

LA GRANDE AVVENTURA RITORNO AL FUTURO



La Grande Avventura 2024

1. Scopo del gioco

“La Grande Avventura” non è altro che un video-game reale, del genere cosiddetto “Avventure grafiche”, ovvero “Punta e clicca”, solo che le azioni anziché rincorrersi su un monitor di PC, si materializzeranno lungo le strade della Terra delle Sirene.

Lo scopo, pertanto, sarà quello di risolvere enigmi, superare prove di abilità e di ingegno, percorrere sentieri, costruire rudimentali macchine, rinvenire oggetti, codici e chiavi segrete, interagire con personaggi il tutto per portare a termine la missione prima degli altri.

2. Composizione e iscrizione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 30 giocatori ad un massimo di 60. I componenti ufficiali di ogni squadra, alla data del 30 agosto 2024, devono aver compiuto il 18° anno d'età.

La quota di iscrizione è pari ad € 350,00.

A far data dalla pubblicazione del presente regolamento e sino al 15 maggio 2024 alle ore 12 sarà possibile procedere alla preiscrizione delle squadre. Per formalizzare la preiscrizione occorrerà consegnare l'allegato modello, debitamente compilato, c/o New's Center via Caracciolo 125 (Piazza Casale) – Meta (NA), provvedendo a versare contestualmente ed in contanti la somma di impegno pari ad € 50,00. Detta somma, di cui verrà versata idonea ricevuta con data ed orario, verrà scalata all'atto dell'iscrizione. Qualora chi ha effettuato la preiscrizione non provvederà a formalizzare l'iscrizione nei termini previsti e con la modalità prescritte, l'importo versato non verrà restituito. Verranno accettate solo le prime sei squadre che avranno provveduto ad effettuare la preiscrizione.

A far data dal 16 maggio 2024 e sino al 15 luglio 2024 sarà possibile procedere alla formalizzazione dell'iscrizione delle sei squadre che hanno provveduto alla preiscrizione.



LA GRANDE AVVENTURA RITORNO 4L FUTURO



All'atto dell'iscrizione dovranno essere forniti: 1) generalità del capitano (che può essere anche diverso da colui che ha proceduto alla preiscrizione) con foto-tessera; 2) un recapito telefonico; 3) un indirizzo "fisico"; 4) un indirizzo e-mail per eventuali comunicazioni; 4) il nome definitivo della squadra. Il termine per la presentazione della lista completa dei partecipanti è invece il 20 agosto 2024 alle ore 20.

Il modello di iscrizione, fornito dall'Organizzazione, e l'elenco dei giocatori di ciascuna squadra dovranno essere inviati all'indirizzo di posta elettronica associazionemarulandi@gmail.com.

Saranno accettate esclusivamente le squadre che avranno formalizzato l'iscrizione allegando al modello copia della ricevuta di pagamento del saldo della quota di partecipazione e copia del documento di riconoscimento in corso di validità del capitano. Il pagamento della quota deve essere effettuato a mezzo bonifico bancario alle coordinate che verranno comunicate dall'organizzazione.

A far data dal 16 luglio 2024 e sino al 16 agosto 2024, qualora non si sia raggiunto il numero massimo di sei squadre partecipanti saranno aperti i termini per le iscrizioni delle squadre che non hanno provveduto alla preiscrizione. Le iscrizioni dovranno avvenire con le modalità sopra indicate.

3. Svolgimento del gioco

L'edizione 2024 della "Grande Avventura" – dal titolo *Ritorno 4l Futuro – L'eredità di Doc* avrà ufficialmente inizio il giorno 30 agosto 2024 alle ore 19,00 con la serata di prologo. Durante la serata si svolgeranno dei giochi a cui le squadre saranno tenute a partecipare con le modalità ed i tempi indicati dall'organizzazione.

L'ordine di arrivo della serata dei giochi costituirà ordine di partenza per la *Mission* che inizierà il giorno 31 agosto 2024, verso le ore 9.00 e terminerà il 1 settembre 2024 entro le ore 22.00.

LA GRANDE AVVENTURA RITORNO AL FUTURO



La *Mission* si svolgerà nei territori dei Comuni compresi nella Costiera sorrentino-amalfitana. Solo l'esatta esecuzione di tutte le prove consentirà ai partecipanti di accedere alla scena successiva.

Al termine di ogni scena le squadre dovranno compilare uno dei titoli di viaggio che hanno in dotazione nello zainetto, scrivendo in maniera corretta la Città virtuale in cui si dovranno recare. Se la risposta sarà esatta le squadre riceveranno la mappa virtuale di detta Città su cui sarà indicato anche il numero minimo di giocatori che la squadra dovrà condurre sulla scena successiva. Qualora una squadra si presenta su una scena senza il numero di giocatori minimo riceverà una penalità a tempo, pari al 30% del tempo di risoluzione della scena stessa per ogni giocatore in meno.

Alle squadre non sarà consentito di utilizzare sulle scene materiale diverso da quello in dotazione nello zainetto fornito prima dell'inizio del gioco dall'organizzazione ovvero indicato come dotazione base dalla stessa organizzazione.

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO SULLE SCENE L'USO DI TELEFONINI ED ALTRI STRUMENTI ATTI ALLE VIDEO RIPRESE.

4. Oggetti scenici

Sulle varie scene sarà possibile rinvenire:

- 1) oggetti da asportare (quelli che recheranno il simbolo di una piccola mano);
- 2) oggetti da visionare e eventualmente fotografare (quelli che recheranno il simbolo di un piccolo occhio);
- 3) oggetti con cui interagire (quelli che recheranno il simboli di un ingranaggio);
- 4) bonus vita (contrassegnati da un croce);
- 5) bonus tempo (contrassegnati da una clessidra).

Inoltre su alcune scena occorrerà interagire con personaggi (attori).



LA GRANDE AVVENTURA RITORNO AL FUTURO



Per quanto attiene agli oggetti di cui al punto 1) (oggetti da asportare) si precisa che gli stessi non dovranno essere materialmente asportati. Quando un giocatore rinviene un oggetto di tale tipologia si avvicinerà ad un membro dello staff, descriverà l'oggetto rinvenuto ed il luogo della sua ubicazione e – se il tutto sarà corretto – riceverà una copia identica di detto oggetto.

5. Time Over

Tutte le scene hanno un tempo di risoluzione massimo che viene comunicato alle squadre all'inizio della scena stessa insieme al numero di giocatori che avrà diritto ad accedere.

Esaurito il tempo scenico, alle squadre verrà comminato il *Time Over*. A quel punto la squadra dovrà abbandonare la *location* e si metterà in coda alle altre squadre che sono in attesa. Qualora non sia ancora giunta alcuna squadra, prima di poter rientrare, il team che ha abbandonato la scena, dovrà attendere un tempo pari a quello di risoluzione. Se nel tempo di attesa giungerà un'altra squadra (o più squadre), il team che è in attesa si metterà in coda e potrà rientrare quando l'altra (o le altre) avranno terminato il proprio turno.

I giocatori di una squadra che ha ricevuto il *Time Over* possono rientrare sulla scena

6. Game over

Su alcune scene ai giocatori che commettono errori di una particolare gravità verrà comminato il *Game Over*. A quel punto la squadra dovrà abbandonare la *location* e si metterà in coda alle altre squadre che sono in attesa. Qualora non sia ancora giunta alcuna squadra, prima di poter rientrare, il team che ha abbandonato la scena dovrà attendere un tempo pari a quello di risoluzione. Se nel tempo di attesa giungerà un'altra squadra (o più squadre), il team che è in attesa si metterà in coda e potrà rientrare quando l'altra squadra (o le altre avranno terminato il proprio turno).

I giocatori di una squadra che hanno ricevuto il *Game Over* possono rientrare sulla scena solo dopo che la squadra ha esaurito il numero di giocatori minimo da condurre su quella scena.

Inoltre il giocatore che ha ricevuto il *Game Over* non potrà entrare nella scena successiva.

LA GRANDE AVVENTURA RITORNO AL FUTURO



Al termine della penultima scena tutti gli eventuali Game Over verranno azzerati.

7. Bonus tempo

Su alcune scene, a sorpresa, le squadre potranno rinvenire un bonus tempo. Il bonus tempo sarà massimo uno per scena a squadra e consente di aumentare il tempo scenico del 20%. Il bonus tempo potrà essere giocato anche in altre scene, ma non è cumulativo. In ogni scena, quindi può essere giocato, massimo un bonus tempo.

8. Bonus vita

Su alcune scene, a sorpresa, le squadre potranno rinvenire un bonus vita. Il bonus vita sarà massimo uno per scena a squadra e consente di annullare gli effetti del *Game Over* con tutte le sue conseguenze. Il bonus vita potrà essere giocato anche in altre scene, ma non è cumulativo. In ogni scena, quindi può essere giocato, massimo un bonus vita.

9. Aiuti e sanzione

Durante il gioco le squadre, al fine di ottenere chiarimenti o spiegazioni in merito al prosieguo del gioco, potranno rivolgersi solo ai membri dello staff presenti sulla scena.

Nel corso della durata della intera manifestazione l'Organizzazione potrà comminare sanzioni alle squadre che dovessero tenere un comportamento non regolamentare e violare le norme del codice della strada. Il gioco, infatti, non rappresenta una gara di velocità, ma solo di abilità.

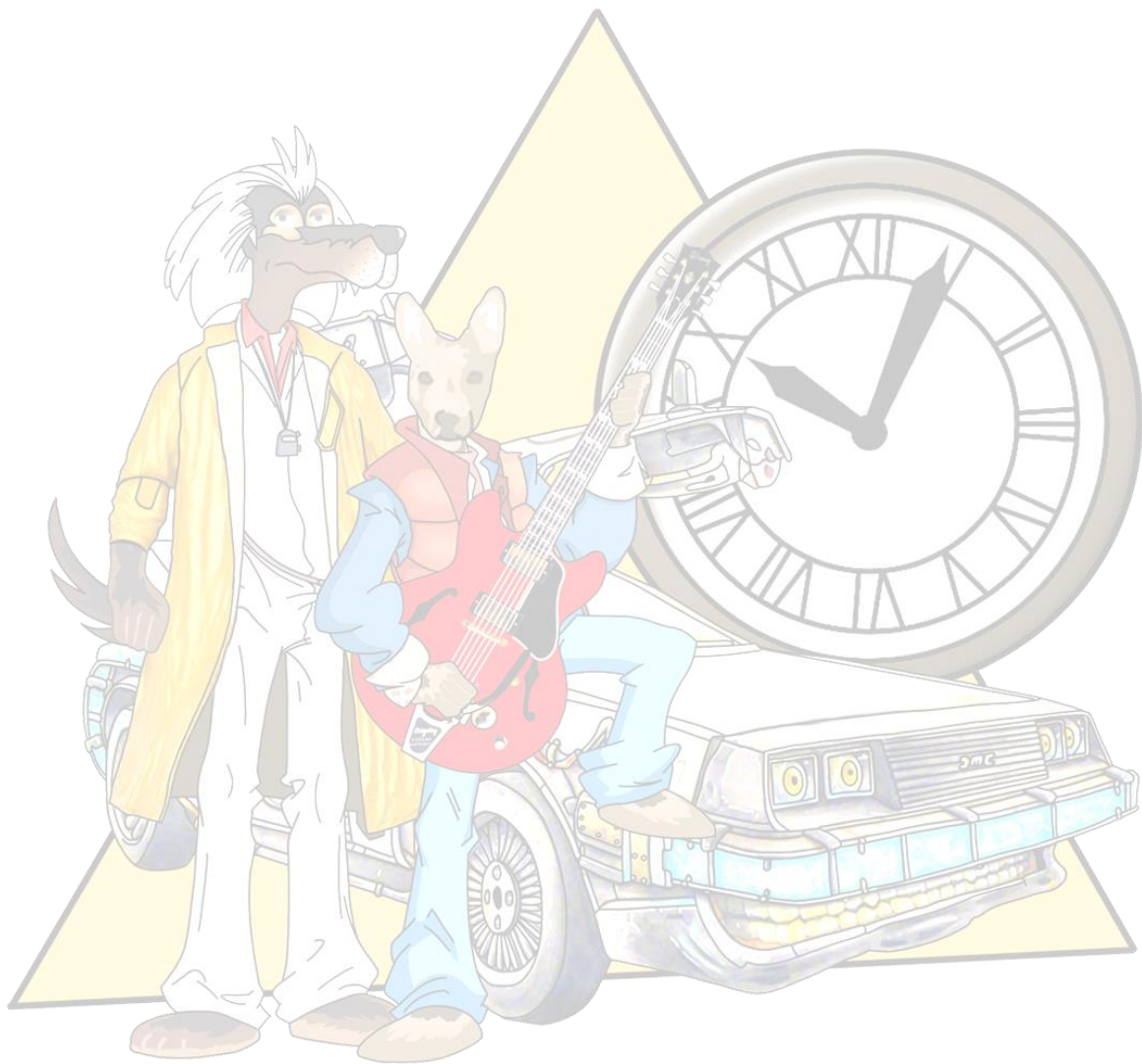
10. Premiazione finale

La premiazione avverrà il giorno 6 settembre 2024 (ovvero in altra data che verrà comunicata ai Capitani al termine dell'evento).

Durante questa manifestazione sarà consegnato un "ricordo" ad ogni partecipante e saranno assegnati anche i premi per le squadre o i componenti che si sono "contraddistinti" nel corso della due giorni.

A quest'ultima serata la partecipazione è libera.

LA GRANDE AVVENTURA RITORNO AL FUTURO



Associazione **Marulandi 22** Via Caracciolo 138 - 80062 Meta **P.IVA** 10484401210 **C.F.**10484401210
Email associazionemarulandi@gmail.com **PEC** marulandi22@pec.it



Gent.ma Ing. Casola Arianna
Presidente dell'Associazione "Marulandi 22"

MODULO DI PRESCRIZIONE

Il sottoscritto Nome: _____ Cognome: _____ Nato
a: _____ Provincia: _____ Nazione: _____ il: ___/___
residente in: _____ alla via _____ n° _____ CAP.: _____
professione: _____ Telefono: _____ e-mail
_____@_____

nome squadra (provvisorio): _____

CHIEDE

di essere iscritto all'edizione 2024 della "Grande Avventura" che si terrà nei Comuni della Costiera sorrentina-amalfitana nei giorni 30, 31 agosto e 1 settembre e verrà organizzato dall'Associazione "Marulandi-22".

SI IMPEGNA

a tal fine a formalizzare l'iscrizione della squadra entro la data del 15 luglio 2024 fornendo:

- 1) generalità del capitano (che può essere anche diverso da colui che ha proceduto alla prescrizione) con foto-tessera;
- 2) un recapito telefonico;
- 3) un indirizzo "fisico";
- 4) un indirizzo e-mail per eventuali comunicazioni;
- 5) il nome definitivo della squadra.

Il tutto mediante invio all'indirizzo di posta elettronica: associazionemarulandi@gmail.com.

Si impegna, altresì, a versare la data sopraindicata, tramite bonifico bancario alle coordinate che verranno comunicate dall'organizzazione, il saldo della quota di iscrizione, saldo che sarà pari ad € 300,00 (trecento/00).

DICHIARA

di aver preso visione del Regolamento della manifestazione, che sottoscrive per presa visione e che è pubblicato integralmente sul sito www.marulandi22.it.

VERSA

la somma di € 50,00 (cinquanta/00) a titolo di impegno. Detta somma verrà scalata all'atto dell'iscrizione. Qualora non si provvederà a formalizzare l'iscrizione nei termini previsti e con la modalità prescritte, l'importo versato non verrà restituito.

Firma _____, li ___ / ___ / _____, ora _____

INFORMATIVA AI SENSI DELL'art. n. 196 del 30 giugno 2003 e s.m.i.

I dati personali acquisiti saranno utilizzati, anche con l'ausilio di mezzi elettronici e/o automatizzati, esclusivamente per lo svolgimento e la gestione delle attività legate agli scopi dell'associazione. Ai sensi del d.l. n. 196 del 30 giugno 2003 e s.m.i., ha il diritto di accedere ai propri dati chiedendone la correzione, l'integrazione e, ricorrendone gli estremi, la cancellazione o il blocco. Preso atto dell'informativa di cui sopra, autorizzo il trattamento e la comunicazione dei miei dati nei limiti di cui alla stessa. I soli nominativi, eventuali foto e denominazione della squadra potranno essere pubblicati sul sito dell'Associazione e sulle pagine social dalla stessa gestita

Autorizzo Firma

