

“RED: Caccia all’assassino” – REGOLAMENTO

- 1) **“RED: Caccia all’assassino”** (di seguito “Gioco”) è un gioco a coppie, organizzato da AVIS Provinciale di Modena (di seguito “Organizzazione”) con il Patrocinio del Comune di Modena.
L’età minima consentita per la partecipazione al gioco è fissata in 16 anni compiuti ed i minorenni dovranno comunque presentare il consenso dei genitori, attraverso il “Documento” scaricabile in fase di iscrizione.
Il Gioco ha luogo in data domenica 14 Giugno 2015, con inizio alle ore 16.00 circa (obbligo di presentazione entro le ore 15.00). Il Gioco avrà una durata di 2 ore e 30 minuti e si svolgerà nell’ambito del centro storico di Modena, nel quale le Squadre hanno il compito di individuare il colpevole di un omicidio, attraverso l’individuazione di indizi collocati in diversi luoghi, raggiungibili attraverso indicazioni che vengono fornite attraverso l’ausilio di smartphone e/o tablet 3G, di proprietà dei concorrenti.
- 2) L’iscrizione al Gioco avviene tramite registrazione da effettuarsi, esclusivamente sul sito http://www.wigreet.com/it/iscrizione_gioco/registrazione.php, ad opera di uno dei componenti della Squadra che, da quel momento, verrà identificato come “il Caposquadra”. A seguito della registrazione il Caposquadra riceverà un messaggio alla sua casella di posta elettronica con il quale verrà invitato a convalidare il proprio indirizzo mail e ad accettare le condizioni di iscrizione; effettuata la convalida, riceverà un’ultima mail contenente un “Documento” che egli dovrà stampare, compilare in ogni sua parte e consegnare agli organizzatori (nei luoghi e nei tempi indicati) unitamente alla “quota di iscrizione” pari a €. 20,00 (venti/00 euro) per Squadra; a fronte della consegna, il Caposquadra riceverà una “Ricevuta” che dovrà conservare ed esibire il giorno dell’evento, per poter ritirare il “Dossier Soluzione” e due “Buoni Consumazione”.
Soltanto al momento della consegna del “Documento”, contestuale al versamento della “quota di iscrizione”, l’iscrizione stessa potrà considerarsi perfezionata e valida.
- 3) Per partecipare al Gioco è indispensabile che i concorrenti possiedano almeno uno smartphone e/o un tablet 3G per squadra (è consentito, al massimo, l’utilizzo di due smartphone e/o un tablet 3G per squadra), al fine di poter identificare e visualizzare gli indizi che verranno forniti, nel corso del Gioco stesso.
- 4) Lo svolgimento del Gioco prevede che le Squadre, accedano ad una serie di informazioni preliminari quali la “Notizia” e i “Profili dei personaggi”, attraverso l’applicazione www.wigreet.com/start1.
Dalle ore 16.00 di domenica 14 giugno 2015, avrà inizio la fase di indagine vera e propria e ai concorrenti verranno fornite indicazioni attraverso la lettura di QR Code (o digitando la relativa stringa), da ricercare in diversi punti del centro della città; alcuni indizi saranno invece forniti da uno o più personaggi. Una volta che la Squadra riterrà di essere entrata in possesso di tutti gli indizi, il Caposquadra dovrà provvedere a compilare il “Dossier Soluzione” e a consegnarlo nel minor tempo possibile all’Organizzazione, che provvederà a riportare l’ora esatta di consegna.
- 5) Verrà proclamata vincitrice del Gioco, la Squadra che, nel minor tempo possibile, avrà risposto correttamente a tutti i quesiti riportati sul “Dossier Soluzione”.
- 6) Le Squadre dichiarano che provvederanno a controllare l’esattezza dell’orario apposto dall’Organizzazione sul “Dossier Soluzione” al momento della consegna e dichiarano formalmente sin d’ora di rinunciare a qualsiasi reclamo o contestazione ex post, rispetto all’orario indicato.
- 7) Non verranno accettati “Dossier Soluzione”, consegnati oltre il termine fissato dall’Organizzazione.
- 8) **L’Organizzazione si riserva comunque la facoltà di modificare in qualsiasi momento le modalità di svolgimento del Gioco.**

- 9) Qualora si avesse notizia, e si riscontrassero prove, dell'alterazione da parte di una Squadra di indizi e prove necessari alla risoluzione dei quesiti del Gioco, per ostacolare le squadre avversarie, questa sarà esclusa dal Gioco stesso senza appelli e senza restituzione della "quota di iscrizione" versata.
- 10) L'esito della Gara sarà comunicato al termine dello spoglio e, a seguire, verrà effettuata la premiazione dei vincitori.
- 11) I premi messi in palio sono i seguenti:

POSIZIONE	PREMIO
1° classificato:	un iPhone 6s per ciascun giocatore
2° classificato:	un iPad 4 per ciascun giocatore
3° classificato:	un iPad Mini per ciascun giocatore
4° classificato:	un iPod nano per ciascun giocatore
5° classificato:	un TV Led 20" Telefunken per ciascun giocatore
6° classificato:	un Cofanetto regalo Emozioni 3 per ciascun giocatore
7° classificato:	una fotocamera Nikon L29 per ciascun giocatore
8° classificato:	un iPod shuffle per ciascun giocatore
9° classificato:	un e.book reader per ciascun giocatore
10° classificato:	un buono acquisto da 20 euro per ciascun giocatore

- 12) **L'Organizzazione declina ogni responsabilità per qualsiasi disservizio venisse a verificarsi, imputabile a cause indipendenti dall'Organizzazione stessa o a causa dell'errato o mancato funzionamento dei mezzi elettronici di comunicazione per cause estranee alla sfera del proprio prevedibile controllo, come, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo, l'assenza di segnale telefonico, il malfunzionamento di server e di altri dispositivi elettronici anche non facenti parte integrante della rete Internet, il malfunzionamento dei software installati, virus informatici, azioni di hacker o altri utenti aventi accesso alla rete. Al verificarsi di tali situazioni contingenti, non dipendenti dall'Organizzazione, che impediscano il regolare svolgimento del Gioco, l'Organizzazione stessa, si riserva di decidere se possibile ovviare al problema o se rimandare l'evento in altra data da stabilire, trattenendo le "quote di iscrizione" versate dalle Squadre e considerandole valide per la successiva data dell'evento.**
- 13) L'Organizzazione declina ogni responsabilità per qualsiasi evento accidentale ed incidentale dovesse verificarsi a carico dei partecipanti al Gioco.
- 14) L'Organizzazione informa i partecipanti che l'evento avrà luogo con qualsiasi condizione atmosferica ed esclude sin da ora la possibilità di restituire le "quote di iscrizione" ai partecipanti anche in caso di forte maltempo.
- 15) Eventuale materiale audio-foto visivo che ritragga i partecipanti all'evento, potrà essere utilizzato liberamente e gratuitamente dall'Organizzazione per fini redazionali, propagandistici, illustrativi ed esplicativi circa lo svolgimento dell'evento. Tutti i partecipanti, sin da ora, concedono quindi all'Organizzazione, l'autorizzazione ad utilizzare liberamente ed a titolo completamente gratuito, tale materiale audio-foto visivo che li ritragga nel corso dello svolgimento dell'evento.
- 16) Tutti partecipanti al Gioco dichiarano sin da ora, di accettare e rispettare il presente Regolamento in nome proprio e per conto della propria Squadra, dichiarando fin d'ora di essere a conoscenza del presente Regolamento, di averlo letto e compreso e di averlo chiarito e condiviso con gli altri partecipanti della propria Squadra.
- 17) Condotte antisportive, atteggiamenti lesivi di persone, animali e/o cose nonché dichiarazioni offensive rivolte a chicchessia (rivolte sia nel contesto del Gioco che al fuori di questo) potranno determinare l'esclusione della Squadra e dei suoi componenti, dal Gioco stesso, escludendo la restituzione della "quota d'iscrizione" versata.