

# Associazione Turistica ProLoco Certaldo Caccia al Tesoro 2017

## LA BIBLIOTECA ALCHEMICA

### REGOLAMENTO

---

#### Concorrenti e modalità di iscrizione:

- Si potrà partecipare alla caccia al tesoro **esclusivamente in squadre**. 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 **20 Euro**.  
L'iscrizione comprende anche la cena al sacco; chi, per motivi di intolleranze, allergie e simili un concorrente non possa mangiare alcuni tipi di cibo, deve eventualmente provvedere da sé.
- **Le iscrizioni scadono il 20 Settembre 2017 alle ore 12:00.**
- Per iscriversi basta compilare la domanda (scaricabile dal sito [www.prolococertaldo.it](http://www.prolococertaldo.it)) e farla pervenire (via mail, a mano o a mezzo posta – non fa fede l'iscrizione tramite Facebook) insieme a scansione o fotocopia pagamento della quota all'indirizzo mail:

➤ **prolococertaldo@libero.it**

O all'indirizzo fisico:

➤ **Associazione Turistica ProLoco Certaldo**, via Boccaccio 16 – 50052 Certaldo (FI), tel: 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 o mail, **tramite una ricarica POSTEPAY**.  
La ricarica può essere effettuata presso qualunque ufficio postale. La carta POSTEPAY da ricaricare è la n° 4023 6006 4702 5461 intestata a BRENCI DANIELA (C.F. BRNDNL73C49C101T)
- Per motivi logistici e di controllo **la ricarica POSTEPAY CUMULATIVA PER TUTTA LA SQUADRA DEVE OBBLIGATORIAMENTE ESSERE EFFETTUATA DA UN COMPONENTE DELLA SQUADRA e una fotocopia o una scansione della ricevuta del versamento deve essere allegata alla domanda di iscrizione** in modo tale che l'organizzazione possa ricollegare il versamento alla relativa squadra.
- Le domande sprovviste del pagamento o sprovviste della copia della ricevuta di ricarica, non saranno accettate.
- In caso di impossibilità a partecipare di un membro o di tutta la squadra, sarà cura del/i membro/i in questione trovare un/dei sostituto/i in modo da non perdere la quota versata e richiedere ai sostituti la quota di iscrizione.
- In ogni caso le quote di iscrizione già versate non verranno restituite.
- Le domande che perverranno oltre i termini (farà fede il timbro postale nel caso di invio tramite posta) non potranno essere accettate e **solo in questo caso** la quota versata verrà restituita.

- 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.
- **Il numero massimo di squadre ammesse al gioco sarà di 40 (comunque composte)**. Le domande pervenute saranno ordinate in rigoroso ordine cronologico. Se venisse raggiunto il numero di 40 squadre iscritte prima del 20 Settembre 2017, le iscrizioni saranno chiuse (opportuna comunicazione sarà data sul sito ProLoco e su Facebook, come per ogni variazione eventuale) 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 modalità di 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.
- L'organizzazione, pur adoperandosi per la migliore riuscita dell'evento, declina ogni tipo di responsabilità in caso di smarrimenti di oggetti, danni a cose o persone o a terzi.

#### Ambientazione e luoghi della Caccia:

- La caccia al tesoro sarà ambientata **dalle 14:00 alle 20:00** nel borgo di Certaldo Alto, in un'atmosfera medievale con personaggi in costume e luoghi a tema. Per i partecipanti l'abbigliamento da indossare non è vincolante, ma si consigliano abiti in linea con lo spirito "medievaleggiante" del gioco.
- Sono previsti premi per i costumi più belli e caratteristici, per singoli giocatori e squadre.
- E' vietato l'uso e il trasporto di armi metalliche (anche non affilate) di qualsiasi genere come di liquidi pericolosi ed alcolici. Gli abusi saranno puniti in base alla gravità con penalizzazioni in gioco o con l'esclusione dalla Caccia.

#### 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 ai vari enigmi potete affidarvi all'acume dei componenti del vostro gruppo, chiedere in giro, etc...
- Ricordatevi che i dobloni aprono molte porte, se sarete in difficoltà certo troverete aiuto... pagando la congrua cifra.
- A Certaldo Alto si gira esclusivamente a piedi, se doveste recarvi altrove potrete farlo utilizzando i vostri mezzi.
- L'uso degli smartphone non è consentito: è un gioco con ambientazione fantasy medievale, divertitevi in tema! È consentito l'uso del computer fisso, purché opportunamente camuffato e con un'alimentazione a tema (per esempio ad acqua).
- E' vietato portarsi da casa libri, almanacchi, enciclopedie e qualunque altro supporto cartaceo e/o digitale. Se avete bisogno di risposte potete cercare, ma dovete arrangiarvi a cercare in giro per Certaldo Alto, in casa di qualcuno (concorde nel prestarvi aiuto), 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 meno) è preposto a controllare.**

## 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 un fattore considerato nel calcolo del punteggio, sarà comunque importante tenere sott'occhio le lancette dell'orologio: la situazione in gioco potrebbe mutare col passare del tempo, così come la possibilità di raccogliere tutti gli elementi necessari al completamento della Caccia. Organizzarsi nella ricerca, raccogliere informazioni in gioco e suddividersi i compiti può rivelarsi dunque determinante.

## Punteggio:

- Il punteggio si calcola al termine della Caccia. Ogni progresso in gioco conterà ai fini della classifica, dalla partecipazione alle tappe all'interazione con i Personaggi Pittoreschi che si troveranno in giro per il paese. Particolare importanza avrà come sempre il corretto completamento della Caccia al Tesoro, mentre i dobloni saranno il discriminante in caso di parità.
- Sono previsti bonus e malus di varia natura, alcuni incidenti sul mero conteggio dei dobloni mentre altri sul vero e proprio punteggio. La bravura, o la sua mancanza, nello svolgimento dei giochi e nell'interazione con i Personaggi Pittoreschi sarà determinante sul fronte dei dobloni (nel riceverne di più o al contrario nello spenderne così tanti da dover ricorrere all'uso di cambiali). La correttezza nel gioco ed il comportamento verso lo Staff, altri giocatori e abitanti di Certaldo saranno invece fonte di variazioni di punteggio in classifica. Se necessario verrà fatto uso di gogna e pubblico ludibrio: segnalate al momento dell'iscrizione eventuali allergie o intolleranze per ferraccio e legno e provvederemo a recuperarne esemplari in materiali anallergici.

## Cavalleria e divertimento:

- Non è ammesso ostacolare, né avvantaggiare in nessuna maniera slegata dal gioco stesso alcun'altra squadra, come ad esempio lasciando loro dobloni o elementi di gioco in caso di abbandono (forzato o volontario). Saranno invece possibili se non necessarie la cooperazione, lo scontro e persino il baratto con altre squadre: sebbene il confine con le operazioni non ammesse sarà labile in questo caso (un baratto ad esempio può essere molto vantaggioso per una e per nulla per l'altra) ricordate che questi elementi sono presenti per creare maggior gioco ed interazione. Troverete nell'**Esempio di svolgimento** alcuni esempi.
- 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!

## 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](http://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.

### 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](mailto:prolococertaldo@libero.it) o alla pagina Facebook Caccia Al Tesoro Fantasy Medievale.
- In alternativa, per ulteriori informazioni chiamare il numero 329-7020133 (Francesco).

### L'ORGANIZZAZIONE