



REGOLAMENTO DELLA XIX EDIZIONE DELLA CACCIA AL TESORO MEDIOEVALE

- 1- Prima della partenza i giudici di gara verificheranno le squadre, il numero deve corrispondere agli iscritti pena la squalifica.
- 2- Il premio “nonno+nonno” (partecipante + anziano) sarà consegnato previa verifica del documento di identità (se non conosciuto direttamente dagli organizzatori).
- 3- La squadra è presieduta dal “capo-squadra”, solo lui potrà interagire con i personaggi e rispondere, dopo aver consultato la squadra alle domande. Il personaggio segnerà sulla pergamena la prima risposta data dal caposquadra.
- 4- Il gruppo dovrà essere compatto e **NON DOVRA' CORRERE**, i giudici di gara sanzioneranno con la decurtazione di punti 5 ogni squadra non compatta ed ogni squadra che corre.
- 5- Ogni manomissione della pergamena comporterà l'automatica **ELIMINAZIONE** dal gioco della squadra.
- 6- Ogni comportamento pericoloso per se stessi e per gli altri comporterà l'automatica **ELIMINAZIONE** dal gioco della squadra.
- 7- Le squadre riceveranno un indovinello prima della ricerca del tesoro, potranno risolverlo nell'arco di dieci minuti.

RICERCA DEL TESORO

- 8-** Partirà alla ricerca del tesoro il solo caposquadra ed un altro delegato dalla squadra, in caso di impossibilità da parte del caposquadra o rinuncia partiranno alla ricerca del tesoro due delegati.
- 9-** Le squadre (i 2 rappresentanti) partiranno secondo l'ordine dettato dai punti raccolti durante le prove (ci sarà una classifica) e a distanza di dieci secondi l'una dall'altra.
- 10-** Il caposquadra riceverà un primo indizio ed avrà 5 minuti per raggiungere il tesoro. Dopo cinque minuti i due rappresentanti dovranno tornare sul luogo di partenza per ricevere il secondo indizio. Dopo cinque minuti i due rappresentanti dovranno tornare sul luogo di partenza per ricevere il terzo indizio. Ci saranno 5 indizi.
- 11-** Se, dopo 5 indizi, il tesoro non sarà ancora recuperato sarà svelato il luogo del tesoro. Partirà il solo caposquadra (o un suo delegato), il più veloce recupererà il tesoro.
- 12-** Il tesoro è un foglio bianco con la scritta "tesoro" con timbro del S.I.N.G.
- 13-** Nel caso in cui il tesoro dovesse essere strappato dalle mani del legittimo possessore, la squadra sarà eliminata ed il tesoro restituito al legittimo possessore.
- 14-** Nel caso in cui, per assurdo, le mani di due differenti delegati dovessero prelevare in perfetto sincronismo il tesoro, i buoni saranno divisi tra due squadre equamente.

QUOTA PARTECIPAZIONE

Il costo pro-capite è di € 5,00 (bambini pagano dai 7 anni compiuti)