

## La Grande Avventura

### 1. Scopo del gioco

“La Grande Avventura” non è altro che un video-game reale, del genere cosiddetto “Avventure grafiche”, ovvero “Punta e clicca”, solo che le azioni anziché rincorrersi su un monitor di PC, si materializzeranno lungo le strade della Penisola delle Sirene.

Lo scopo, pertanto, sarà quello di risolvere indovinelli, superare prove di abilità e di ingegno, percorrere sentieri, costruire rudimentali macchine, rinvenire oggetti, codici e chiavi segrete, il tutto per portare a termine la missione prima degli altri.

### 2. Svolgimento del gioco

La “Grande Avventura” avrà inizio il giorno 28 agosto 2010, verso le ore 9.00 e terminerà il 29 agosto 2010 entro le ore 23.00. Il gioco si svolgerà nei territori dei Comuni compresi nella costiera sorrentino-amalfitana/Isola di Capri. Solo l'esatta esecuzione di tutte le prove consentirà ai partecipanti di accedere alla scena successiva.

Sulle varie scene sarà possibile rinvenire oggetti da asportare (quelli che recheranno il simbolo di una piccola mano) e oggetti da visionare e eventualmente ritrarre (quelli che recheranno il simbolo di un piccolo occhio) ed infine oggetti con i quali interagire (quelli che recheranno il simbolo di un piccolo ingranaggio).

La squadra che per prima entra sulla scena ha diritto a risolverla nel tempo massimo impostole dall'Organizzazione, qualora il tempo scada senza che il *team* abbia terminato lo schema dovrà lasciare il campo alla squadra seconda arrivata e via di seguito. Sulla scena sono ammessi tanti giocatori per squadra, quanti indicati dall'Organizzazione di volta in volta ed in base al grado di difficoltà dello schema.

Inoltre se una squadra (ovvero i suoi giocatori) nel tentativo di risolvere lo schema dovesse commettere un grave errore le verrà comminato il *game over*. A quel punto la squadra dovrà lasciare il campo alla successiva ed il componente che ha ottenuto il *game over* non potrà più intervenire su quella scena e su quella successiva, fino a quando cioè non avrà recuperato la “energia” sufficiente.

Qualora su una scena dovesse trovarsi una sola squadra, terminato il suo turno (o per non aver risolto lo schema entro il tempo massimo, ovvero per aver ottenuto un *game over*) dovrà attendere - prima di poter rientrare - per un tempo pari al tempo massimo di risoluzione, ovvero che giunga sul posto un'altra squadra e che abbia terminato il suo turno. Le mappe del territorio ufficialmente utilizzate saranno quelle fornite di volta in volta dall'organizzazione.

### **3. Composizione e iscrizione delle squadre**

I componenti ufficiali di ogni squadra, alla data del 28 agosto 2010, devono aver compiuto il 18° anno d'età. Il numero di componenti minimo di ciascuna squadra deve essere di 15 (quindici) unità.

La quota di partecipazione è fissata in € 50,00 per squadra, a cui vanno aggiunti € 200,00 di cauzione.

Per esigenze organizzative il termine per l'iscrizione e per il pagamento della quota è il 31 marzo 2010. All'atto dell'iscrizione deve essere fornito il nome del capitano (o di un responsabile) con sua foto-tessera, un recapito telefonico, un indirizzo "fisico" ed un indirizzo e-mail per eventuali comunicazioni e il nome della squadra, nonché le generalità di almeno altri quattordici componenti della squadra..

Il termine per la presentazione della lista completa dei partecipanti è il 31 luglio 2010 alle ore 20.

Per esigenze organizzative saranno accettate esclusivamente le prime cinque squadre che avranno formalizzato la loro iscrizione mediante il pagamento nei termini indicati della relativa quota. Inoltre l'Organizzazione si riserva di accettare le proposte di iscrizione pervenute.

Le squadre che hanno partecipato all'edizione 2009 della "Grande Avventura" saranno invitate di diritto a partecipare, ma dovranno confermare la propria adesione e versare la quota comprensiva della cauzione entro la data del 28 febbraio 2010.

La cauzione sarà restituita alle squadre al termine del gioco e solo in caso, in cui non vi sia stato un ritiro anticipato.

#### **4. Aiuti e provvedimenti disciplinari durante il gioco**

Durante il gioco sarà consentito alle squadre di poter contattare l'organizzazione, al fine di ottenere chiarimenti o spiegazioni in merito al prosieguo.

Nel corso della durata della intera manifestazione l'Organizzazione potrà comminare sanzioni alle squadre che dovessero tenere un comportamento non regolamentare e violare le norme del codice della strada. Il gioco, infatti, non rappresenta una gara di velocità, ma solo di abilità.

#### **5. Premiazione finale**

La premiazione avverrà il 31 agosto 2010.

Durante questa manifestazione sarà consegnato un "ricordo" ad ogni partecipante e saranno assegnati anche i premi per le squadre o i componenti che si sono "contraddistinti" nel corso della due giorni.

A quest'ultima serata la partecipazione è libera.