

MECCANISMO DELLA CACCIA AL TESORO

Come si svolge il gioco

Ovviamente lo scopo della caccia al tesoro è **TROVARE IL TESORO!!**

Per fare questo, però, è necessario che le squadre seguano attentamente quanto sotto indicato.

1. Presentarsi al punto **“Punzonatura”** - negli orari previsti - e:
 - ✓ firmare il registro delle squadre iscritte;
 - ✓ ritirare il cartellino di verifica del percorso;
 - ✓ ritirare la busta con il materiale promozionale;
 - ✓ ritirare le magliette per ogni componente;
 - ✓ ritirare il bollone adesivo da applicare sul petto di ogni componente;
 - ✓ ottenere l'indicazione per recarsi alla stazione di partenza assegnata.
2. Presentarsi al punto **“Partenza”** assegnato, suddiviso per percorso, e:
 - ✓ ritirare lo storyboard del percorso assegnato che, oltre all'indicazione per raggiungere la stazione del 1° passaggio (1, 2, 3 o 4 in relazione al percorso assegnato), contiene due quesiti (prove in itinere) che devono essere risolti e presentati all'Ultima stazione per poter ricevere le indicazioni finali per trovare il tesoro;
 - ✓ aspettare il segnale acustico di partenza che sancisce l'inizio della caccia al tesoro (ore 15.00 per Free Edition ed ore 15.30 per Junior Edition);
 - ✓ partire alla ricerca della stazione indicata.
3. Raggiungere la stazione del **1° passaggio** (1, 2, 3 o 4 in relazione al percorso assegnato) - è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
 - ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso sul quale verrà annotato l'orario di arrivo alla stazione;
 - ✓ risolvere il quesito proposto;
 - ✓ far applicare sul cartellino di verifica del percorso il bollino adesivo che attesta il superamento della prova;
 - ✓ ritirare l'indizio necessario per raggiungere la stazione successiva (2° passaggio);
 - ✓ partire alla ricerca della stazione indicata.
4. Raggiungere la stazione del **2° passaggio** (1, 2, 3 o 4 in relazione al percorso assegnato) – è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
 - ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso sul quale verrà annotato l'orario di arrivo alla stazione;
 - ✓ risolvere il quesito proposto;
 - ✓ far applicare sul cartellino di verifica del percorso il bollino adesivo che attesta il superamento della prova;

- ✓ ritirare l'indizio necessario per raggiungere la stazione successiva (3° passaggio);
 - ✓ partire alla ricerca della stazione indicata.
5. Raggiungere la stazione del **3° passaggio** (1, 2, 3 o 4 in relazione al percorso assegnato) – è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
- ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso sul quale verrà annotato l'orario di arrivo alla stazione;
 - ✓ risolvere il quesito proposto;
 - ✓ far applicare sul cartellino di verifica del percorso il bollino adesivo che attesta il superamento della prova;
 - ✓ ritirare l'indizio necessario per raggiungere la stazione successiva (4° passaggio);
 - ✓ partire alla ricerca della stazione indicata.
6. Raggiungere la stazione del **4° passaggio** (1, 2, 3 o 4 in relazione al percorso assegnato) – è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
- ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso sul quale verrà annotato l'orario di arrivo alla stazione;
 - ✓ risolvere il quesito proposto;
 - ✓ far applicare sul cartellino di verifica del percorso il bollino adesivo che attesta il superamento della prova;
 - ✓ ritirare l'indizio necessario per raggiungere l'Ultima stazione;
 - ✓ partire alla ricerca dell'Ultima stazione.
7. Raggiungere l'**Ultima stazione** – è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
- ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso;
 - ✓ presentare la soluzione dei due quesiti (prove in itinere) contenuti nello storyboard;
 - ✓ far annotare sul cartellino di verifica del percorso l'orario ed il tempo complessivo sino a quel momento impiegato;
 - ✓ ritirare l'indizio necessario per trovare il tesoro (quando il tesoro è stato trovato l'indizio non viene più distribuito e subito dopo la verifica dei due quesiti - prove in itinere – contenuti nello storyboard, viene ritirato il cartellino di verifica del percorso con le annotazioni di orari e tempi impiegati, necessari a stilare la graduatoria generale finale);
 - ✓ partire alla ricerca del tesoro.
8. **La squadra che trova il tesoro deve raggiungere il Tavolo giuria** – è indispensabile la presenza del numero minimo di componenti previsto (4 per Junior Edition e 3 per Free Edition), e:
- ✓ presentare il tesoro,
 - ✓ presentare il cartellino di verifica del percorso.

**A questo punto viene riprodotta la segnalazione acustica che avverte i concorrenti
che il tesoro è stato ritrovato.**

N.B. Quando viene segnalato che il tesoro è stato ritrovato, tutte le squadre che hanno ricevuto l'indizio e sono ancora impegnate nella sua ricerca, devono sospenderla immediatamente ed andare a consegnare il cartellino di verifica all'Ultima stazione.

**Alle ore 17.30 - per “Junior Edition” - ed alle ore 18.00 - per “Free Edition” -
vengono riprodotte le segnalazioni acustiche che sanciscono la fine delle attività.**

Le squadre che non hanno terminato il percorso nel tempo sopra indicato saranno poste ex-quo all'ultimo posto della rispettiva classifica finale (senza ritirare il cartellino di verifica del percorso).