

Regolamento Generale (vo.1)

Caccia al Tesoro Evolution 2026

“I Cavalieri di Alabastro”

Caccia al Tesoro Evolution 2026

Venticano (AV), 23 Agosto 2026

Indice

Indice	1
I. Introduzione	2
II. Precettorie e Squadre	2
III. Regole Generali di Condotta	2
IV. Svolgimento della Caccia	3
V. Equipaggiamento e Risorse	4
VI. Gestione del Tempo	4
VII. Sicurezza	5
VIII. Criterio di Spareggio	5
IX. Punteggio e Classifica	5
X. Premi e Cerimonia di Chiusura	5
XI. Contatti e Canali Ufficiali	5

Documento pubblico per tutte le squadre partecipanti.

I. Introduzione

Benvenuti, Cavalieri! Nel XIII secolo, un ordine scelto di guerrieri — i Cavalieri di Alabastro — portò in salvo dalla Giudea una reliquia sacra: il Vaso di Alabastro, contenente il profumo di Nardo versato su Gesù a Betania. Braccati dalla Loggia Lumen Mentis, una confraternita ossessionata dal controllo delle menti, i Cavalieri nascosero il Vaso a Venticano, tra le fondamenta di un antico acquedotto romano presso il Fiume Calore. A protezione del segreto crearono il Decodificatore Templare, celato per secoli in una statua lignea della chiesa madre.

In questi giorni, durante lavori di restauro, il Decodificatore è stato rubato dalla Loggia Lumen Mentis. Voi, radunati nelle vostre squadre, siete chiamati a intercettare le tracce della Loggia, decifrare i loro stessi enigmi e arrivare prima di loro al luogo dello scambio finale. Non è una semplice caccia al tesoro: è una corsa contro il tempo per proteggere un segreto vecchio di quasi mille anni.

II. Precettorie e Squadre

L'evento ha una struttura a due livelli, ispirata alla gerarchia dell'Ordine dei Templari:

- **Squadra:** il team di gioco vero e proprio, composto da **3 a 5 componenti**. È l'unità che gioca, accumula punti e viene classificata. Ci sono **20 squadre**.
- **Precettoria:** l'ordine a cui appartengono **5 squadre**. Ci sono **4 Precettorie** (Oltremare, Francia, Iberia, Italia). Ogni Precettoria è guidata da un **Gran Maestro** (mentore e referente delle sue squadre) e le sue 5 squadre condividono le stesse mete di gioco. Una squadra appartiene a una sola Precettoria per tutta la durata dell'evento.

Regole di composizione della squadra:

- La composizione ufficiale va comunicata all'organizzazione prima dell'inizio dell'evento e resta valida per tutta la sua durata.
- **Limite di età minima: 14 anni.**
- **Consigliato:** almeno un componente della squadra abbia **18 anni compiuti e patente di guida di categoria B** — il Path del Cavaliere richiede uno spostamento in auto verso il monumento assegnato. *I veicoli per gli spostamenti e le relative spese (carburante) sono a totale carico dei partecipanti.*
- Nella Fase 1, la squadra ufficiale può essere affiancata da un collettivo informale più ampio (famiglia, amici, curiosi), che può contribuire in parallelo sui tre Path — è un'occasione voluta per coinvolgere chi non fa parte della squadra ufficiale.

III. Regole Generali di Condotta

- **Rispetto per gli avversari:** ogni comportamento antisportivo, aggressivo o ingannevole al di fuori delle meccaniche di gioco esplicitamente previste comporta penalità, fino alla squalifica.
- **Rispetto per i luoghi:** Venticano e i comuni limitrofi sono il vostro campo di gioco. È vietato danneggiare, sporcare o alterare proprietà pubbliche o private. Usate gli appositi cestini per i rifiuti.

- **Rispetto per lo staff:** le decisioni di organizzatori, Gran Maestri, giudici e figuranti/Custodi sono finali e inappellabili.
- **Divieto di interferenza tra squadre:** ostacolare, sabotare o nascondere indizi ad altre squadre al di fuori dei momenti in cui è esplicitamente previsto (es. Lo Stendardo) comporta la squalifica immediata.
- **Condizioni Meteorologiche:** L'evento si svolgerà regolarmente anche in caso di pioggia leggera. Qualora si verificassero condizioni meteo avverse tali da compromettere la sicurezza dei partecipanti, lo Staff si riserva il diritto di sospendere temporaneamente o posticipare le prove, comunicando tempestivamente le variazioni.

IV. Svolgimento della Caccia

La Caccia si articola in fasi successive. L'accesso alle fasi avanzate è regolato dal punteggio: non tutte le squadre arriveranno alla fine.

Nota di gioco: Il presente regolamento stabilisce le regole generali e la struttura dell'evento. All'inizio di ogni singola fase, verrà consegnato alle squadre un documento integrativo specifico (sotto-regolamento) che dettaglierà le meccaniche, le prove, la mappa dei luoghi e gli obiettivi specifici di quella fase.

Fase 1 — I Tre Percorsi (mattina): enigmi, esplorazione e costruzione lungo tre Path paralleli: **Path del Cavaliere** (esplorazione GPS e prove sociali), **Path dello Scriba** (enigmi, Codex Janara, Custodi) e **Path dell'Architetto** (costruzione di un diorama). Ogni Path vale fino a 100 pt, per un massimo di **300 pt**. Giocano tutte le **20 squadre**; le 5 squadre di una stessa Precettoria condividono più cose.

Fase 2 — I Giochi (pomeriggio): **Lo Stendardo** (cattura la bandiera, 3 vs 3) e **Il Trittico del Templare** (arco soft, anelli, barattoli). Ogni gioco vale fino a 150 pt, per un massimo di **300 pt**. Partecipano solo **3 membri scelti** per squadra.

Sbarramento 20 → 10: si sommano i punteggi di Fase 1 e Fase 2 (massimo teorico 600 pt). Le **10 squadre** con il punteggio più alto passano alla fase successiva; le altre 10 sono eliminate. Dopo lo sbarramento, la classifica si azzera: il piazzamento in Fase 3 dipende solo dal punteggio ottenuto in quella fase.

Fase 3 — La Notte del Giudizio (sera): una sfida che coinvolge **contemporaneamente tutte e 10 le squadre qualificate**. Le **5** con il punteggio più alto passano alla Fase 4. *Durante questa fase è severamente vietato l'uso di telefoni cellulari, smartwatch, cuffie o qualsiasi altro dispositivo elettronico; tutti i dispositivi dovranno essere spenti e consegnati allo staff prima dell'inizio della prova, che si terrà in piazza in un area create ad hoc.*

Fase 4 — Il Finale: la fase conclusiva, riservata alle **5 squadre vincitrici della Fase 3**. Inizia entro le 21:00 e termina entro le 24:00. Le sue regole restano segrete e saranno svelate solo a chi vi accede.

V. Equipaggiamento e Risorse

- **Path del Cavaliere e Path dello Scriba:** gli strumenti di gioco (app, buste, materiali) sono forniti dall'organizzazione.
- **Path dell'Architetto: nessun materiale è fornito.** Colla, cartone, legno, colori e ogni altro materiale per il diorama sono a carico della squadra.
- **Fase 2:** l'attrezzatura di gioco (Stendardo, archi soft, anelli, barattoli) è fornita e gestita dall'organizzazione.
- **Smartphone e Connettività:** Per le Fasi 1 e 2, ogni squadra deve disporre di almeno uno smartphone con batteria carica, connessione dati internet attiva e GPS funzionante (si raccomanda caldamente l'uso di un powerbank). Come specificato nello svolgimento del gioco, tali dispositivi saranno tassativamente vietati e ritirati dallo staff per tutta la durata della Fase 3.
- **Lettura Consigliata (Il Libro):** Per facilitare la comprensione del contesto narrativo e velocizzare la risoluzione di alcune fasi della CATE, consigliamo la lettura e l'acquisto del libro *"I Cavalieri di Alabastro"*. Il libro è pubblicato e disponibile su [Amazon](#) ed è inoltre acquistabile in formato cartaceo direttamente presso la sede della Pro Loco Venticanese al prezzo di 9,99 €. La lettura è utile per aiutare a comprendere e risolvere i misteri, ma non è indispensabile ai fini del gioco.

VI. Gestione del Tempo

Orario	Cosa succede
08:00	Check-in delle squadre — presenza obbligatoria
09:00	Consegna ufficiale delle buste, inizio Fase 1
12:30	Deadline: consegna diorami Path Architetto e fine di tutti i Path di Fase 1
13:00 – 15:00	Pausa pranzo
15:00	Inizio Fase 2
19:00	Fase 3 — La Notte del Giudizio
entro le 21:00 – entro le 24:00	Fase 4 — Il Finale, riservata alle 5 squadre vincitrici della Fase 3

Il rispetto degli orari è tassativo: le prove non completate entro la deadline della propria fase si considerano concluse con il punteggio maturato fino a quel momento.

VII. Sicurezza

- **Path del Cavaliere:** il tragitto in auto verso i monumenti è a tempo. Rispettate sempre il Codice della Strada — nessun punteggio giustifica un rischio.
- **Trittico del Templare:** il tiro con l'arco usa un kit soft archery a frecce con ventosa (non un arco reale). Non puntate mai l'arco verso le persone e non superate la linea di tiro.
- **Lo Stendardo:** il contatto fisico tra giocatori di squadre avversarie non è mai consentito, in nessun punto del campo.
- In caso di infortunio o malore, contattate immediatamente il vostro referente di staff. Per emergenze reali: **112** (Numero Unico Emergenze), **113** (Polizia), **115** (Vigili del Fuoco), **118** (Emergenza Sanitaria).
- **Punti di primo soccorso:** presidiati al **palco in piazza Monumento ai Caduti di Venticano**.
- La partecipazione è subordinata alla firma di un documento di Liberatoria e Consensi separato, fornito al check-in, o scaricabile dal sito: www.prolocoventicano.com/paaa.

VIII. Criterio di Spareggio

In caso di parità di punteggio in una posizione che determina lo sbarramento (es. 10^a/11^a posizione dopo Fase 1+2), si procede a uno spareggio: **una domanda a tema viene posta a bruciapelo ai capitani delle squadre in parità**, messi uno di fronte all'altro. La prima squadra il cui capitano risponde correttamente vince lo spareggio e passa alla fase successiva.

IX. Punteggio e Classifica

- Fase 1: max 300 pt · Fase 2: max 300 pt · Totale per lo sbarramento 20→10: max 600 pt.
- Fase 3: punteggio a sé, max 30 pt, calcolato su una classifica azzerata rispetto a Fase 1+2.
- Fase 4: criteri riservati, comunicati solo alle squadre finaliste.

X. Premi e Cerimonia di Chiusura

La cerimonia di chiusura si tiene **in piazza, al momento della consegna del tesoro**.
Il Premio per la squadra vincitrice verrà comunicato nel Giorno della CaTE.

XI. Contatti e Canali Ufficiali

- **Sito ufficiale:** prolocoventicano.com
- *Numero di riferimento staff, punto di contatto fisico il giorno dell'evento, canali social (Facebook/Instagram): www.prolocoventicano.com/paaa.*