

Regolamento della
“Caccia al tesoro della Matematica e dell’Arte”

28 settembre 2018

- L’ora d’inizio della Caccia al tesoro è stabilita alle 14:30.
- Il luogo di ritrovo per l’inizio della gara è in via dei Musei 41 (presso la sede del Dipartimento di Matematica a Fisica dell’Università Cattolica del Sacro Cuore di Brescia).
- La gara terminerà alle ore 17 presso l’ingresso del Museo di Santa Giulia, in via dei Musei 81. A seguire ci saranno le premiazioni.
- Sono ammesse squadre composte al massimo da 5 persone, tra cui almeno un maggiorenne. Eventuali altre persone possono seguire comunque la squadra in qualità di accompagnatori.
- Ogni partecipante maggiorenne è tenuto a sottoscrivere il **Modulo di iscrizione** in cui presta il consenso al trattamento dei dati secondo l’informativa che si trova alla pagina <https://www.unicatt.it/privacy-informativa-generale-di-ateneo>, ed esonera e solleva l’Università Cattolica del Sacro Cuore da ogni responsabilità civile e penale in conseguenza di infortuni cagionati a sé o a terzi e per eventuali danni a cose derivanti dalla partecipazione volontaria a questa iniziativa.
- I partecipanti minorenni dovranno far sottoscrivere il **Modulo di iscrizione** a un genitore o all’esercente la potestà.
- Ogni squadra dovrà dotarsi di almeno uno smartphone con connessione a internet.
- Le tappe si svolgono nelle vicinanze di via dei Musei; ci si muove a piedi.
- Ogni tappa ha un **codice di sblocco** e una **risposta**. È importante tenere traccia, su apposito foglietto, sia del codice di sblocco che della risposta di ogni tappa risolta. Le risposte segnate sono importanti perché comprovano l’avvenuto superamento delle varie tappe.
- Di norma le tappe devono essere risolte nell’ordine naturale, ogni tappa risolta sblocca la tappa successiva.
- Se una tappa è ritenuta troppo difficile, si può richiedere all’organizzazione il codice di sblocco della tappa successiva (ma non la soluzione). Ogni richiesta di codice di sblocco causa una penalità di due punti.
- Per ogni tappa correttamente risolta si guadagnano 10 punti.
- L’ultima tappa, se risolta, fornisce il codice di sblocco di tutta la caccia. Il caposquadra può concludere la prova della propria squadra comunicando tale codice al punto di ritrovo: se il codice è corretto viene preso il tempo e il foglio con le soluzioni trovate. È ammesso che una squadra provi a risolvere una tappa non precedentemente risolta, ma deve farlo *prima* di comunicare il codice di sblocco finale. In ogni caso le penalità rimangono.
- Vince chi al termine della gara ha il punteggio più alto. A parità di numero di punti si guarda il minor tempo impiegato.