

PLAY TO REMEMBER

MEMORIE DI PASSAGGI IN POLESINE

REGOLAMENTO

da leggere prima di compilare la scheda di iscrizione

CAPO I – Regole Generali

Articolo 1 - Tipologia e finalità della manifestazione a premi

L'evento consiste in un concorso a premi di abilità tra singoli partecipanti o a squadre composte max da tre persone fisiche, il cui scopo sarà quello di effettuare, nel minor tempo possibile, un percorso prefissato a tappe, attraverso la risoluzione di indovinelli e di prove di abilità.

Articolo 2 - Periodo di svolgimento

Domenica 14 dicembre 2014 dalle ore 9.30 alle ore 12.15. L'evento si terrà anche in caso di maltempo.

Articolo 3 - Area di svolgimento della manifestazione

L'evento si svolgerà nel centro storico di Rovigo. La partenza degli iscritti avrà luogo da Piazza Vittorio Emanuele II (davanti al Comune).

Articolo 4 - Partecipanti aventi diritto

La partecipazione è aperta a tutti; nel caso di squadre composte da minorenni, almeno uno dei componenti (colui che effettua l'iscrizione) deve essere maggiorenne.

Articolo 5 - Condizioni per la partecipazione

Per partecipare è preferibile che i concorrenti siano in possesso di un smartphone con collegamento internet ed è necessario che abbiano una macchina fotografica digitale; l'iscrizione deve avvenire entro le ore 18:00 di giovedì 11 dicembre 2014 compilando la scheda di iscrizione presente nel sito www.teradamar.it. ed inviandola a info.teradamar@libero.it.

Articolo 6 - Registrazione dei concorrenti

I concorrenti si dovranno presentare per la registrazione domenica dalle ore 9.00 alle ore 9.30 presso il punto di partenza. Coloro che si presenteranno dopo le ore 9.30 saranno eliminati.

Articolo 7 - Materiale dato in dotazione alla squadra

Al momento della registrazione domenica 14 dicembre verrà consegnato ai partecipanti il "Quaderno di gara", ovvero il foglio contenente il quesito n. 1. Si consiglia quindi di dotarsi di una penna o matita. Verrà inoltre consegnato a tutti i partecipanti un distintivo comprovante la partecipazione al gioco

Articolo 8 - Dinamica del gioco

La partenza avverrà alle ore 9.30 di domenica 14 dicembre, da Piazza Vittorio Emanuele II. Il percorso da compiere per completare il gioco verrà effettuato autonomamente in tutto il centro storico. Gli spostamenti devono essere effettuati esclusivamente a piedi. E' escluso l'utilizzo di qualsiasi altro mezzo di trasporto, quale, a titolo esemplificativo, bicicletta, ciclomotore, monopattino ecc. Le tracce per risolvere i successivi quesiti del gioco, potranno essere visualizzate grazie al collegamento tramite QR code decodificabile con il proprio smartphone (software free dal sito www.teradamar.it); per coloro che non hanno il collegamento internet, le tracce saranno in formato cartaceo.

Risulterà vincitore il partecipante (o la squadra) che risolverà, rispettando il regolamento del gioco "Play to remember. Memorie di passaggi in Polesine" (vedi Capo II), nel minor tempo possibile tutti gli indovinelli del gioco e recupererà tutti gli oggetti richiesti.

Articolo 9 - Modalità di partecipazione alla presente manifestazione a premi

La partecipazione alla presente manifestazione a premi comporta, per il partecipante, l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel suddetto regolamento senza limitazione alcuna. Inoltre, la partecipazione è libera e richiede come unica spesa la quota di iscrizione di €3,00 a persona (€8,00 la squadra di 3 persone).

Articolo 10 - Responsabilità dell'organizzazione

L'organizzazione non si assumerà alcuna responsabilità in merito a: qualsiasi atto e comportamento compiuti nel corso dell'evento di cui al presente regolamento, o conseguenze ed effetti di essi, che si configureranno come violazione delle vigenti leggi civili e penali; eventuali danni su cose o persone provocati dai partecipanti durante lo svolgimento della presente manifestazione a premi; infortuni o danni capitati ai medesimi partecipanti durante lo svolgimento della presente manifestazione a premi. L'organizzazione escluderà pertanto qualsiasi forma di rimborso, sia a titolo parziale che a titolo totale, su: eventuali danni a cose o a persone provocati dai partecipanti nello svolgimento della presente manifestazione a premi; eventuali infortuni o danni capitati ai medesimi partecipanti durante lo svolgimento del gioco.

Articolo 11 - Revoca della promessa o modifica delle modalità di esecuzione

L'organizzazione potrà revocare o modificare le modalità di esecuzione della presente manifestazione a premi per giusta causa, ai sensi dell'art. 1990 C.C. dandone preventivamente comunicazione ai promissari (partecipanti) nella stessa forma della promessa o in forma equivalente.

Articolo 12 - Trattamento dati personali

I partecipanti, aderendo alla presente iniziativa, acconsentono a che i dati personali forniti all'organizzazione in relazione alla partecipazione all'iniziativa stessa siano trattati ai sensi del D.L. 196 del 30.06.2003, ferma restando in ogni caso per i partecipanti, la facoltà di esercitare i diritti di cui all'art. 7 della predetta legge. Titolare del trattamento è l'Associazione Culturale Teradamar.

CAPO II – Regolamento del gioco "Play to remember. Memorie di passaggi in Polesine"

Articolo 1 – Svolgimento del gioco

Al momento della partenza verranno consegnati gli indizi consistenti nel primo quesito da risolvere. La risoluzione di ciascun indovinello è legata ai luoghi e al tema della XX Settimana dei Beni Culturali in Polesine: *Viaggiatori in e del Polesine*. Per provare la risoluzione degli indovinelli, ogni partecipante dovrà presentare un autoscatto (in caso di partecipane singolo) o una a foto con

tutti i componenti della squadra di fronte al luogo, oppure in possesso dell'oggetto da indovinare. Le foto potranno essere scattate con macchina fotografica digitale.

Articolo 2 - Completamento del gioco

Il gioco risulterà concluso se:

- i partecipanti (i componenti della squadra), muniti di un segno di riconoscimento fornito all'atto della registrazione, si presenteranno al punto di arrivo entro il tempo stabilito (alle ore 12.15);
- verrà presentata la documentazione fotografica e la risoluzione scritta degli indovinelli nel "Quaderno di gara".

Articolo 4 - Premiazione

Durante la premiazione, la cui data verrà comunicata ai partecipanti a conclusione della competizione, verranno proiettate le foto scattate durante la manifestazione.

Tutti i partecipanti riceveranno un omaggio di partecipazione e saranno riservati premi ai primi 3 classificati nel gioco.

Articolo 5 - Motivi di eliminazione delle squadre

Saranno eliminati i partecipanti che:

- non presenteranno la documentazione fotografica comprovante l'effettivo raggiungimento del luogo della tappa e/o la presenza di tutti i componenti della squadra in ogni tappa indovinata; si presenteranno squadre incomplete nel numero di persone;
- coloro che si presenteranno alla partenza dopo le ore 9.30 del giorno 14 dicembre 2014;
- coloro che si presenteranno al termine del gioco senza aver risolto in modo completo i test richiesti;
- coloro che si presenteranno al termine del gioco oltre il tempo massimo indicato (ore 12.15);
- coloro che si presenteranno al termine del gioco senza il distintivo fornito all'atto della registrazione ad ogni partecipante;
- coloro che non riconsegneranno a conclusione della gara il "Quaderno di gioco" con i risultati delle varie tappe;
- coloro che utilizzeranno, durante la gara, mezzi di trasporto diversi da quelli previsti dal presente regolamento.

Articolo 6 - Mezzi di locomozione e tecnologie ammesse

I partecipanti possono spostarsi a piedi o con i mezzi pubblici. Non è dunque consentito l'uso della bicicletta, di pattini, skateboard, monopattini, e altri eventuali "acceleratori di velocità", quali la bicicletta elettrica, secondo art. 190 comma 8 Codice della Strada). Sono assolutamente vietati inoltre gli spostamenti in auto, moto, scooter e ogni altro mezzo a motore. La sanzione per la trasgressione di tale norme è la squalifica dalla gara.

Articolo 7 - Composizione della commissione organizzativa e della giuria – sorveglianza della manifestazione e assegnazione dei premi.

La commissione, composta da 4 membri dell'Associazione Culturale TeradaMar, si assumerà l'onere e la responsabilità di gestire il tutto in modo trasparente e di evitare imbrogli, frodi, ingiustizie o disagi al fine di salvaguardare la buona fede pubblica.