



VADEMECUM

Caccia al Tesoro di Natale 2010-2011

Il presente documento integra il Regolamento della Manifestazione, già pubblicato sul sito ufficiale della Caccia al Tesoro di Natale, <http://www.ilcilindro.org>

- 1) E' fatto obbligo assoluto ad ogni Squadra e ad ogni singolo partecipante di mantenere nell'arco dell'intera Manifestazione un comportamento conforme ai valori di lealtà ed amicizia che sono alla base dell'evento. Ogni atto contrario a questi valori se riscontrato dal Comitato verrà sanzionato nei modi e nelle forme che esso, insindacabilmente, riterrà opportune. Verranno perseguite con particolare severità le infrazioni al Codice della Strada e, più in generale, ogni azione idonea a mettere in pericolo la propria o l'altrui incolumità.
- 2) La manifestazione inizierà con una sfilata che partirà da Villa Fiorentino alle ore 19.00 del 25 dicembre p.v. Ogni Squadra dovrà quindi presentarsi almeno mezzora prima presso la Villa Fiorentino con 10 rappresentanti vestiti secondo le modalità chiarite alla riunione del 4 dicembre u.s. (e riportate in allegato) recando con sé il Gonfalone.
- 3) Al termine della sfilata le Squadre prenderanno posizione in Piazza Tasso ognuna presso la postazione assegnata e si darà inizio al gioco vero e proprio, al quale seguirà poi una breve Cerimonia di riconsegna del forziere da parte della Squadra vincitrice la scorsa edizione.
- 4) L'appuntamento per la partenza ufficiale della Manifestazione è fissato per le 00.00 del 26 dicembre 2010 con modalità che saranno chiarite durante l'evento della sera del 25 dicembre.



- 5) Tutti gli indizi saranno illuminati dalla presenza di uno spirito guida che potrà essere identificato risolvendo il semplice enigma posto in calce a ciascuna busta indizio. Lo stesso spirito guida sarà ad aspettare le squadre per la consegna dell'indizio ma la sua presenza potrà essere anche virtuale. In ogni caso gli elementi caratteristici dello stesso spirito come indicato dall'enigma di cui sopra dovranno essere sempre declamati sul luogo della soluzione per poter procedere con la caccia. Qualora il Comitato non sia presente sul luogo della soluzione (indicazione fotocamera sulla busta indizio) sarà necessario scattare fotografie e effettuare un breve filmato di almeno 15 secondi con l'utilizzo di una fotocamera digitale in cui sia testimoniata l'avvenuta declamazione degli elementi caratteristici dello spirito guida così come indicato sulla busta indizio. Le foto scattate e i filmati realizzati saranno ritenuti validi solo se a consegnare la scheda di memoria della fotocamera al Comitato saranno le stesse persone ritratte nella foto e/o riprese nel filmato. E' fatto obbligo di impostare la fotocamera con la data e l'ora corrette. Per alcuni indizi potrebbe inoltre essere richiesto di volta in volta dal Comitato un "pass".
- 6) Lo svolgimento del gioco si articola nella consegna successiva di indizi. La consegna dell'indizio è subordinata alla risoluzione dell'indizio precedente e alla spiegazione delle modalità logiche utilizzate per la risoluzione stessa.
- 7) Busta aiuto: Dopo un lasso di tempo prestabilito dal Comitato e variabile a seconda della complessità dell'indizio ciascuna Squadra riceverà, se necessario, una busta ulteriore contenente un aiuto sull'indizio consegnato. Prima di questo tempo che sarà indicato di volta in volta sulla busta dell'indizio stessa il Comitato non dovrà essere contattato in alcun modo dalle squadre per aiuti sull'indizio corrente stabilendo così un periodo di "Silenzio". Allo stesso modo in tale periodo di silenzio il Comitato non darà alcuna indicazione neppure su luoghi possibili proposti dai concorrenti. Tale periodo di silenzio potrebbe essere variato per sopravvenute esigenze organizzative.



- 8) Ciascuna Squadra dovrà comunicare tramite mail info@ilcilindro.org ed entro il 20 Dicembre al Comitato un massimo di tre numeri telefonici (compreso quello della “base”, da comunicare obbligatoriamente), che verranno considerati quelli ufficiali della Squadra. Non verranno accettate chiamate da nessun altro numero. Il telefono dovrà essere utilizzato solo per comunicazioni di servizio e mai per indicazioni sugli indizi. Le squadre sono pregate di rispettare quest’ultimo comma onde evitare spiacevoli dinieghi.
- 9) SFILATA: Raggruppamento delle squadre alle ore 18.30 del 25 pv. Presso Villa Fiorentino; ore 19:00 partenza della sfilata. In sintonia con l’ambientazione ogni squadra dovrà presentarsi munita di:
- A) Stendardo nella forma e dimensioni indicati nel prospetto allegato al presente vademecum. Esso dovrà Recare il logo della Caccia 2010/2011
 - B) Dieci partecipanti (5 femmine e 5 maschi) vestite con una tunica completamente bianca (anche semplice lenzuolo con buco centrale) e cappello di colore diverso per ciascuna squadra come da allegati al presente.
- 10) Alcune note sul gioco iniziale: Esso rappresenta il primo atto del viaggio verso la purificazione ovvero l’ingresso delle anime peccatrici nell’inferno attraverso il fiume Acheronte.
- Le anime, oberate dal peso dei propri peccati, dovranno espiare le pene previste dal contrappasso dantesco. Gli spiriti guida hanno all’uopo ritenuto i peccati più rappresentativi della società odierna siano: gola, tradimento, lussuria, divinazione, avarizia.
- Golosi: la società contemporanea, votata al consumismo, pensa soltanto a soddisfare i propri desideri materiali, non soltanto quelli della gola.
 - Traditori: perché nel mondo attuale l’essere umano è pronto a vendere il proprio fratello per raggiungere i propri scopi.
 - Lussuriosi: perché è evidente come il copro sia diventato una vera e proprio merce di scambio per soddisfare gli istinti più bassi.



-Maghi e Indovini: perché oggi piuttosto che seguire gli insegnamenti si preferisce la scorciatoia rappresentati da maghi, cartomanti e oroscopi.

-Avari: perché oggi in pochi concedono con altruismo una briciola del proprio essere per i bisogni del prossimo.

Lo scopo finale della prova iniziale è quella di far passare quante più anime peccatrici per squadra attraverso la porta dell' Inferno, traghettati da Caronte.

La prova si svolgerà attraverso 16 manche che vedranno le squadre fronteggiarsi una contro l'altra. Ad ognuna di queste manche parteciperà una sola anima per squadra. È compito delle squadre individuare i quattro peccatori (di cui 2 maschi e 2 femmine). Si consiglia vivamente di proteggersi adeguatamente dalle intemperie che si incontreranno lungo il percorso.

11) Alle squadre prime tre classificate al gioco dell'oca andrà un Jolly per poter chiedere aiuto agli organizzatori su uno ed uno solo indizio prima del tempo da questi indicato sulla busta

- Il primo classificato 20 minuti prima
- Il secondo classificato 15 minuti prima
- Il terzo classificato 10 minuti prima

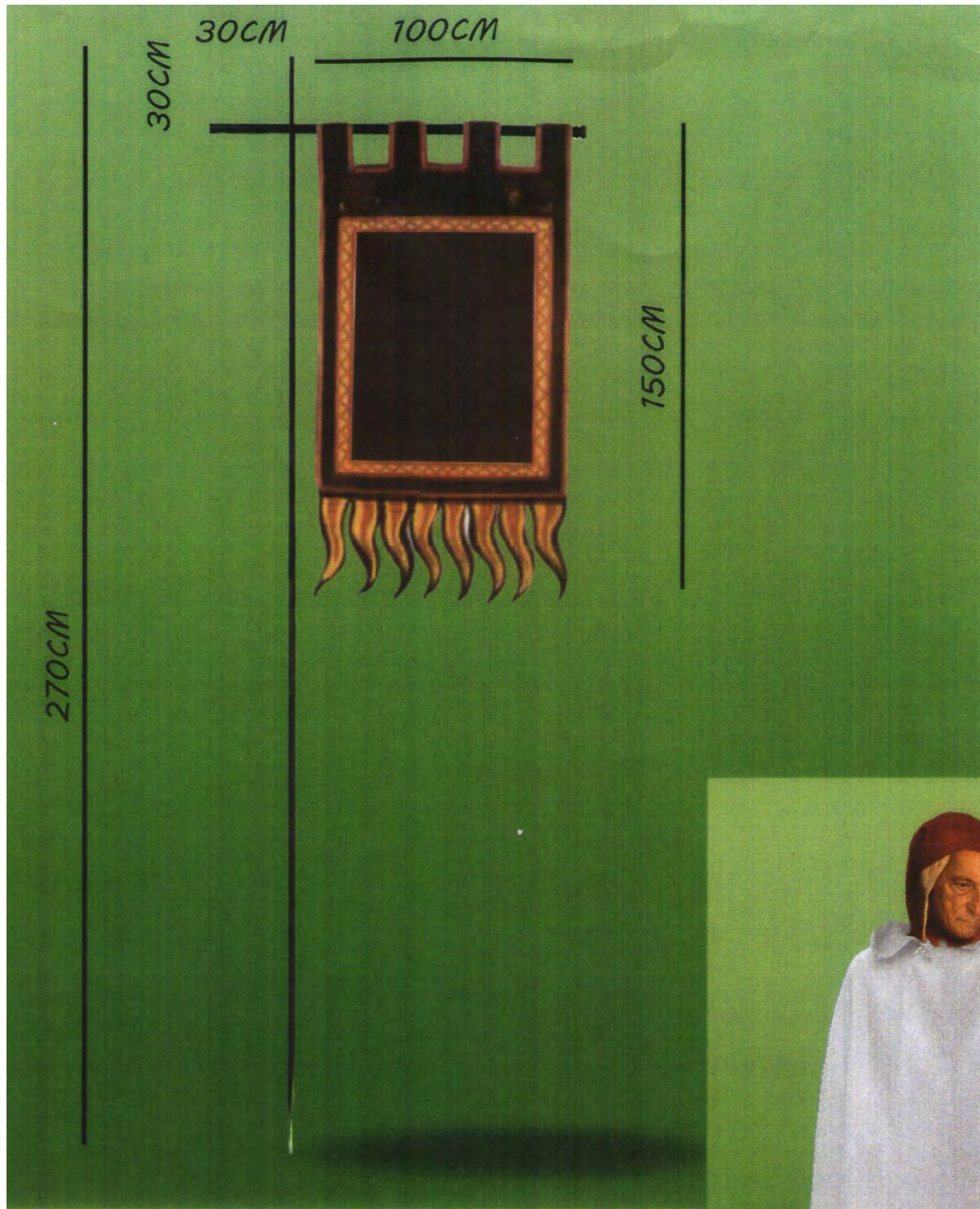
Qualora ci fosse bisogno di aggiornare il presente documento per sopravvenute necessità, il Comitato ne pubblicherà un'ulteriore versione sul sito, avendo cura di avvertire i Capitani delle modifiche. In ogni caso, tutti gli aspetti della Manifestazione non regolati espressamente per iscritto nel presente Vademecum e nel Regolamento già pubblicato sono da considerarsi rimessi al giudizio discrezionale ed insindacabile del Comitato.

Buon divertimento!



Allegati

Riepilogo estrazione 04/12/2010		
Cartella	Squadra	Colore
1	The Tunnacchiell	ARANCIONE
2	Jokers	VERDE
3	Skuato boys	CICLAMINO
4	Boanerges	GIALLO
5	N3w T.E.A.M.	VIOLA
6	Sfaccimmiell'	BLU
7	Membri	ROSA
8	Squadrone M.O.P.	ROSSO



Vessillo



Veste concorrenti