



Caccia al Tesoro 2019

God save the Queen

La **Caccia al Tesoro 2019, di seguito CAT**, si svolgerà il **28 e 29 dicembre 2019** nei territori di Arbus, Gonnosfanadiga e Guspini con **partenza alle ore 8.30 dall'Oratorio San Giovanni Bosco di Arbus**.

Le **squadre, di seguito nuclei operativi**, saranno composte da 10 a 20 persone suddivise in 4 ruoli con 10 titolari e 10 riserve. Cambiamenti di ruolo saranno possibili fino all'inizio dell'evento previa comunicazione **all'organizzazione, di seguito coordinamento**, e solo in casi eccezionali dopo che questo sarà cominciato.

Il 21 dicembre 2019 alle 18.30 si terrà un Briefing con i capitani dei nuclei operativi c/o la sede del coordinamento in via Repubblica 152 ad Arbus. L'orario sarà ricordato tramite la pagina Facebook ed il profilo Instagram.

Saranno ammessi a partecipare alla CAT **partecipanti maggiorenni e minorenni accompagnati** (da chi ne esercita la patria potestà o chi ne fa le veci): in questo caso l'accompagnatore è unico responsabile della loro sicurezza e condotta.

Le iscrizioni si potranno prendere nei seguenti punti iscrizione e saranno perfezionate con il versamento di € 200 per nucleo operativo (Si mantiene la quota di € 10 a persona iscrivibile):

- Arbus:
 - Edicola di Maria Tiziana Lampis
- Gonnosfanadiga:
 - Cartoleria l'Isola che non c'è di Sibiriu Emanuele
- Guspini:
 - Cartoleria il Girasole di Dessì Romina

Le iscrizioni apriranno in data 8 dicembre 2019 e chiuderanno il 20 dicembre 2019, saranno ammessi i primi 10 nuclei operativi a farne richiesta, in caso di rinuncia di uno o più nuclei operativi saranno ammessi gli eventuali esclusi in ordine di richiesta di iscrizione.

Organizzazione delle squadre

I nuclei operativi, da 10 a 20 persone, vedranno suddividersi i partecipanti in 4 ruoli:

- Assaltatori (4 titolari + 4 riserve)
- Infiltrati (1 titolare + 1 riserva)
- Mediatori (1 titolare + 1 riserva)
- Performer (4 titolari + 4 riserve)

Ogni ruolo sarà decisivo avendo dei momenti durante la CAT in cui questo sarà fondamentale per proseguire nell'indagine.

Assaltatori

Gli assaltatori avranno delle prove specifiche in cui è importante la reattività e la prestanza fisica, le loro azioni saranno fondamentali nel recupero di materiale irrinunciabile per il completamento dell'indagine.

Infiltrati

Gli infiltrati dovranno operare sotto copertura, si troveranno isolati a risolvere delle situazioni in ambiente ostile. Ogni nucleo operativo dovrà procurarsi 2 costumi sardi, uno maschile ed uno femminile, per potersi nascondere tra le persone del luogo.

Mediatori

I mediatori hanno una doppia funzione fondamentale: incontrano e trattano con alcuni personaggi ed incontrano il coordinamento. Solo i mediatori possono recarsi al Quartier generale a parlare col coordinamento delle operazioni.

Performer

Può capitare durante l'indagine di dover eseguire delle azioni particolari che richiedono concentrazione e coordinazione al fine di poter proseguire nell'indagine. I performer sono gli "atleti" del nucleo operativo, quelli che apprendono in fretta e sono in grado di ripetere delle performance a cui hanno potuto assistere di persona o tramite supporto multimediale.













Di seguito il modulo di iscrizione:

Supporti multimediali












Sono permessi tutti i supporti multimediali, Personal Computer, Mac, Tablet, Smartphone e quanto si ritiene utile ed opportuno.

Per operare facilmente in mobilità il coordinamento consiglia le seguenti applicazioni per essere pronti in qualsiasi momento:

ANDROID

Compass & Map 	Torcia 	QR & Barcode Scanner 	NFC Tasks 
Google Lens 	Shazam 	Google Maps 	Street View 
Google Earth 	NFC Tools 	Morse 	Underword Anagrammi 

iOS

Commander Compass GO 	Torcia 	QR Bot 	NFC for iPhone 
Reversee Image search 	Shazam 	Google Maps 	Street View 
Google Earth 	AnagramMi 	Morse Trasmettitore 	

N.B.: Tutti i test sono fatti con sistemi Android, queste app riescono nella maggior parte delle situazioni a garantire le stesse caratteristiche ma non possiamo garantirlo al 100%.

Il Kit del perfetto avventuriero 2019 (Materiali e strumenti di supporto)

Nello zaino di ogni buon agente non dovrebbero mancare oggetti per garantire la sopravvivenza e la buona riuscita delle operazioni necessarie.

Detto ciò ricordatevi di portare con voi:

- Telefono, per comunicare con gli agenti del nucleo ed il coordinamento
- Bussola, per orientarsi nelle foreste quando il cielo è nuvoloso
- Stivali, per avere sempre i piedi asciutti
- Phon, per avere sempre i capelli asciutti (la salute è importante)
- Pala, se cerchi un tesoro è d'obbligo
- Torcia, perché la notte sennò è tosta
- Razioni, per sopravvivere a 2 giorni di ricerca
- Acciarino, perché non sei un avventuriero senza un acciarino
- Giaciglio, per schiacciare un breve pisolino quando... e se... ce ne sarà il tempo.

Svolgimento del gioco

“

La regina Elisabetta II di Inghilterra ha scelto la Sardegna e nello specifico il medio campidano come meta delle proprie vacanze di Natale dopo essere rimasta affascinata da un video sulle bellezze del territorio. Compito del coordinamento in collaborazione con i nuclei operativi è garantire la sicurezza della sovrana al fine di farle trascorrere un sereno soggiorno.

”

L'indagine partirà poco dopo le 8.30 a seguito degli eventi scatenanti che accadranno e vedranno i nuclei operativi, in numero massimo di 10, sfidarsi collaborando col coordinamento per raggiungere l'obiettivo finale.

La Caccia al Tesoro 2019, come le precedenti, è però anche un gioco di ruolo dal vivo, per questo già dal regolamento parliamo in termini di coordinamento, quartier generale e nuclei operativi in quanto stiamo entrando in una storia che vivremo insieme superando varie prove, interagendo con i personaggi e trovando con ingegno ed abilità il modo di proseguire verso la conclusione.

Verranno stilate 2 classifiche, una relativa all'avanzamento nella trama, quella classica, ed una a punti che si otterrà sommando un punteggio che verrà assegnato per ogni singola prova **più punti bonus in prove specifiche**.

Durante il gioco troverete anche una “Prova nascosta” non necessaria alla conclusione del gioco ma che contribuirà per chi la trova e la risolve ad ottenere ulteriori punti per la classifica.

Le prove saranno di intelligenza, di abilità, di interazione e persino collaborative quando la situazione lo richiederà. Interpretazione e capacità di comprendere le fasi del gioco e compiere le giuste scelte contribuiranno al punteggio finale.

Nello specifico elenchiamo le modalità di acquisizione punti:

- Classifica di prova (tempo impiegato e completezza):
 1. 25 punti
 2. 20 punti
 3. 15 punti
 4. 13 punti
 5. 10 punti
 6. 8 punti
 7. 6 punti
 8. 4 punti
 9. 2 punti
 - 10.1 punto
- Prova nascosta: fino a 100 punti (75 per chi la scopre + il punteggio di classifica al punto precedente sopra)
- Waypoints (Prova a fascia oraria dove bisognerà conquistare degli obiettivi):
 1. Primi a catturarlo: 15 punti
 2. Altri: 5 punti
 3. Mancata cattura: 0 punti
- Interpretazione ed interazione: il coordinamento assegnerà un punteggio da 0 a 100 a tutte le squadre per l'interpretazione durante l'evento.

Nello svolgersi del gioco è fondamentale il rispetto di se stessi, degli avversari e del bene comune. Infrazioni accertate alla leale competizione, al rispetto ed a quanto contrario ai principi della CAT saranno sanzionati con penalità in tempo e punti.

Le penalità saranno discusse ad insindacabile giudizio del coordinamento e potranno essere secondo il seguente esempio:

Consegna di materiale fondamentale ritardato di 30' e 50 punti di penalità

Certi di non dover ricorrere a sanzioni, ci raccomandiamo e chiediamo a tutti la massima collaborazione per un regolare e divertente svolgimento dell'evento.

Le prove

Le prove, come detto in precedenza, saranno di vario tipo, alcune accessibili esclusivamente ad agenti di uno specifico ruolo.

Ciò che accomunerà tutte le prove sarà il simbolo dell'evento in calce a questo regolamento alla pagina 1.

Le prove si distribuiranno per tipo, località e percorso in quanto ad un certo punto del gioco ci sarà la possibilità di accedere a più prove in contemporanea.

Per evitare confusione tra le prove di uno o di un altro percorso, queste saranno distinte da una lettera (A, B, C, D...).

Al termine di ogni percorso si otterrà un oggetto fondamentale per la soluzione di una prova che riunirà i percorsi in vista del finale del gioco, **pertanto non smontate le prove o almeno contattateci se vi viene il dubbio.**

La penalità per la prova rotta sarà del doppio del tempo da noi stimato per la soluzione (se i primi a prenderla) o 30 minuti in più del più lento a risolverla tra le squadre che l'hanno superata.

Il finale

Quest'edizione vede tra le sue novità la possibilità di un doppio finale. Durante il gioco ci saranno uno o più momenti chiave, nel percorso della squadra vincitrice, che determineranno quale sarà il finale dell'evento.

Il Briefing del 21 dicembre 2019

Durante il briefing del 21 dicembre 2019 saranno assegnati ai capitani delle squadre i simboli ed il nome in codice del proprio nucleo operativo insieme ad i badge degli agenti, saranno introdotti alla storia e sarà loro consegnato un ordine operativo per le operazioni del team degli assaltatori.

Gli assaltatori saranno chiamati a pattugliare una zona calda durante le ore del giorno, ogni squadra in una diversa fascia oraria.

Lo stesso team, in una task force che li vedrà in collaborazione con altri esponenti della propria squadra, avrà il compito di portare a termine ulteriori missioni indagando su alcuni personaggi che sono stati segnalati al coordinamento per dei movimenti sospetti, questi si aggirano per le vie di Gonnosfanadiga.

La massima collaborazione di tutti sarà fondamentale al fine di garantire la sicurezza della Regina Elisabetta II nel suo viaggio in Sardegna.

Se avete rispettato tutte le norme e seguito i nostri consigli siete pronti ad aiutare il coordinamento nell'indagine.

Aspettiamo i capitani dei nuclei operativi il 21 dicembre 2019 alle 18.30 c/o la sede di Angeli nel Cuore in via Repubblica 152 ad Arbus e tutti voi il 28 dicembre 2019 alle 8.30 (Puntuali, è importante) c/o l'Oratorio San Giovanni Bosco ad Arbus.

Dio salvi la Regina!

CAT 2019 - Prove di softair, regolamento.

All'interno della manifestazione sono state inserite delle prove di softair ("guerra simulata"). L'attività consiste nell'acquisire obiettivi attraverso delle azioni di squadra che si ispirano alle tattiche militari.

L'organizzazione fornirà ai partecipanti le attrezzature, ASG ("air soft gun") e protezioni, per lo svolgimento delle prove. Si consiglia l'uso di abbigliamento consono al contesto e scarpe da trekking.

Durante lo svolgimento delle prove di softair gli indizi o i materiali utili per lo svolgimento della caccia verranno recuperati tramite degli "ingaggi", ovvero gli scontri fra attacco (partecipanti) e difesa (organizzazione).

La meccanica degli ingaggi (gestione colpiti, rientro in gioco) verrà illustrata dall'arbitro prima dello svolgimento della prova.

In termini di punteggio verranno attribuite pesanti penalità per azioni che vadano contro lo spirito sportivo (mancata dichiarazione dello stato di colpito, urla o ingiurie) o che compromettano la dinamica delle prove (ritardi, danneggiamento delle attrezzature).