



Regolamento de La Caccia Al Tesoro Della Cultura

L'evento si disputerà il 19 Aprile 2020 a partire dalle 14:00 fino alle ore 18:30 in alcune Piazze del Centro della Città di Torino, la premiazione sarà effettuata nella piazza, dove terminerà l'evento, alle 19:00 circa.

Tutte le squadre iscritte all'evento si dovranno presentare in piazza Castello dalle 13:00 per l'accredito, il ritiro del regolamento e pronte a partire per:

La Caccia al Tesoro della Cultura "Quinta Edizione"

La quota di iscrizione è di 12,00 euro dai 12 anni in su e 6,00 euro per i più piccoli. (dagli 0 ai 3 anni: gratuito) e l'iscrizione comprende oltre all'accesso al Gioco de La Caccia al Tesoro Della Cultura, 1 maglietta ufficiale della manifestazione per ogni componente della squadra.

Il modulo va compilato in ogni sua parte e consegnato a mano insieme ed una fotocopia del documento del caposquadra nella sede di ELEPH e de I MATTACCHIONI in C.so Agnelli 8, Dalle 9:30 alle 19:00 (consigliamo di contattarci in caso non fossimo in sede)

Al momento dell'iscrizione dovrà essere saldata l'intera quota della squadra.

Se siete in difficoltà nel venire a trovarci contattateci: info@cacciaaltesorodellacultura.it oppure chiamateci ai numeri:

+39 347.9392119 Salvo, +39 339.6660262 Sara, +39 339.8807591 Renato.

E TROVEREMO LA SOLUZIONE INSIEME!!

Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 4 ad un massimo di 6 adulti e non ci sarà limite dei possibili partecipanti compresi 4 ai 12 anni. Il capo squadra dovrà essere un maggiorenne al quale si farà firmare il modulo per lo scarico della responsabilità. Ogni squadra avrà un suo percorso da compiere al termine del quale verrà conteggiato il totale punti da loro accumulato, sarà questo punteggio che farà fede per la stesura della classifica finale.

Oltre alle 3 prime squadre ci saranno altri premi speciali e si potranno consultare sul sito internet dell'evento.

I giochi sono un totale di 10 così come il numero delle postazioni, una per ogni tappa del percorso. Ognuno dei 10 giochi avrà dei termini di vittoria che verranno spiegati al momento dallo staff incaricato e ogni gioco avrà inoltre un tempo massimo per il raggiungimento della prova. Terminato il tempo indicato verrà consegnata alla squadra un tassello della mappa, in caso di vittoria o meno se il tempo termina la squadra potrà comunque proseguire nella propria avventura. Non potranno comunque essere saltate le tappe del proprio percorso che dovranno essere seguite nell'ordine esatto in cui vengono presentate sulla propria mappa. (elenco numerato).

ALCUNE SPECIFICHE:

- Le prove sono divise in giochi di movimento, logica e sfide. Sono stati studiati in base allo spazio disponibile e ad una difficoltà media in modo che possano accogliere tutti i tipi di squadre.
- Alcuni giochi non avranno bisogno dell'intero numero di giocatori, in tal caso il caposquadra sarà tenuto a scegliere i suoi campioni per partecipare alla prova.
- Le squadre che hanno una componente di bambini al proprio interno avranno un piccolo vantaggio in termini di tempo, solo ed esclusivamente nei giochi dove ne prenderanno parte, in modo da invogliare la squadra a rendere partecipi i piccoli avventurieri. Alcuni giochi, anche se una piccola parte, potrebbero essere più adatti a giocatori dai 12 anni in su, in tal caso ci sarà sempre modo di rendere divertente il gioco anche per i più piccoli della squadra.

Per info chiamare i seguenti numeri:

+39 347.9392119 Salvo

+39 339.6660262 Sara

+ 39 339.8807591 Renato