ma per una buona riuscita serve qualcosa in più, ovvero che ognuno cerchi di calarsi nella propria parte, impersonando in tutto il possibile il proprio ruolo di cercatore/avventuriero. I personaggi dell'organizzazione con cui vi troverete a interloquire saranno vestiti in costume e si comporteranno in un certo modo. Per divertirvi ancora di più ...fatelo anche voi!

7. Come funziona questo gioco?

- Per avere un'idea in anteprima di come sarà lo svolgimento della Caccia al Tesoro, scaricatevi l'**Esempio di Svolgimento** che trovate sul sito www.prolococertaldo.it
In ogni modo, prima dell'inizio della Caccia al Tesoro saranno ripassate tutte le regole e si riassumeranno le fasi di gioco.

8. Domande on-line:

- Fino al giorno dello svolgimento della Caccia al Tesoro, qualunque domanda abbiate, potete inviarla alla casella di posta elettronica prolococertaldo@libero.it oppure sul nostro forum on-line (raggiungibile sempre dal sito www.prolococertaldo.it) alla sezione "manifestazioni".
- In alternativa, per ulteriori informazioni chiamare il numero 329-9145997 Filippo.

L'ORGANIZZAZIONE