



CACCIA AL TESORO

24 GIUGNO 2017

REGOLAMENTO

- La caccia al tesoro in barca a vela è un gioco in cui gli equipaggi si sfidano al ritrovamento del tesoro. Prove di abilità velica, intuito e prove di cultura generale che saranno affrontate in n..... tappe.
- Il gioco è dedicato a barche a bulbo e derive per 2 persone; iscrizioni: € 10 per barca.
- Il territorio del gioco è circoscritto tra il centro e il sud del lago, partenza e arrivo presso la sede nautica del CVO.
- Ogni barca sarà contrassegnata da una bandierina colorata che la guiderà ad ogni tappa.

- Ore 10,30 di sabato 24 giugno: presso la sede del Circolo Vela Orta inizierà il gioco.
- Ore 11: è previsto il briefing dei Capi barca. Le barche si dovranno ancorare ai pontili del Circolo con le vele abbassate.
- Ore 11,30: partenza nel momento in cui verrà consegnata al Capo barca la busta della prima tappa.
- Il gioco prevede il tempo limite alle ore 17,30.
- Le varie tappe dovranno essere raggiunte solo a vela (solo su richiesta al Comitato si potrà usare il motore ausiliario con la penalizzazione di ore 2 che verranno sommate al tempo reale).
- Ad ogni tappa le barche troveranno la bandierina colorata di riferimento inserita in un contenitore di plastica e la traccia per la successiva prova.
- Nelle tappe intermedie potranno esserci controlli da parte del Comitato organizzatore che verificherà le prove fino a quel momento già effettuate. La mancanza di una prova verrà penalizzata (vedi traccia acquisizione punti).
- Il gioco ci concluderà quando il Capo barca si presenterà al tavolo del Comitato, presso la Sede del CVO, con il Tesoro.
- Ogni barca dovrà essere equipaggiata di dotazione di sicurezza, cellulare, matita, gomma.

IMPORTANTE

- Il Capo barca, o lo Skipper, all'arrivo, dovrà consegnare tutti i contenitori di plastica raccolti di tappa in tappa, con le relative bandierine colorate che identificano il natante. Pena la squalifica.
- Per avere un aiuto al proseguimento del gioco, saranno ammessi contatti telefonici del Capo barca con il Comitato. Penalizzazione di 20 minuti, per ogni contatto richiesto, da aggiungere al tempo reale.

BUON VENTO E BUON DIVERTIMENTO!!!

VINCERA' L'EQUIPAGGIO CHE AVRA' OTTENUTO IL PIU' ALTO PUNTEGGIO DATO DALLA SOMMA DI:

		PUNTI
1.	Singola prova superata	20
2.	Ordine di arrivo alla sede CVO –	
	1^	15
	2^	10
	3^	5
3.	Prova di "Fantasia" (al migliore)	20
4.	Prova "Intellettuale"	10
5.	Consegna "Tesoro" al Comitato	20
6.	Prova "Fotografia" (alla migliore)	15

PENALITA'

- Aiuto via cellulare per completare la tappa - 20 minuti
- Uso motore, esclusi problemi di sicurezza - 2 ore
- Mancanza di riconsegna al Comitato delle bandierine e relativi contenitori di plastica - Squalifica