



CACCIA AI TESORI DI ANZIO

Domenica 30 Ottobre 2016

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. La gara è composta da 4 frazioni nel corso delle quali i concorrenti dovranno recarsi presso Stazioni di Transito e/o Controllo, la cui esatta ubicazione sarà ricavabile dalla corretta interpretazione delle indicazioni scritte che saranno via via fornite.
2. La gara è basata su quiz, giochi enigmistici, reperimento di oggetti, ecc. da risolvere o soddisfare prima di giungere ai diversi punti di controllo. Nel caso di richiesta di presentazione/reperimento di oggetti, è lasciata ampia discrezionalità alla fantasia dei partecipanti per la forma in cui presentare gli oggetti alla giuria. Nel caso di richiesta di parti del corpo, saranno valide solo se presentate in effigie.
3. Ogni squadra avrà in dotazione pettorine, recanti il numero di gara della squadra ed una scheda di gara per le dovute registrazioni ai punti di controllo. Le pettorine numerate dovranno essere indossate fino al termine della gara. Ai vari controlli si dovranno presentare contemporaneamente **TUTTI** i componenti della squadra.
4. Al momento della partenza le squadre riceveranno l'indicazione del primo punto di transito dove dovranno recarsi per ricevere la busta con le prove previste per lo svolgimento della prima frazione. Ai successivi punti di transito e/o controllo verranno consegnate le istruzioni per l'identificazione del percorso e lo svolgimento delle frazioni successive, dopo verifica del completo e corretto svolgimento di quanto richiesto nella frazione precedente.
5. La scheda di gara dovrà essere presentata ad ogni punto di controllo dove il/i giudici presenti registreranno l'ora di presentazione, verificheranno la corretta esecuzione delle prove previste, consegneranno la busta contenente le istruzioni per lo svolgimento della frazione successiva e registreranno l'ora di partenza. I componenti di ogni squadra dovranno essere **TUTTI** presenti al controllo indossando le pettorine numerate.

6. Condizione essenziale per presentarsi al punto di controllo e poter proseguire la gara, è la corretta esecuzione delle prove previste in ogni frazione. Nel caso di mancata, incompleta o errata esecuzione delle prove (l'oggetto richiesto non sia stato reperito, il quiz/enigma non risolto correttamente, ecc.) i concorrenti potranno comunque proseguire la gara sfruttando i "Lasciapassare". Il loro utilizzo comporterà però una penalità di 10', nel computo finale dei tempi. Nel corso dell'intera gara ogni squadra potrà usufruire di massimo 2 (due) "Lasciapassare". I "Lasciapassare" non possono essere utilizzati nell'ultima (4^a) frazione di gara.
7. In caso di difficoltà nella risoluzione degli indovinelli per il reperimento dei Punti di Transito o di Controllo, sarà possibile chiedere aiuto solo presso il punto di partenza (Piazza Pia), presentando la scheda di gara e, comunque, con una penalità di 10'.
8. La classifica finale sarà basata sulla somma dei tempi calcolata sulla scorta delle registrazioni arrivo/partenza effettuate dai giudici ad ogni punto di controllo, con l'aggiunta delle penalità/bonus accumulati nel corso della gara. Risulterà vincitrice la squadra che avrà totalizzato il punteggio più basso.
9. Quanto deciso da giudici e giuria di gara, sarà inequivocabile.

*Via Mimma Pollastrini n.5 – 00042 Anzio – tel-fax 069831586 – e-mail: info@prolococittadianzio.it
Iscritta a: Unione Nazionale ProLoco d' Italia – Registro Nazionale Associazione di Promozione Sociale
Albo Regionale - Albo Provinciale – C.F. 90041300584 P.I. 05602631003*