



In collaborazione con Dipartimento delle Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità dell'Università di Padova e con l'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia

# “STORIE DI UOMINI E FILO SPINATO”

## GEOCACHING SUL MONTE PIANTO

**Venerdì 28 Agosto 2015**

Monte Piana e Monte Piano (dai soldati ribattezzato Monte Pianto)

### REGOLAMENTO

1. Le iscrizioni sono gratuite e devono essere fatte obbligatoriamente attraverso il sito [www.dolomitesunescolabfest.it](http://www.dolomitesunescolabfest.it) entro le ore 12:00 del 25 Agosto 2015. Non è possibile iscriversi sul posto;
2. Le iscrizioni chiuderanno al raggiungimento di 120 iscritti;
3. L'attività inizia alle 10.30 del 28 agosto presso il Rifugio Bosi. Chi non è presente al momento dell'accredito non potrà partecipare.
4. I partecipanti verranno suddivisi in un massimo di 12 squadre. Ogni squadra sarà composta da massimo 10-12 giocatori;
5. Ogni squadra si dovrà dare un nome e dovrà eleggere un “caposquadra” che sarà il responsabile della presa in carico del GPS (servirà un suo documento di identità in corso di validità a garanzia di restituzione e danneggiamenti) e il referente di eventuali comunicazioni telefoniche con lo staff durante la caccia;
6. L'organizzazione fornirà un GPS a squadra; ogni altro strumento di proprietà dei partecipanti è ammesso (smartphone, tablet, ecc.);
7. I componenti delle squadre durante la caccia saranno tenuti a **spostarsi sempre a piedi e in gruppo** (pena la squalifica).
8. Al ritrovamento di ogni contenitore, la squadra dovrà:
  - a) **annotare** il codice segreto di 4 caratteri contenuto all'interno del contenitore;
  - b) richiudere il contenitore (lasciando il codice segreto all'interno) e riposizionarlo **esattamente dov'era** senza farsi notare dai passanti e dalle altre squadre;
9. c) non svelate il codice segreto! d) **scattare** una fotografia di gruppo in ogni luogo di ritrovamento, con il contenitore in mano. Le fotografie potranno essere richieste all'arrivo per provare l'effettivo ritrovamento dei contenitori e la presenza di tutto il gruppo sul posto. Per l'attribuzione dei punti si valuteranno la correttezza dei codici segreti. In caso di parità di punteggio, vincerà la squadra che è tornata prima (vedi il cap. PUNTEGGI, sotto). La squadra che alla fine del gioco avrà totalizzato più punti vince.

## SCALETTA DELLA GIORNATA

- 9:30** Servizio jeep-navette\* dal Ristorante Bar Genzianella (Misurina) al Rif. A.Bosi
- 10:30** Accredito e formazione squadre
- 11:30** Briefing: consegna materiali, spiegazioni del gioco e istruzioni per l'uso dei GPS
- 12:00** Partenza geocaching
- 15:00** Fine geocaching
- 17:00** Ultimo giro del servizio jeep-navette
- 18:00** Premiazione Geocaching durante l'inaugurazione del LabFest, ad Auronzo di Cadore (Cinema Teatro Kursaal).

\* Il servizio jeep è a pagamento: 10 euro andata e ritorno, 5 euro una sola tratta.  
Il rifugio A. Bosi si può raggiungere a piedi, partendo dal Ristorante Bar Genzianella (Misurina) con 1.30 h di cammino lungo la vecchia strada di guerra.

## PUNTEGGI e VINCITORI

1. Il ritrovamento di ogni contenitore, se confermato dal codice segreto corretto, assegna alla squadra 1 punto.
2. Ad ogni squadra sarà richiesto, alla fine della caccia al tesoro, di confermare i ritrovamenti presentando i codici segreti corretti trascritti al momento del ritrovamento dei singoli tesori.
3. Ci sono 24 contenitori nascosti, suddivisi in 4 percorsi tematici (a. vita in trincea; b. Strategie di guerra; c. canzoni; d. sconfini). **Le squadre che avranno trovato tutti i contenitori di uno stesso percorso otterranno, oltre al punteggio dei singoli ritrovamenti, un bonus come descritto nella mappa** . Le squadre che al termine del tempo concesso per la caccia non saranno ancora rientrate allo stand d'iscrizione vedranno il proprio punteggio decurtato in ragione di 1 punto cumulativo ogni 5 minuti, o frazione di essi, di ritardo. Non sono previsti bonus di punteggio per rientri anticipati, se non per dirimere eventuali ex-aequo.

### ***Esempio di calcolo punteggi:***

*squadra torna entro le 15:00 (0 punti di penalità) la squadra torna alle 15:00 e qualche secondo (1 punto di penalità) la squadra torna alle 15:05 e qualche secondo (3 punti di penalità: 1 per i primi 5' + 2 per i secondi 5' ecc..)*

4. L'orario di riferimento (insindacabile) sarà quello del computer presso il punto di partenza del gioco.
5. Verranno premiate le prime 3 squadre classificate. Verranno inoltre premiate le 2 squadre che avranno realizzato la fotografia di gruppo più creativa e la fotografia più evocativa del luogo

## COSA PORTARE

Si ricorda che il terreno di gioco è collocato a quota 2200 m circa.

È vivamente consigliato avere la seguente attrezzatura durante lo svolgimento del gioco:

- Scarpe adatte a camminare in montagna
- Acqua
- Cibo
- Un telefono cellulare e una macchina fotografica (se il telefono non ne è dotato) NB: con batteria carica!
- Un cappello/bandana e una cerata/k-way
- Una torcia elettrica
- Eventuale caschetto per affrontare le gallerie in sicurezza

GPS e Mappa verranno forniti dall'organizzazione.

## ATTENZIONE !

Il gioco prevede che le squadre si spostino autonomamente nella zona del Monte Piana e Monte Piano, dove sono distribuiti i contenitori con i codici segreti. Gli spostamenti saranno decisi dalla squadra stessa all'inizio del gioco e prevedono la percorrenza di sentieri di montagna, con piccoli dislivelli e distanze superiori al chilometro. Alcuni tratti di sentiero considerati più esposti sono stati interdetti dall'organizzazione con chiara segnaletica. Le squadre che non rispettano tale segnaletica (basta anche un solo individuo) verranno automaticamente interdetto a proseguire il gioco e squalificate. Rimangono comunque tratti di sentiero e postazioni nei pressi di zone esposte. Si raccomanda pertanto la massima attenzione durante tutte le fasi del gioco (sia durante gli spostamenti sia durante la ricerca dei contenitori nascosti). Si rammenta che nessun contenitore è stato collocato in luoghi che necessitano di sporgersi e/o esporsi al rischio. Gli assistenti al gioco e i volontari del Soccorso Alpino si troveranno nell'area di gioco. Qualsiasi loro richiamo e indicazione deve essere immediatamente atteso, pena la squalifica della squadra.

Si raccomanda inoltre ad ogni squadra di calibrare lo sforzo in base alle capacità di tutti i suoi componenti: la squadra non può mai separarsi.

**In caso di maltempo l'organizzazione si riserva di annullare l'attività.**

## INFO

email | [dolomiteslabfest@dolomitiunesco.info](mailto:dolomiteslabfest@dolomitiunesco.info)

tel | 0436867395

FB | Dolomites UNESCO LabFest

Twitter | @SCONFINILabFest

[Iscriviti qui](#)