

Regolamento Caccia Al Tesoro Storica

Omaggio ad Angela Zucconi

Ia Edizione Anguillara Sabazia (RM)

Art. 1 – Il gioco consiste nel cercare e risolvere i 10 (dieci) quesiti, storico-folkloristici, nascosti nel Centro Storico di Anguillara Sabazia (RM) (dentro e fuori le mura), nel più breve tempo possibile.

Art. 2 - I partecipanti all'evento regolarmente iscritti riceveranno il “**kit gara**” contenente una cartina di Anguillara Sabazia e il Primo Indizio.

Art. 3 - La partecipazione è **aperta a tutti**. La partecipazione sarà permessa anche a persone minorenni in possesso però dell'autorizzazione scritta di almeno uno dei genitori o di chi ne fa le veci. L'autorizzazione dovrà essere presentata con allegata la fotocopia del documento d'identità del genitore o di chi ne fa le veci, al momento di check-in alla partenza. La mancata presentazione di tale documento escluderà dal gioco il concorrente minorenne.

Art. 4 - Ogni team dovrà essere composto **da un massimo di 5 (cinque) persone**. Occorre prima di tutto registrarsi, mandando una e-mail a terramare.monterano@gmail.com inserendo in allegato il modulo d'iscrizione della squadra e la documentazione per i concorrenti minorenni. Per completare la registrazione della squadra all'evento, è possibile procedere scegliendo in alternativa una delle seguenti metodologie di pagamento:

- 4.1. **CON PAGAMENTO ON-LINE: € 10,00** Postepay n° 4023 6006 3942 0035 nominativo Patrizia Bugliazzini; oppure tramite Bonifico al n° IBAN: IT 98V0 6130 6768 4510 3002 55637. Beneficiario: Isabella Pezzillo. Banca: Cassa di Risparmio di Civitavecchia (carta Super Flash). Descrizione Causale: Iscrizione Ia Caccia Al Tesoro Storica Anguillara Sabazia (RM).
- 4.2. **CON PAGAMENTO OFF-LINE € 10,00** e Compilando in ogni parte i moduli disponibili presso: **G-Style** di Marco Gentili (p.zza S.Egidio, 25 Montevirginio); altri punti verranno indicati in seguito.
- 4.3. **IL GIORNO DELLA GARA** Compilando in ogni parte i moduli e consegnandoli insieme alla quota di **iscrizione di euro 10.00** direttamente presso l'ufficio Informazioni in piazza del Comune **il giorno 30 marzo 2014**, tra le ore 14.30 e non oltre le 17.00.

Art. 5 - Anche i team che si iscrivono prima del 30 marzo dovranno fare il **check-in** il giorno della partenza, presentandosi con il documento di identità del caposquadra presso **l'ufficio Informazioni in piazza del Comune**.

Art. 6 - Il **Caposquadra**, incaricato di rappresentare la squadra nei confronti dell'organizzazione, adempie tutte le formalità per l'iscrizione, interloquisce direttamente con gli organizzatori, propone reclami, attesta con la propria firma la veridicità dei dati e dei

documenti prodotti e risponde del comportamento dei componenti della propria squadra.

Art. 7 - La partenza della caccia al tesoro avrà luogo **domenica 30 marzo 2014 in piazza del Comune alle ore 17.00.**

Art. 8 - Le squadre per essere ammesse devono presentarsi sul luogo della partenza dalle ore 14.30 e non oltre le 17.00 presso l'ufficio Informazioni in Piazza del Comune per la registrazione del team, presentando un documento di identità valido per ogni partecipante.

Art. 9 - Ad ogni squadra viene assegnato un colore nel momento in cui si registra inviando la mail di registrazione. Tale colore, identifica la squadra per tutta la durata della gara. Ogni componente **dovrà indossare** un indumento o oggetto, del colore assegnato. Ogni squadra dovrà utilizzare un cellulare o macchina fotografica digitale, per fotografare il momento del ritrovamento dell'indizio e postarlo sulla pagina facebook Associazione Culturale Terramare, oppure all'arrivo, scaricare le foto nel PC di un organizzatore.

Art. 10 - Ogni squadra avrà diritto a 3 (tre) aiuti, da chiedere al centro informazioni (luogo di partenza), ma questo comporterà una piccola penale.

Art. 11 - La Caccia al Tesoro si svolgerà all'interno della Città di Anguillara Sabazia: è permesso muoversi con il solo ausilio di mezzi di trasporto privi di motore (anche elettrico), come biciclette o monopattini. L'avvistamento di un qualsiasi partecipante a bordo di un mezzo non consentito comporterà la squalifica della squadra. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO rompere, spostare o danneggiare enigmi di colore diverso da quello assegnato, l'avvistamento del comportamento scorretto, comporterà la squalifica immediata della squadra.

Art. 12 - L'arrivo sarà a **Piazza del Comune**. Verrà segnata la vostra ora di arrivo con una foto scattata dagli organizzatori, dopo di che solo il caposquadra di ogni team dovrà portare tutti gli indizi accumulati durante il gioco presso l'ufficio Informazioni. Non saranno accettati gli indizi delle squadre che non si saranno fatte fotografare entro le 19.30.

Art. 13 - Saranno premiate due categorie di team:

13.1 **La prima squadra** che consegnerà **per prima**, tutti gli indizi all'arrivo: il Premio previsto sono 5 libri storici dei cinque Comuni Patrocinanti.

13.2 **La squadra** che effettuerà **le foto più belle in originalità, ironia e fantasia**, del ritrovamento degli indizi, giudicate da una giuria di professionisti del settore: il Premio consiste in un Cesto Alimentare, con prodotti di Aziende dei cinque Comuni Patrocinanti.

Art. 14 - **La premiazione si svolgerà domenica 30 marzo dopo la conclusione del Gioco e comunque entro le 20:30.**

Art. 15 – **In caso di maltempo il gioco verrà rinviato a data da destinarsi e comunque in accordo con il Comune e le Associazioni Collaboratrici.**