

## Regolamento:

1. Il gioco di orientamento "Una vasca in Cent@o" avrà luogo sabato 19 maggio 2018.
2. L'iscrizione alla gara è da effettuarsi entro il 9 maggio inviando una mail all'indirizzo **[unavascaincento@comune.cento.fe.it](mailto:unavascaincento@comune.cento.fe.it)** indicando le seguenti informazioni: nomi dei componenti con data di nascita - numero di cellulare di un referente - nome della squadra.
3. Ogni squadra dovrà presentarsi il giorno 19 maggio alle ore 15.00 presso il Tavolo delle Iscrizioni in Piazza Guercino per ritirare il materiale della gara (patente del buon cittadino e mappa con itinerario)
4. Alle ore 16.00 si darà inizio alla gara; ogni squadra dovrà terminare il proprio itinerario e tornare in piazza per le ore 18.00 dove consegnerà la propria "Patente del buon cittadino" al tavolo delle iscrizioni.
5. Dopo che la giuria avrà stilato la classifica avverranno le premiazioni.
6. La squadra partecipante potrà essere composta da un numero minimo di 3 elementi e massimo di 6.
7. Saranno ammesse iscrizioni da un minimo di 3 ad un massimo di 18 squadre.
8. Seguendo l'itinerario indicato sulla mappa (consegnata ad inizio gara insieme alla patente del buon cittadino) ogni squadra scoprirà le diverse opportunità offerte dal territorio centese e cercherà di acquisire delle competenze affrontando diverse prove.
9. Le squadre sono tenute a seguire l'itinerario prefissato rigorosamente a piedi e in gruppo.
10. La gara si articolerà in 6 Tappe: in ogni tappa la squadra dovrà affrontare una prova per conquistare la competenza relativa (sociale, c'era una volta..., cultura, aggregazione, passioni, attualità).
11. Per ogni prova la squadra otterrà un punteggio da 1-5 rispetto alla cooperazione/gioco di squadra e ai contenuti/abilità.
12. Acquisite tutte le competenze, la somma dei punteggi ottenuti andrà a definire la classifica.
13. Verranno premiati 1° - 2° - 3° classificati e il vincitore della categoria "cooperazione/gioco di squadra".
14. I premi previsti saranno buoni da spendere presso gli esercizi commerciali che hanno aderito all'iniziativa.
15. Il Capo-squadra accetta il presente Regolamento in nome proprio e per conto della squadra da lui rappresentata dichiarando di averlo letto e compreso e di averlo propriamente chiarito ai partecipanti componenti la propria Squadra.
16. Condotta antisportiva, atteggiamenti lesivi di persone, animali e/o cose nonché dichiarazioni offensive rivolte ad altri (sia nel contesto della Gara che al fuori di questa) potranno generare penalità in punti fino alla radiazione della Squadra e dei suoi partecipanti registrati nel Modulo d'Iscrizione.
17. Il termine dell'evento è previsto per le ore 19.30.

## Per i referenti di ogni base:

- Ogni referente/base dovrà essere in postazione a partire dalle ore 16.00.
- All'arrivo di ogni squadra, dopo una breve presentazione del luogo, il referente proporrà la prova concordata; il tutto per una durata massima di 15 minuti.
- Al termine della prova il referente dovrà annotare sulla patente della squadra:
  - o un punteggio da 1 a 5 per la categoria cooperazione/gioco di squadra
  - o un punteggio da 1 a 5 per la categoria contenuti/abilità
  - o il timbro della propria tappa come conferma dell'acquisizione della competenza.
- Alle ore 18.00 i referenti si potranno recare in Piazza per assistere alla premiazione e concludere insieme l'evento.

