

allariscossa
giochi d'assalto ambientale
12-13 giugno 2010

Regolamento

Articolo I – Denominazione della manifestazione a premi

allariscossa – giochi d'assalto ambientale

Articolo II – Tipologia della manifestazione

Gioco a squadre composte da 2 a 5 persone, per un numero massimo di 250 squadre, il cui scopo sarà quello di effettuare - nell'ambito del tempo stabilito - prove di abilità e di conoscenza della storia, dell'arte e della cultura della città

Articolo III – Periodo di svolgimento del gioco

Il gioco si svolgerà sabato 12 e domenica 13 giugno 2010 nelle seguenti città:

Milano - infopoint in Piazza Cadorna

Palermo - infopoint in Piazza Massimo

Perugia - infopoint in Piazza della Repubblica

Di seguito il programma di ognuna delle tre città:

Sabato 12 giugno – Infopoint *allariscossa*:

- dalle ore 19.00 alle ore 01.00: festa di apertura

- alle ore 24.00: distribuzione della lista prove ai capisquadra presso l'infopoint e pubblicazione sul sito www.allariscossa.it all'interno della pagina personale delle squadre.

Domenica 13 giugno:

- dalle ore 00.00 alle ore 17.00: svolgimento libero del gioco.

- entro le ore 17.00: le squadre partecipanti dovranno caricare i risultati delle prove sulla propria pagina web all'interno del sito www.allariscossa.it (accessibile tramite inserimento di username e password identificative)

- dalle ore 18.30 alle ore 24.00: serata conclusiva e premiazione delle squadre vincitrici presso Villa Necchi Campiglio (Milano), Teatro NuovoMontevergini (Palermo) e Perugia (Chioistro di San Domenico)

Articolo IV – Area di svolgimento della manifestazione

Lo svolgimento delle prove interessa diversi luoghi e spazi delle tre città coinvolte.

Da giovedì 10 a domenica 13 sarà attivo l'infopoint principale, nelle tre location indicate nell'Art. III.

Oltre all'allestimento dell'info point centrale – interamente programmato e gestito da *esterni* - sono previste delle strutture mobili (carretti e biciclette) che si sposteranno nei luoghi chiave della città, per incontrare e coinvolgere direttamente il pubblico target.

Orari di apertura degli info point:

Giovedì 10 e venerdì 11:

- infopoint principale di Milano in Piazza Cadorna: dalle ore 11.00 alle 19.00

- infopoint mobile di Milano alle Colonne di San Lorenzo: dalle ore 19 alle ore 24

- infopoint di Perugia (Piazza della Repubblica) e di Palermo (Piazza Verdi): dalle ore 11 alle ore 24

Sabato 12:

- infopoint principali: dalle ore 11.00 alle ore 24.00

Domenica 13

- infopoint principali:
 - o dalle ore 00.00 alle ore 02.00
 - o dalle ore 09.00 alle ore 17.00

Articolo V – Partecipanti aventi diritto

La partecipazione al gioco è aperta a tutti. Almeno un componente della squadra deve essere maggiorenne.

Articolo VI – Modalità di iscrizione

L'iscrizione al gioco e il pagamento della quota di iscrizione possono essere effettuati:

- sul sito dedicato www.allariscossa.it fino a domenica 13 alle ore 15.
- presso l'infopoint (negli orari indicati nell'art IV)

Se l'iscrizione viene effettuata dal 7 al 23 maggio, la quota di partecipazione è pari a 10,00 €a squadra.

Se l'iscrizione viene effettuata dal 24 maggio in poi, la quota di partecipazione è pari a 15,00 €a squadra.

Al momento dell'iscrizione, sarà necessario:

- indicare il nome di identificazione della squadra e password (necessarie per accedere alle pagine personali)
- indicare il nome dei componenti della squadra, identificandone il capitano - che deve essere maggiorenne e che rappresenterà la squadra nei confronti dell'organizzazione.

indicare il numero di cellulare del capitano della squadra che potrà essere utilizzato per lo svolgimento di alcune prove i cui risultati saranno da spedire solo tramite sms (sms inviati da altri numeri di cellulare non saranno tenuti in considerazione). Il cellulare del caposquadra – se abilitato all'invio di mms – potrà essere utilizzato per risolvere le prove fotografiche.

Le squadre che effettueranno l'iscrizione on-line, **dovranno ritirare il kit di partecipazione presso l'infopoint principale (negli orari di apertura – vd art. IV)**

Le squadre che effettueranno l'iscrizione presso gli info-point, potranno ritirare il kit direttamente al momento dell'iscrizione.

Articolo VII – Condizioni di partecipazione

Per partecipare è necessario che:

- i partecipanti formino liberamente una squadra composta da un minimo di 2 a un massimo di 5 persone.
- il caposquadra sia maggiorenne.
- l'iscrizione e il pagamento della quota di iscrizione avvenga entro i limiti definiti nell'Art. VI.

Per lo svolgimento delle prove fotografiche è necessario che la squadra sia dotata di una macchina fotografica digitale o di un cellulare abilitato all'invio di mms (che può essere solo ed esclusivamente il numero di cellulare registrato come quello del caposquadra). **Le immagini fotografiche devono pesare al massimo 1MB.**

Articolo VIII – Materiale in dotazione alla squadra

Prima di iniziare il gioco, ogni squadra deve ritirare il kit di partecipazione.

Il Kit di partecipazione del Caposquadra include:

- borsa
- grembiule che deve essere indossato per l'intero svolgimento del gioco
- regolamento di gara
- penna o matita
- mappa della città

Il kit di partecipazione degli altri giocatori include:

- borsa
- grembiule

Il kit di partecipazione deve essere ritirato presso l'info point principale da un rappresentante della squadra iscritta, su presentazione di un documento di identità e una stampa dell'email di conferma del pagamento effettuato.

Articolo IX – Dinamica del gioco

La lista di prove sarà resa pubblica sabato 12 giugno alle ore 24.00

Le squadre potranno:

- ritirare la lista prove presso l'info point principale (dalle ore 00.00 fino alle ore 15.00 di domenica).
- scaricare la lista delle prove dal sito www.allariscossa.it – nella pagina personale della propria squadra

Il gioco prevede da 50 a 60 prove non obbligatorie, divise per tipologia:

- prove testuali
- prove sms
- prove fotografiche (anche mms)
- prove punzonatura

Il corretto superamento di ogni prova, garantisce un punteggio parziale proporzionale alla difficoltà della prova stessa. Le prove includono quiz ed enigmi, prove fotografiche, situazionismo urbano, improvvisazione e interazione, ricerca bibliografica.

Le prove si ispirano alla storia, alla cultura e alle tradizioni della città che ospita il gioco.

Alcune prove possono essere svolte e documentate dai singoli componenti della squadra, altre prove invece – se specificato - prevedono la presenza e la partecipazione di tutti i componenti del gruppo

Alcune prove dovranno essere documentate tramite l'invio di sms.

Le prove fotografiche potranno essere effettuate con macchina fotografica digitale o con cellulare tramite mms.

Le squadre potranno concludere il gioco in qualsiasi momento e consegnare i risultati accedendo alla pagina personale della propria squadra (con la username e la password assegnata al momento dell'iscrizione) sul sito www.allariscossa.it. **L'inserimento dei risultati deve essere effettuato entro e non oltre le ore 17.00 di domenica 13 giugno 2010.**

Vince la squadra che ha accumulato il punteggio più alto.
In ogni città, saranno premiate le prime 30 squadre classificate

Non è obbligatorio lo svolgimento di tutte le prove.

Articolo X – Criteri di assegnazione del punteggio

Il corretto svolgimento di ogni prova, permette alla squadra di accumulare punteggi parziali. Maggiore il livello di difficoltà, maggiore il punteggio parziale accumulabile.

In caso di parità di punteggio, vincerà la squadra che ha concluso prima la procedura di caricamento dei risultati.

Articolo XI – Motivi di eliminazione delle squadre

L'organizzazione si riserva il diritto di eliminare le squadre che:

- non ritireranno il kit di partecipazione secondo le modalità indicate nell'Art. VI
- non presenteranno i risultati delle prove secondo le modalità indicate nell'Art. IX
- non indosseranno la divisa *allariscossa* per tutto lo svolgimento del gioco
- utilizzeranno programmi di ritocco fotografico per il completamento delle prove
- svolgeranno le prove per conto di altre squadre iscritte al gioco o passeranno informazioni ad altre squadre.
- le squadre che presenteranno come proprie, prove svolte da altre squadre concorrenti.

Articolo XII – Mezzi di locomozione e tecnologie ammesse

Le squadre possono utilizzare qualsiasi mezzo di locomozione e possono essere supportate da ogni tipo di tecnologia (telefonini, palmari, internet, navigatori satellitari etc..).

E' possibile – e in alcuni casi richiesto – chiedere la collaborazione di amici/parenti/conoscenti per risolvere le prove del gioco.

Articolo XIII – Distribuzione dei premi alle squadre

I premi destinati alle squadre vincitrici, sono indicati nell'apposita sezione del sito www.allariscossa.it

Articolo XIV – Consegna dei premi

I premi saranno consegnati domenica 13 giugno, al termine della gara, durante la festa di chiusura in programma dalle ore 19.00 alle ore 24.00 nelle seguenti location:

Milano – Villa Necchi Campiglio

Perugia – Chioistro di San Domenico

Palermo – Teatro Nuovo Montevergini

L'orario di consegna dei premi è indicativamente stabilito alle ore 22 (l'orario potrà subire variazioni).

Saranno premiate le prime 30 squadre classificate. Le squadre vincitrici che non si presenteranno alla premiazione potranno ritirare il premio in seguito, secondo le modalità indicate ai diretti interessati.

La classifica delle squadre vincitrici, sarà pubblicata sul sito www.allariscossa.it martedì 15 giugno.

Articolo XV – Responsabilità degli organizzatori relativa alla partecipazione dei vari concorrenti al gioco

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per eventuali danni che i concorrenti possano subire o che gli stessi possano provocare a persone, compresi altri concorrenti, o a cose, proprie o di terzi, durante lo svolgimento del gioco.

Articolo XVI – Trattamento dei dati personali

I partecipanti, aderendo alla presente iniziativa, acconsentono che i dati personali forniti agli organizzatori in relazione alla partecipazione all'iniziativa stessa siano trattati ai sensi del D.Lgs 196 del 30.06.2003, nel rispetto di quanto indicato nella scheda di iscrizione.