

REGOLAMENTO

1. Il Safari Letterario è un gioco a squadre, lungo un percorso criptato.
2. Lo scopo del gioco è decifrare il percorso per arrivare alla linea d'arrivo, totalizzando il maggior punteggio. A parità di punteggio vincerà la squadra con il tempo migliore.
3. Il punteggio è dato dal numero di tappe raggiunte e dal numero di oggetti richiesti, consegnati all'arrivo.
4. Per decifrare il percorso occorre saper trovare la soluzione agli indovinelli che verranno rilevati o consegnati a ogni tappa, secondo le istruzioni prescritte.
5. L'organizzazione ha predisposto 5 tappe che verranno raggiunte dalle squadre lungo un percorso predefinito.
6. È consentito l'utilizzo di telefoni cellulari, computer, libri ed avvalersi della collaborazione di persone esterne.
7. L'effettivo superamento delle prove è condizionato all'insindacabile valutazione dei Giudici di Gara.
8. Orario massimo per raggiungere il luogo finale d'arrivo: h. 19:00. Oltre tale orario le squadre che non avranno ultimato il percorso riceveranno telefonicamente le indicazioni per presentarsi direttamente alla premiazione.
9. È obbligatorio tenere una condotta sportiva e leale, nel rispetto degli avversari, dello staff organizzativo, dei volontari e dei terzi estranei al gioco. È in potere dei Giudici di Gara valutare la condotta dei partecipanti ed infliggere penalità. In casi gravi i Giudici possono eliminare la squadra dal gioco.
10. In particolare è obbligatorio:
 - Aspettare il proprio turno qualora sul luogo di svolgimento di una tappa sono già presenti altre squadre, anche se questo ritarderà lo svolgimento del gioco.
 - Attenersi alle istruzioni che vengono fornite man mano, senza saltare nessuna prova. L'eventuale raggiungimento del luogo d'arrivo avvenuto semplicemente seguendo un'altra squadra o comunque senza aver svolto regolarmente tutte le prove assegnate comporta l'eliminazione del gioco. La regolarità dei percorsi viene monitorata costantemente attraverso un sistema univoco di controllo.
 - Attenersi alle norme del Codice Civile, Penale e della Strada. Eventuali sanzioni irrogate ai partecipanti per violazione di tali norme rimarranno a carico esclusivo degli stessi, che rimangono gli unici responsabili del proprio comportamento.
11. **Al momento dell'iscrizione i partecipanti dovranno essere in possesso della Tessera SBAM (Sistema Bibliotecario Area Metropolitana), rilasciata gratuitamente dalla Biblioteca G. Arpino.**
12. La quota di iscrizione non è rimborsabile. Il rimborso è riconosciuto solo nel caso di annullamento del gioco per mancato raggiungimento del numero minimo di n. 3 squadre, o imputabile all'organizzazione.