



COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre che partecipano al gioco devono essere composte da sette persone di diversa età (due bambini fra 6 e 12 anni; due ragazzi fra 12 e 18 anni; tre maggiorenni) e possono essere rappresentative di enti, associazioni o gruppi a vario titolo organizzati. Ogni squadra deve essere individuata da un nome, anche di fantasia, che deve essere indicato nella scheda di iscrizione.

Ogni squadra deve avere un caposquadra (ed un vice-caposquadra) responsabile che garantisca la sua presenza costante durante tutte le fasi di gara. Sia il caposquadra che il vice devono essere individuati fra i componenti maggiorenni del gruppo. Per ogni componente minorenni deve essere allegata l'autorizzazione di almeno uno dei genitori (o di chi ne fa le veci) per la partecipazione alla gara con l'accettazione delle condizioni previste dal presente bando.

Ogni squadra deve presentarsi al completo per ogni turno di gara: si consiglia pertanto di individuare – in aggiunta ai 7 concorrenti previsti dal regolamento – alcuni concorrenti di riserva per eventuali sostituzioni. In caso di sostituzione di uno dei componenti della squadra, il caposquadra dovrà fornire, prima dell'inizio della gara, tutte le generalità del sostituto e l'autorizzazione del genitore per la partecipazione alla gara (se minorenne). Il caposquadra, incaricato di rappresentare la squadra nei confronti dell'organizzazione, adempie tutte le formalità per l'iscrizione, interloquisce direttamente con

gli organizzatori, attesta con la propria firma la veridicità dei dati e dei documenti prodotti e risponde del comportamento dei componenti della propria squadra.

ISCRIZIONE ALLA GARA

Sono ammesse alla gara al massimo 9 squadre, selezionate in base all'ordine di arrivo della domanda di partecipazione agli uffici del GAL Oglio Po. Nel caso in cui pervengano più domande da parte di squadre appartenenti ad uno stesso Comune il Comitato Tecnico – il cui giudizio è insindacabile – selezionerà le domande secondo il criterio della massima rappresentatività territoriale. L'iscrizione alla gara è gratuita.

Per partecipare occorre compilare la domanda in tutte le sue parti secondo il fac simile, scaricabile dal sito internet www.galogliopo.it, compresi i dati anagrafici di tutti i componenti della squadra con riferimento alla data di pubblicazione del regolamento. Al momento dell'iscrizione ciascuna squadra può specificare a chi intende dedicare il premio in caso di vincita (agli abitanti di un quartiere o frazione, ad una scuola, ai clienti di un bar o di un'azienda, a un'associazione, ecc.).

La domanda d'iscrizione deve pervenire a mezzo Raccomandata A/R, completa in tutte le sue parti, agli uffici del GAL Oglio Po terre d'acqua, Piazza Donatore del Sangue 17, 26030 Calvatone (CR) entro le ore 12.00 del 06 marzo 2007. L'ammissione alla gara sarà comunicata alle squadre entro il 14 marzo 2007. La presentazione dettagliata delle modalità di gara alle squadre ammesse è prevista per sabato 17 marzo 2007 alle ore 17.30 presso l'Auditorium Santa Croce di Casalmaggiore, Via Azzo Porzio 5. In tale occasione sarà consegnato alle squadre un kit di materiali utili per gara.

SVOLGIMENTO DELLA GARA

La gara si svolgerà nell'arco di tre fine settimana (il sabato pomeriggio e l'intera domenica) secondo un calendario che consentirà alle squadre di visitare i 12 musei della rete e di effettuare presso ciascuno di essi una manche della caccia al tesoro. I tre fine settimana di gara saranno i seguenti:

- 1 sabato 14 e domenica 15 aprile 2007
- 2 sabato 5 e domenica 6 maggio 2007
- 3 sabato 26 e domenica 27 maggio 2007

Ogni squadra effettuerà la prova singolarmente. Le squadre dovranno trovarsi presso i singoli musei negli orari previsti dal calendario di gara che sarà consegnato durante l'incontro del 17 marzo. Tutti gli spostamenti saranno a carico delle squadre partecipanti. Alcune prove della caccia al tesoro si terranno al di fuori dei musei, all'aperto e nel territorio (anche in caso di maltempo).

Ogni manche si svolgerà con modalità diverse, proponendo quesiti o esercizi che mettano alla prova i concorrenti in varie abilità, nel rispetto delle specificità di ciascun museo, e comporterà l'assegnazione di un punteggio compreso fra 0 e 100 punti. I punti conquistati in ogni manche saranno cumulati per la definizione della graduatoria di gara. Per ogni manche di gara sarà indicato un tempo limite, oltre il quale la gara sarà interrotta e scatteranno penalizzazioni in termini di punteggio. Eventuali ritardi rispetto all'orario di avvio della gara non potranno essere recuperati: si consiglia quindi alle squadre il massimo rispetto dei tempi e degli orari previsti per le singole manche. Nel turno di gara della domenica è prevista una pausa per il pranzo: i partecipanti potranno usufruire, a loro discrezione, di un pasto a tariffa convenzionata presso un ristorante della zona aderente al progetto.

Presso ogni museo e per ogni manche di gara sarà presente un giudice di gara nominato dal museo che terrà il verbale della gara stessa e attribuirà i punteggi al termine delle varie prove. I contenuti proposti dalle prove, le decisioni





assunte dai giudici di gara e la successiva classifica sono inappellabili. Durante la gara è consentito esclusivamente l'uso degli strumenti contenuti nel kit consegnato ai partecipanti all'inizio della manifestazione o messi a disposizione presso il singolo Museo.

PREMIAZIONE

La squadra che avrà ottenuto il punteggio complessivo più alto al termine delle 12 manches si aggiudicherà la possibilità di diventare a sua volta organizzatrice di un evento culturale da offrire a un gruppo di amici: uno splendido tour delle realtà museali preferite fra quelle aderenti alla rete LeaderMuseum, con laboratori, visite guidate e varie attività da concordare direttamente con i responsabili di musei interessati.

Il premio sarà comprensivo delle spese per la comunicazione, del trasporto, delle eventuali pubblicazioni, dell'ingresso ai musei, delle visite guidate e/o laboratori e di un pranzo a tema in un ristorante della zona per un gruppo di massimo 100 persone e per una spesa massima complessiva di € 2.500,00. La fruizione del premio dovrà avvenire entro il 30 settembre 2007.

RESPONSABILITÀ

L'iscrizione alla gara comporta l'accettazione di tutte le norme previste dal regolamento, del trattamento dei dati e del fatto che singoli momenti delle gare possano essere fotografati o audio-video ripresi dai musei organizzatori per finalità di informazione e promozione. I partecipanti dovranno attenersi alle norme del Codice Civile, Penale e della Strada, le cui eventuali infrazioni non potranno essere in alcun modo addebitate agli enti organizzatori. I partecipanti dovranno inoltre attenersi alla massima lealtà sportiva nei confronti delle altre squadre partecipanti, nonché al rispetto delle persone e dei beni coinvolti nella manifestazione.



CHI TROVA UN MUSEO TROVA UN TESORO

Gioco a squadre fra i tesori dell'Oglio Po

PREMESSA

Il gioco "Chi trova un museo trova un tesoro" è indetto dalla rete **Leadermuseum** costituitasi nell'ambito del Gal Oglio Po Terre d'acqua Soc. Cons. a r.l., con sede in Piazza Donatore del sangue 17, 26030, Calvatone (Cremona).

Obiettivo del progetto è promuovere la conoscenza del territorio a partire dal suo patrimonio museale - che troppo spesso rappresenta un tesoro ancora da scoprire - attraverso un'iniziativa di carattere ludico rivolta ad adulti e ragazzi.

MUSEI COINVOLTI

Il gioco si svolgerà presso i seguenti musei (o realtà assimilate) aderenti alla rete **Leadermuseum** del Gal Oglio Po

Museo del Bijou di Casalmaggiore – Casalmaggiore

Museo Diotti – Casalmaggiore

Musei Civici - Canneto sull'Oglio

Museo delle Armi "Fosco Baboni" – Castellucchio

Centro della Comunicazione audiovisiva – Gazzuolo

Laboratorio della Memoria – Isola Dovarese

Museo Civico – Ostiano

Museo Civico Archeologico Antiquarium Platina – Piacenza

Museo Città di Sabbioneta

Museo d'Arte Sacra "a Passo d'Uomo" – Sabbioneta

Museo Naturalistico Paleontologico – San Daniele Po

Museo Contadino – San Martino dall'Argine

CHI TROVA UN MUSEO TROVA UN TESORO

Gioco a squadre fra i tesori dell'Oglio Po