

REGOLE DELLA CACCIA AL TESORO - Pavullo, 30 ottobre 2016

PARTECIPANTI

Potranno partecipare squadre composte al massimo da due a quattro persone. La caccia è adatta anche a ragazzi dai 12 anni in su. Per spostarsi è possibile utilizzare solamente i propri piedi.

I partecipanti dovranno iscriversi entro il 29/10 ore 13:00 inviando preferibilmente una e-mail che abbia come oggetto "Caccia ai tesori di Pavullo" con l'indicazione del nome di battaglia della squadra e nomi dei partecipanti a tesoro@oriappennino.it. In alternativa è possibile contattarci via telefono o URP.

La partecipazione è gratuita, ma la prenotazione è indispensabile in modo da consentire la preparazione di tutto il materiale necessario per la squadra, è un piccolo impegno che chiediamo a tutti gli interessati.

Per un numero limitatissimo di squadre, un paio, le iscrizioni saranno aperte anche al punto di ritrovo, ma fino ad esaurimento del materiale precedentemente preparato (prenotate e non rischiate).

RITROVO

Presso la sede della Protezione Civile di Pavullo nel Frignano all'interno del Parco dei Pini. (Via Ricchi 1, Pavullo nel Frignano MO - accesso da Via Giardini di fronte al Palazzo Ducale). [Qui le indicazioni stradali](#).

Ritrovo all'aperto, ma possibile accesso al bagno. C'è la possibilità di lasciare un bagaglio o zaino non custodito. Partenza e arrivo coincidono.

PROGRAMMA

- **13:45** Ritrovo, check-in delle squadre, briefing obbligatorio; è molto importante arrivare in orario per non far ritardare la partenza.
- **14:30** Che la caccia abbia inizio!
- **17:00** Tempo limite senza penalità
- **17:30** (circa) Premiazioni

FORMULA DI GIOCO

La caccia al tesoro si svolge tramite l'utilizzo di mappe di vario tipo che saranno fornite alla partenza. I concorrenti dovranno trovare dei "**punti di controllo**" sparsi per la città e segnati sulle mappe. I punti di controllo si possono visitare in qualsiasi ordine (sequenza libera) pianificando una propria strategia di gioco. Non è necessario completare tutte le prove o raggiungere tutti i punti di una prova.

I punti di controllo coincidono solitamente con luoghi di interesse culturale, storico o naturale; in questi casi sarà fornita anche una descrizione più approfondita del sito.

Ci sono diversi tipi di punti di controllo:

- **lanterna:** bandiera bianco/arancione dotata di un timbro che sarà utilizzato per testimoniare il suo ritrovamento. La posizione delle lanterne è indicata in mappa da cerchi numerati;
- **domanda:** un quesito a cui rispondere o indicazioni per trovare oggetti da riportare all'arrivo. I luoghi corrispondenti alle domande sono segnalati in mappa con cerchi numerati;
- **fotografia:** un luogo da fotografare (monumento, edificio, scultura, ecc.) con tutti i membri del gruppo meno uno. Il luogo corrispondente alla fotografia è indicato in mappa da un'icona di fotocamera.

Ad ogni punto di controllo è associato un punteggio: vince la gara la squadra che totalizza più punti entro il tempo limite. A parità di punti vale il tempo di arrivo. Devono arrivare tutti i componenti della squadra. Chi arriva dopo le ore **17:00** (tempo limite senza penalità) avrà ancora 15' di tempo

per essere classificato (ma con una penalità di **5 punti** ogni minuto di ritardo). Chi arriva dopo le ore 17:10 (tempo limite) non viene classificato, ma speriamo si sia divertito lo stesso.

Alcune domande possono prevedere l'utilizzo di smartphone con connessione web per identificare o trovare determinate località. L'assenza di smartphone non impedisce lo svolgimento della caccia, ma può rendere impossibile il ritrovamento di alcuni punti di controllo.

MAPPE DEI TESORI

Ad ogni squadra verranno forniti i seguenti materiali:

- **Mappa generale:** un quadro di unione che rappresenta l'ubicazione delle singole prove ed elenca il valore dei punti e di eventuali bonus;
- **Prova di orientamento:** mappa locale di orienteering (località segreta);
- **Prova di esplorazione urbana:** carta stradale della città + foglio con le "domande e prove";
- **Prova di avventura:** mappa locale satellitare (località segreta) + foglio con le "domande e prove".

PERMESSI/DIVIETI/SUGGERIMENTI

Per spostarsi è possibile utilizzare solamente i propri piedi. Vietato usare bici, auto, taxi, skate, motorini, ape car, ecc. ecc.

I componenti della squadra devono stare sempre insieme, è vietato dividersi. È vietato comunicare alle squadre avversarie le risposte. Squadre divise o che comunicano risposte saranno, nostro malgrado, squalificate.

Le squadre dovranno munirsi del seguente materiale:

- **Penna o matita** (portare la riserva, se la vostra penna smette di scrivere è un problema);
- **Smartphone + App Google Maps** (verificate che il telefono abbia la batteria carica a sufficienza per un utilizzo GPS e fotocamera e la App Google Maps già installata) se non avete uno smartphone coinvolgete un amico che lo possiede;
- **Fotocamera digitale** per scattare le immagini e mostrarcele (se non possedete lo smartphone);
- **Orologio** per tenere d'occhio il tempo limite (anche lo smartphone può fare da orologio);
- **Zainetto** per contenere il materiale di gioco e muoversi più liberamente e velocemente;
- **Abbigliamento sportivo** in particolare scarpe da ginnastica utilizzabili sui più diversi tipi di terreno come asfalto, prato, sentiero.

È sconsigliato l'uso dei tacchi che sarà sanzionato con una notevole penalità in punti.

PREMIAZIONI

Le premiazioni saranno effettuate non appena le classifiche saranno pronte (cercheremo di sveltirle il più possibile). Saranno premiate le prime tre squadre.

LIBERATORIA IMMAGINI

Ai partecipanti sarà chiesto il consenso all'utilizzo delle immagini a fini di comunicazione e resoconto dell'iniziativa attraverso i canali web, social e stampa.

INFORMAZIONI/ISCRIZIONI

Orienteering Club Appennino: tesoro@oriappennino.it

URP Pavullo nel Frignano: 0536.29977

Vittorio: 338.1999930 - Giorgia: 328.2963809