

REGOLAMENTO ZAGAR 2024

IL GIOCO

1. Caccia Zagar è una iniziativa spontanea, gestita spontaneamente da un Comitato organizzatore. La sede del Comitato si troverà in comune.
2. Lo scopo del gioco consiste nel trovare e accumulare i soldi Zagar per potere acquistare gli indovinelli che rivelano il misterioso personaggio Zagar, unico detentore dello indovinello finale.
3. Caccia Zagar è un gioco svolto a squadre libere, senza limiti di età e senza limiti di numero di partecipanti.

LE SQUADRE

4. Una squadra è composta da un Capitano e da un Vicecapitano più il resto di tutti i suoi giocatori. Per giocatori si intende **SOLO** chi ha presentato la iscrizione al gioco.
5. Le iscrizioni delle squadre, dei rispettivi Capitani, Vicecapitani e giocatori si effettuano in sede alle ore 21.00 di Sabato 11 Maggio. Tutti i cittadini che oltre la data di iscrizione delle squadre decidono di partecipare al gioco, possono scegliere a proprio piacere a quale squadra appartenere (dopo essersi iscritti). Il numero delle squadre rimane quello allo atto della iscrizione.
6. La adesione di giocatori aggiunti alle squadre già istituite rimane libera per tutta la durata del gioco; la abilità delle squadre si dimostra nel sapere arruolare un numero sempre maggiore di giocatori a proprio favore.
7. Per motivi organizzativi solo il Capitano e il Vicecapitano, unici rappresentanti delle squadre, NON possono essere sostituiti.
8. Il Capitano e il Vicecapitano sono **GLI UNICI** componenti della squadra a cui è consentito conferire con il Comitato per questioni inerenti al gioco. Quando il Capitano è assente, il Vicecapitano ne fa le veci. Se anche il Vicecapitano è assente, cambia squadra! È meglio.

I TEMPI, I LUOGHI E IL COPRIFUOCO

9. Caccia Zagar inizia Sabato 11 Maggio alle ore 21.00 e termina Domenica 26 Maggio quando verrà smascherato il fantomatico personaggio Zagar.
10. I limiti territoriali del Regno Zagar sono illustrati su apposite mappe disponibili sul sito per ogni squadra. Il perimetro di azione è stato studiato con lo intento di evitare i luoghi più pericolosi: inutile spingersi oltre i confini del "Regno", non vi saranno nascosti soldi, salvo bustarelle o salvadanai.
11. Si gioca dalle ore 07.00 alle ore 21.00 di ogni giorno, tenendo come riferimento lo orologio del campanile. Durante la notte, dalle ore 21.00 alle ore 07.00 del mattino vige il **coprifuoco**.
12. Nel periodo di coprifuoco è vietato girare nel Regno Zagar salvo casi particolari stabiliti dai giudici con i giocatori. La prima volta che un giocatore viene visto allo interno del Regno sarà perquisito e multato se avrà con sé soldi Zagar, al secondo avvistamento vicino alla zona dei soldi scatta la multa **INCONDIZIONATA**, tale scelta è per permettere ai Giudici di nascondere i soldi Zagar.
13. E' severamente vietato bivaccare in zona bar durante il coprifuoco convinti di esser salvi; in tal caso la zona non sarà franca e scatterà la multa **INCONDIZIONATA**.
14. Una volta che un giudice comincia lo inseguimento di un giocatore non esiste zona franca; se il giocatore viene preso fuori dalla zona è comunque **PRESO**.

GLI INDOVINELLI

15. Gli indovinelli che svelano la identità del personaggio Zagar si chiamano 'Indizi' e gli indovinelli per i bottini più consistenti si chiamano 'Bustarelle'.
Possono essere acquistati separatamente fin dalla prima 'Serata Bustarelle'.
16. La vendita degli indovinelli avviene in sede durante lo svolgimento del gioco nelle date che saranno comunicate durante lo svolgimento di Caccia Zagar.
Verranno inviati digitalmente alle 14:00 del giorno successivo.
17. La vendita degli indovinelli, le comunicazioni del Comitato, il pagamento delle multe e la consegna del trofeo avverranno presso la sede del Comitato.

INDOVINELLO FINALE

18. Vince la squadra che porta al personaggio Zagar la soluzione dello indovinello finale.
19. Lo indovinello finale sarà consegnato dai giudici ai giocatori solo nel pomeriggio di Domenica 21 Maggio solo dopo le ore 16.00 tramite chiave di accesso.

LA CONDOTTA

20. Chiunque partecipa a Caccia Zagar **DEVE** rispettare le regole della civile convivenza. Nello ambito del gioco ad ogni trasgressione viene applicata una multa a discrezione del Comitato.
21. Il giocatore che arriva per primo ad afferrare i soldi Zagar o le Bustarelle ne diventa proprietario. Non basta cercare e trovare per primi; occorre acchiappare per primi!
22. Non è consentito appropriarsi dei soldi Zagar o delle Bustarelle prendendoli dalle mani altrui o prelevandoli da oggetti altrui, anche se apparentemente incustoditi.
23. Non è consentito giocare a Caccia Zagar utilizzando veicoli a motore di **NESSUN** tipo e per **NESSUN** motivo.

LE SANZIONI

24. Per i trasgressori del regolamento sono previste sanzioni che vanno dalla restituzione di somme di soldi Zagar (multe) ad altre penalità a discrezione del Comitato.
Pena massima è la esclusione della squadra dallo acquisto degli Indizi e delle Bustarelle.

LE RESPONSABILITA'

25. Ogni partecipante, entro i limiti del regolamento, può avvalersi dello aiuto di chiunque e può utilizzare tutte le proprie risorse per i fini del gioco.
26. Il Comitato è parte integrante del gioco, anche esso giocatore nel proprio ruolo. Perciò declina ogni responsabilità verso cose e persone.
27. Ogni giocatore e chiunque sia presente nel Ragno Zagar nel periodo di gioco è responsabile in prima persona di ciò che dice e delle proprie azioni rispetto le norme della civile convivenza.
Per il Comitato e verso la collettività ognuno rappresenta sé stesso; nessuno rappresenta le opinioni e la condotta di nessun altro.
28. È responsabilità esclusiva del Capitano e del Vicecapitano che le norme del regolamento siano correttamente impartite e spiegate alla propria squadra.
Per inadempienza di questo articolo son previste **MULTE SEVERE**.
29. Le decisioni del Comitato sono prese in base alle direttive di questo regolamento sottoscritto dai Capitani e sono inappellabili.
30. Il regolamento è soggetto a variazioni anche in corso di opera.