



PER ASPERA AD ASTRA

Regolamento 2025

Caccia al Tesoro Evolution - L'Ultimo Sigillo di Cronos



CACCIA AL TESORO *Evolution*

Per Aspera ad Astra è un comitato della Pro Loco Venticanese



**PRO LOCO
VENTICANESE**

UFFICIO TURISTICO

Indice

Indice.....	2
I. Introduzione.....	2
II. Formazione delle Squadre.....	2
III. Regole Generali di Condotta.....	3
IV. Svolgimento della Caccia.....	3
V. Equipaggiamento dell'Eroe e Risorse.....	4
VI. Gestione del Tempo.....	4
VII. Sicurezza e Responsabilità.....	5
VIII. La Fonte della Verità Assoluta.....	5
IX. Risoluzione delle Controversie.....	5
X. Punteggio e Vincitori.....	6
XI. Premi e Cerimonia di Chiusura.....	6
XII. Contatti e Canali Ufficiali.....	6

I. Introduzione

A. Benvenuti, Eroi! - Benvenuti alla **Caccia al Tesoro Evolution di Venticano!** Siete stati convocati da forze superiori per un'impresa che metterà alla prova la vostra astuzia, forza, agilità e spirito di squadra. L'ombra di Cronos, il Titano del Tempo, si allunga sul mondo, e solo voi, Eroi Mortali, potete contrastarla. Vi imbarcherete in un'avventura per salvare il destino del cosmo.

B. Obiettivo della Missione - Il vostro obiettivo finale è rinforzare le catene che imprigionano Cronos nel Tartaro, prima che possa liberarsi. Per farlo, dovrete superare una serie di prove divine, recuperare antichi artefatti e decifrare l'enigma finale che vi condurrà alla vittoria. Il tempo è un nemico tanto quanto un alleato: la rapidità sarà premiata, ma la saggezza e la collaborazione si riveleranno cruciali per il successo finale.

L'influenza di Cronos, tuttavia, non si manifesta solo negli enigmi che vi verranno posti. Il tessuto della realtà si sta strappando e le strade di Venticano potrebbero essere attraversate da figure e sussurri provenienti da un'epoca remota. Un vero Eroe ha gli occhi aperti e le orecchie attente: un indizio cruciale può nascondersi non solo sulla carta, ma anche in un gesto fugace, in una parola sentita per caso o in un incontro inaspettato.

II. Formazione delle Squadre

A. Composizione delle Squadre - Le squadre che affronteranno questa impresa sono composte da **4 Eroi**. La composizione della squadra è definitiva e non potrà essere modificata per tutta la durata dell'evento. Unico limite, l'età; si inizia a partire dai 14 anni.

B. Assegnazione delle Divinità - All'inizio dell'evento, ogni squadra verrà assegnata tramite sorteggio a una delle 5 divinità guida. Ogni divinità fungerà da giudice e mentore per le proprie squadre. Subito dopo il sorteggio, verrà concesso un breve periodo di "trattativa

divina", durante il quale due squadre potranno accordarsi per scambiarsi di divinità. Al termine di questa finestra temporale, le assegnazioni diventeranno definitive e immutabili.

III. Regole Generali di Condotta

A. Fair Play e Rispetto: L'Onore dell'Eroe - Il rispetto è il fondamento dell'onore di un Eroe. Ogni partecipante è tenuto a osservare un comportamento impeccabile per tutta la durata dell'evento.

- **Rispetto per gli Avversari:** Ogni forma di comportamento antisportivo, aggressivo o volutamente ingannevole (al di fuori delle meccaniche di gioco esplicitamente permesse) comporterà penalità severe, che possono arrivare fino alla squalifica della squadra. Ricordate: siete rivali, non nemici.
- **Rispetto per i Luoghi:** Venticano è il vostro campo di battaglia divino. È severamente vietato danneggiare, sporcare o alterare in qualsiasi modo le proprietà pubbliche o private. Lasciate ogni luogo esattamente come lo avete trovato. Utilizzate gli appositi cestini per i rifiuti. In orari particolarmente sensibili, moderare il tono di voce, per non disturbare chi sta riposando.
- **Rispetto per lo Staff:** Gli organizzatori (i "Messaggeri degli Dei"), i figuranti e le Divinità sono gli arbitri imparziali del gioco. Le loro indicazioni e decisioni sono finali e inappellabili. Un comportamento irrispettoso o polemico nei loro confronti non sarà tollerato.

B. Sicurezza Prima di Tutto - La vostra incolumità è più importante di qualsiasi vittoria e di qualsiasi tesoro.

- **Prudenza:** Rispettate sempre e comunque le norme del Codice della Strada. Prestate la massima attenzione quando vi muovete per il paese.
- **Nessun Rischio Inutile:** Non correte rischi per la fretta. Non arrampicatevi, non entrate in aree private o recintate e non compite azioni avventate.
- **Prove Fisiche:** Prima di ogni prova che richiede sforzo fisico, ascoltate attentamente le istruzioni di sicurezza fornite dallo staff. Non superate i vostri limiti.
- **Emergenze:** In caso di infortunio o malore, contattate immediatamente il vostro referente di staff, la vostra "divinità" di riferimento o il numero di emergenza che vi verrà fornito.

IV. Svolgimento della Caccia

A. Le Fasi della Missione e la Selezione degli Equipaggi

La Caccia al Tesoro si articola in più fasi distinte. L'accesso alle fasi avanzate è regolato da meccanismi di selezione basati sul punteggio. Non tutte le squadre raggiungeranno la fine.

- **Fase 1 - La Chiamata degli Eroi (Mattina):** Enigmi a più passaggi che sbloccheranno prove pratiche e creative. A questa fase accedono tutti i **20 equipaggi** iscritti.
- **Fase 2 - Le Olimpiadi (Pomeriggio):** Prove di abilità fisica e destrezza, con interazione diretta e regolamentata tra le squadre. A questa fase accedono i **20 equipaggi** qualificati dalla Fase 1.

- **Fase Intermedia - Il Labirinto del Minotauro:** Prova speciale di logica, velocità e coraggio per le squadre qualificate. A questa fase avranno accesso un massimo di **10 equipaggi** selezionati in base al punteggio delle fasi precedenti.
- **Fase 3 - La Caccia agli Artefatti:** Prova di deduzione, ricerca e diplomazia per i campioni di ogni divinità. A questa fase avranno accesso un massimo di **5 equipaggi** selezionati in base al punteggio.
- **Fase 4 - L'Ultimo Sigillo:** La finalissima. Un'ultima, enigmatica corsa contro il tempo per le **tre squadre finaliste**.

B. Meccaniche di Gioco: Enigmi e Prove

Le istruzioni e gli enigmi verranno forniti in buste sigillate o tramite mezzi digitali (es. QR code). La corretta risoluzione di un enigma è sempre necessaria per procedere. Le prove possono essere di natura pratica, fisica, logica o creativa. È indispensabile avere con sé almeno uno smartphone carico e funzionante per la scansione dei QR code, azione fondamentale per procedere nel gioco.

- **Utilizzo del Telefono:** Tendenzialmente l'uso dello smartphone o qualsiasi altro dispositivo tecnologico è generalmente permesso, salvo diverse disposizioni, o durante un evento o prova in particolare.

C. Interazione tra Squadre - L'interferenza con il gioco di un'altra squadra è **SEVERAMENTE VIETATA**, ad eccezione dei casi in cui è **esplicitamente prevista e regolamentata** (come nelle Olimpiadi). Sabotare, nascondere indizi o intralciare altre squadre al di fuori dei momenti consentiti comporterà la **squalifica immediata**.

V. Equipaggiamento dell'Eroe e Risorse

A. Materiali per le Prove - Ad eccezione delle attrezzature per la **Fase 2 (Le Olimpiadi)**, l'organizzazione **non fornirà alcun materiale** per le prove. È responsabilità di ogni squadra procurarsi ciò che ritiene necessario. L'arte di arrangiarsi è una virtù.

B. Tecnologia e Strumenti - L'influenza di Cronos distorce il tempo. Si consiglia di **non fare affidamento esclusivamente sulle tecnologie del presente**. La saggezza di un Eroe risiede nella sua capacità di adattarsi e reperire gli strumenti adatti a decifrare i linguaggi di ogni epoca.

VI. Gestione del Tempo

Il tempo, dominio di Cronos, è l'essenza della sfida.

A. Orari e Durata Generale indicativi

- **08:00:** Fase Preparatoria / Check-in Equipaggi
- **09:00:** Inizio Fase 1
- **13:00:** Termine prove della mattina
- **13:00 - 15:00:** Pausa Pranzo
- **15:00:** Inizio Fase 2

- Le fasi successive si svolgeranno a seguire, fino a tarda serata. Il rispetto degli orari è tassativo.

B. Limiti di Tempo per le Prove - Molte prove avranno un tempo massimo (es. 3 minuti per la Corsa di Apollo, ecc.). Superare il tempo limite comporta penalità o la conclusione forzata della prova.

C. Il Tempo come Fattore di Punteggio - La rapidità determina le classifiche parziali e può assegnare punti bonus. Ricordate, Eroi: *"affrettatevi con prudenza"*.

VII. Sicurezza e Responsabilità

La sicurezza è la priorità assoluta.

A. Precauzioni Generali - Ogni Eroe è responsabile di sé stesso e dei compagni. Rispettate il Codice della Strada, non superate i vostri limiti fisici, non entrate in luoghi proibiti e seguite sempre le istruzioni dello staff.

B. Gestione delle Emergenze - Avrete un numero di riferimento dello staff per urgenze. Per emergenze reali, contattate il **112** o il **118**. Punti di primo soccorso saranno presenti in Piazza (Fase 2) e alla Cavea.

C. Liberatoria e Idoneità Fisica - La partecipazione è subordinata alla **firma obbligatoria di una liberatoria di scarico di responsabilità** da parte di ogni partecipante (o di un genitore per i minorenni). Con la firma si dichiara di essere in buona salute e in forma fisica idonea.

VIII. La Fonte della Verità Assoluta

Per garantire equità assoluta, si dichiara che, per convenzione: **L'UNICA, SOLA E INAPPELLABILE FONTE DI RIFERIMENTO** per ogni nozione storica, mitologica o culturale è l'enciclopedia online **Wikipedia**. Nessun'altra fonte verrà presa in considerazione in caso di dispute.

IX. Risoluzione delle Controversie

A. Procedura per i Reclami

Qualsiasi reclamo deve essere presentato tempestivamente al punto di controllo centrale (Cavea), possibilmente con prove a sostegno.

Si specifica che, al fine di scoraggiare reclami pretestuosi o infondati, in caso di esito negativo per il reclamante (ovvero, qualora il reclamo si rivelasse infondato e l'equipaggio avesse torto), verrà applicata una **penalità di 50 punti** dal punteggio complessivo dell'equipaggio, e nelle fasi non a punti ci sarà un blocco temporale variabile.

B. Autorità degli Organizzatori

Le decisioni degli organizzatori sono definitive e inappellabili. Per dispute informative, si farà riferimento al capitolo precedente.

X. Punteggio e Vincitori

A. Criteri di Valutazione - I punteggi si basano su: Tempo, Precisione, Performance nelle prove e Completamento degli obiettivi.

B. Sistema di Punteggio e Classifica - La classifica basata sui punteggi determina quali squadre accedono alle fasi successive a numero chiuso. Prima di ogni fase verrà consegnato un documento che spiega meccaniche e punteggi.

C. Determinazione del Vincitore Assoluto - La vittoria finale **NON** è determinata dalla somma totale dei punti. Il titolo di **Vincitore** verrà assegnato **UNICAMENTE** alla prima delle tre squadre finaliste che completerà con successo l'obiettivo dell'ultima fase di gioco.

D. Stacco fasi - Con la conclusione dei giochi della **fase 2**, prima del **Labirinto del Minotauro**, tutti i punteggi verranno azzerati.

XI. Premi e Cerimonia di Chiusura

A. Premi - Sono previsti premi per la **Squadra Vincitrice** e un **ricordo commemorativo per tutti i partecipanti**.

B. Cerimonia Finale - Al termine della caccia, tutti si riuniranno alla Cavea Teatrale per il rito finale, la proclamazione del vincitore, la premiazione e la celebrazione conclusiva.

XII. Contatti e Canali Ufficiali

A. Contatti dell'Organizzazione Un numero di telefono dello staff per urgenze verrà fornito a ogni squadra. Il punto di contatto fisico è la postazione centrale alla Cavea. I capitani delle squadre, una volta finalizzata l'iscrizione, riceveranno una serie di "contatti" da usare durante l'evento.

B. Canali Social Seguiteci per aggiornamenti, foto e video!

- **Facebook:** <https://www.facebook.com/profile.php?id=61565474061665>
- **Instagram:** <https://www.instagram.com/paaaventicano/>
- **Sito web:** <https://www.prolocoventicano.com/cate/>
- **Youtube:** <https://www.youtube.com/@PAAAVenticano>
- **Hashtags Ufficiali:** #CacciaAlTesoroEvolution #Venticano #PAAA


CACCIA AL TESORO
Evolution