

REGOLAMENTO

“Porto e Città. Alla scoperta dei tesori di Carrara”

1. Iniziativa e organizzatori

La manifestazione è inserita nel programma di Italian Port Days ed è organizzata da Gruppo Grendi, con il patrocinio del Comune di Carrara e l'Autorità di Sistema Portuale del Mar Ligure Orientale Porti di La Spezia e Marina di Carrara. L'evento permette di riscoprire monumenti, piazze, cultura gastronomica, impianti balneari, botteghe storiche, moli, banchine e altri luoghi all'interno del Comune di Carrara attraverso lo smartphone.

2. Partecipazione

La caccia al tesoro si svolgerà domenica 18 ottobre 2026 dalle ore 10:00 alle ore 15:00, entro i confini del Comune di Carrara. La partecipazione è gratuita e possono partecipare:

- Squadre da 2 a 8 persone, con almeno un maggiorenne e gli altri componenti di età pari o superiore a 6 anni.
- I bambini sotto i 6 anni non rientrano nel conteggio e possono partecipare sotto la tutela del genitore/tutore.
- La partecipazione dei minorenni deve essere autorizzata dal titolare della responsabilità genitoriale e avviene sotto la tutela del genitore/tutore.
- Iscrizioni: dalle 12:00 del 5 settembre 2026 alle 16:00 di sabato 17 ottobre 2026, o fino a esaurimento posti, sul sito indicato dagli organizzatori.

3. Meccanica e modalità di partecipazione

Il contest “Porto e Città. Alla scoperta dei tesori di Carrara” è un Rogaining supportato da un sistema digitale, a partecipazione gratuita. I partecipanti, previa iscrizione, prenderanno parte alla competizione in squadre da due a otto elementi. Ogni partecipante potrà far parte solo di una squadra. Obiettivo del gioco è totalizzare il punteggio più alto in classifica durante la durata della sessione. Lo svolgimento del gioco è supportato da una web app e supervisionato da uno o più Game Admin designati dall'organizzazione. Ogni squadra dovrà essere dotata di propri cellulari o tablet con collegamento internet alla Web App. Il punteggio viene assegnato in base ai CheckPoint visitati a insindacabile giudizio dei Game Admin, ed alle risposte corrette dei quiz a risposta multipla, che verranno somministrati dal server una volta ogni 4 minuti.

4. Composizione della squadra

- Nome di fantasia scelto dal gruppo.
- Nomina di un Capitano, che mantiene i contatti con il Game Admin tramite WhatsApp.
- Terminata l'iscrizione non è possibile aggiungere partecipanti.
- Le modifiche ai componenti sono consentite fino alle 16:00 di sabato 17 ottobre 2026 tramite e-mail all'indirizzo indicato luca.gelati.slp@gmail.com; oltre tale termine la squadra può essere squalificata.
- La squadra deve comunque mantenere almeno 2 partecipanti.

Una volta completata la procedura di iscrizione sul sito, ogni membro della squadra riceverà due mail: una con indicato il nome della propria squadra, l'altra con la conferma dell'iscrizione e l'informativa della privacy.

Si prega di rispondere alla seconda mail per confermare la presa visione dell'informativa sopra citata. In caso di mancata ricezione di una (o entrambe) mail si prega di controllare la casella dello spam.

5. Punto di partenza, CheckPoint e svolgimento

La mappa di gioco è suddivisa in CheckPoint corrispondenti a luoghi di interesse storico, culturale o paesaggistico. A ciascun CheckPoint è assegnato un punteggio numerico ed una scena, ossia un'azione da compiere (a titolo di esempio, scattare una fotografia in una determinata posa). Tutte le squadre devono partire dalla Sala Marmoteca “Giulio Conti”, Viale Galileo

Galilei, 133 Marina di Carrara (MS). Qui tutte le squadre sono attese alle 09:30 per ricevere il brief iniziale e il loro kit per partecipare alla manifestazione. Alle 10:00 verrà consegnata la password per accedere alla web app e tutte le squadre potranno iniziare a creare la propria strategia di gioco. SVOLGIMENTO Dalle ore 10:00 del 18 ottobre 2026 si potrà accedere alla mappa del gioco (tramite web app) dove sono riportati tutti i CheckPoint. Alle ore 10:00 inizierà il gioco. Scopo del gioco è totalizzare più punti delle altre squadre pianificando percorsi ottimali per visitare più CheckPoint nel tempo dato e rispondere correttamente ai quiz a risposta multipla somministrati dalla web app ogni 4 minuti. Ogni volta che una squadra raggiunge un CheckPoint, valida la sua tappa scattando una foto e caricandola sulla web app. Per ottenere il punteggio del CheckPoint, la foto deve rispettare i seguenti criteri:

1. Avere come sfondo il luogo a cui è assegnato il CheckPoint
2. Comprendere tutti i membri della squadra meno uno nel caso in cui la squadra non trovi un “fotografo” disponibile o non sia un selfie
3. Essere caricata nel luogo a cui è assegnato il CheckPoint
4. Rispettare i criteri indicati nella scena. Una volta caricata, la foto è valutata dal Game Admin e potrà ottenere:
 - Punteggio completo, se tutti requisiti sono soddisfatti
 - Metà punteggio se il luogo è giusto e la scena è sbagliata o interpretata con poco coinvolgimento del gruppo
 - Nessun punteggio, se almeno uno dei requisiti non è soddisfatto

In caso di valutazioni negative, il team potrà ritentare con l'invio di una nuova foto fin quando non prende il punteggio completo.

Non sono ammissibili foto dei contenuti discriminatori, violenti, sessisti o osceni. Il giudizio del Game Admin è insindacabile. Ad intervalli di tempo regolari, una volta ogni 4 minuti distribuiti per l'intera durata della sessione, ad ogni squadra viene proposto un quiz a risposta multipla da risolvere entro 4 minuti. Rispondere correttamente attribuisce alla squadra un bonus di 10 punti a risposta. Gli stessi quiz vengono proposti a tutte le squadre con le stesse tempistiche e modalità. Ogni quiz viene proposto al team una sola volta, indipendentemente dall'invio o meno di una risposta. Nello spirito collaborativo della competizione, la piattaforma di gioco prevede la richiesta di aiuto ad un'altra squadra per la risoluzione dei quiz. Nel caso di risposta corretta, la squadra che chiede e dà aiuto riceve 5 punti bonus extra.

6. Quiz e bonus

Ogni 4 minuti viene proposto un quiz a risposta multipla, da risolvere entro 4 minuti. Una risposta corretta vale 10 punti. La piattaforma consente di chiedere aiuto a un'altra squadra: se la risposta è corretta, entrambe ricevono 5 punti bonus extra.

7. Fine gioco e classifica

Al termine della sessione di gioco, il punteggio totale (CheckPoint + quiz) di ogni squadra viene inserito in una graduatoria comune. La classifica verrà redatta al termine della sessione e verrà comunicata con una cerimonia di premiazione che si terrà all'interno della Sala Marmoteca Giulio Conti - viale Galileo Galilei, 133, Marina di Carrara a partire dalle 15:15. La graduatoria finale assegnerà un premio di vincita: per le prime tre squadre classificate, tutti i componenti verranno premiati con prodotti e servizi dell'iniziativa.

Comunicazione al pubblico: Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei partecipanti su

<https://www.edutainmentformula.com/caccia-ai-tesori-di-marina-di-carrara/> e nel sito del Comune di Carrara nella pagina dedicata all'evento. Il contest sarà altresì promosso attraverso i profili social di Gruppo Grendi.

8. Comunicazione, esclusione e disposizioni finali

Il regolamento è reso disponibile sui siti degli organizzatori e la manifestazione è promossa tramite i relativi canali social e newsletter. In caso di violazione dei termini, gli organizzatori possono escludere i partecipanti. Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare le modalità di partecipazione, con adeguata comunicazione, senza modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti acquisiti.