



Regolamento "Caccia al Tesoro 2010"

- 1) Le ciurme saranno composte da un minimo di 8 ad un massimo 10 pirati, Capitano compreso.**
- 2) Il numero massimo di ciurme iscrivibili è 45.**
- 3) Tutti i componenti della ciurma iscritti dovranno essere rigorosamente vestiti da pirata.**
- 4) L'iscrizione, e quindi la riconsegna della busta ritirata dovrà avvenire entro e non oltre il 14 Aprile 2010.**
- 5) La quota di iscrizione è di 7 euro per pirata, l'ammontare di tutte le quote dovrà essere messo nella busta all'atto della riconsegna insieme ai documenti firmati. La quota per i ristornati convenzionati è di 18 euro per pirata che dovrà essere consegnata all' esercente contemporaneamente alla riconsegna della busta o quanto prima per confermare l'avvenuta prenotazione.**
- 6) Il capitano può trattenere dalla busta solo il suo programma e il regolamento.**
- 7) L'iscrizione potrà essere effettuata ritirando la busta "Iscrizione Caccia al Tesoro 2010" presso il negozio "MACRAME" (viale Caravaggio) e gli organizzatori, oppure on line (vedi #11)**
- 8) All'interno della busta "iscrizione Caccia al tesoro" troverete il modulo di iscrizione, la manleva, il programma generale riservato ai capitani, e questo regolamento.**
- 9) Al ritiro della busta contenente tutti i documenti relativi alla caccia al tesoro la prima cosa che deve fare il capitano è scrivere in stampatello e chiaro il nome della ciurma sul retro della busta, leggere bene tutte le istruzioni e compilare tutti i documenti che troverà all'interno compresa la manleva che dovrà far compilare e firmare tassativamente a tutti i suoi pirati. Sul retro della busta deve scrivere il nome del "covo" dove preferirebbe prendere il "rancio" (non è vincolante)**
- 10) Il capitano come segnalato nel modulo iscrizione dovrà scrivere un numero di cellulare (e uno di riserva facoltativo) per i contatti continui con l'organizzazione sia per la caccia al tesoro sia per gli eventi organizzati durante i 3 giorni.**
- 11) L'iscrizione si può fare anche on line tramite questa [form](#). Si può prendere contatti con l'admin e seguire scrupolosamente le istruzioni che verranno spedite all'email verificata. (specificare nell'oggetto: "iscrizione Caccia al Tesoro 2010.")**
- 12) Le buste consegnate con documenti non compilati o compilati erroneamente saranno riconsegnate al capitano e dovranno essere riconsegnate in tempo utile altrimenti l'iscrizione è considerata nulla.**
- 13) Ogni componente iscritto sarà identificato con un numero o**

lettera+numero su sfondo rosso o nero fornito dall'organizzazione la sera del 16 aprile sul molo de Angelis come da programma; questo numero dovrà essere sempre visibile. Una lista di tutti gli iscritti sarà consegnata alle forze dell'ordine.

14) I minorenni, per iscriversi dovranno presentare l'autorizzazione firmata da uno dei genitori o da chi ne fa le veci e compilare la manleva nella parte specifica per i minorenni. (il documento si trova nella busta)

15) Ai posti di controllo, divisi in coppie Rosso e Nero e durante la gara vi si deve avvicinare solo il capitano o un pirata della sua ciurma, con rispettiva pettorina colorata (pettorina rossa al posto di controllo rosso) gli altri si devono tenere lontano, fuori dai limiti segnalati.

16) Tutti i pirati partecipanti non potranno fare uso di nessun mezzo a motore o a pedali ne' proprio ne' altrui ne' potranno essere aiutati da estranei e non iscritti, se avvistati nel trasgredire questa regola dai sorveglianti la ciurma sarà espulsa dalla gara.

17) Sia l'organizzazione che i sorveglianti hanno facoltà di far intervenire le forze dell'ordine nel caso in cui un componente della ciurma o la ciurma tutta si comporti in modo indecente o comunque fuori dallo spirito ludico della manifestazione.

18) Alle ore 22.30 del 17 Aprile sul Molo de Angelis ai Capitani delle Ciurme verrà consegnata la prima pergamena con i primi quesiti. Un colpo di cannone darà il via alla caccia al tesoro.

19) Risolti i primi quesiti della prima pergamena il capitano la consegnerà alla postazione assegnatagli. Dopo il controllo, a quesiti risolti in modo esatto, verrà consegnata la seconda pergamena con gli altri quesiti, alla consegna di quest'ultima verrà consegnata un'altra piccola pergamena che porterà al ritrovamento della mappa che farà scoprire il tesoro.

20) Al ritrovamento della chiave del forziere, 3 colpi di cannone in rapida successione sanciranno la fine della caccia al tesoro.

BUONA CACCIA A TUTTI I PIRATI

<http://www.portoercole.org/NDP2010/index.htm>