

# URBAN HUNTED

## Regolamento

### Regole del Gioco "Urban Hunted"

#### Luogo del gioco

- Castelfiorentino

#### Requisiti

- Smartphone: Apple/ Android con rete dati cellulare.

- Maglia da gioco (verrà data dagli organizzatori del gioco in base al ruolo che ti verrà assegnato durante il sorteggio).

#### Obiettivo del Gioco

- **\*\*Ladri\*\***: Evitare di essere catturati dalle guardie e raggiungere il punto "X" insieme alla squadra prima degli altri.

- **\*\*Guardiani\*\***: Catturare tutti i ladri prima che raggiungano il punto "X".

#### Squadre

#### Ogni squadra di ladri/guardiani dovrà essere composta da 5 giocatori.

- **\*\*Squadra di ladri\*\***: Qualche giorno prima dell'inizio del gioco verranno selezionate a sorteggio dalle squadre iscritte.

- **\*\*Squadra di guardiani\*\***: Qualche giorno prima dell'inizio del gioco verranno selezionate a sorteggio dalle squadre iscritte.

#### Area di Gioco

- Il gioco si svolge a Castelfiorentino (Firenze).



È consentito giocare solo all'interno del centro cittadino, esclusi i luoghi al chiuso (giardini privati, case e qualsiasi altro tipo di struttura, vetture, all'interno dei camion).

#### #### Regole Generali

1. **\*\*No mezzi di trasporto\*\***: È vietato usare qualsiasi tipo di mezzo di trasporto, inclusi biciclette, scooter, automobili, ecc.
2. **\*\*No luoghi chiusi\*\***: Non è permesso entrare in edifici, negozi, cortili chiusi o aree recintate.
3. **\*\*No frazioni\*\***: Il gioco si svolge solo nel centro di Castelfiorentino; le frazioni sono escluse.
4. **\*\*Tempo limite\*\***: Il gioco ha una durata di 3 ore.
5. **\*\*Collaborazione\*\***: Le squadre (ladri o guardiani) possono fare alleanze temporanee con altre squadre della stessa mansione presenti nel gioco.
6. **\*\*Eliminare giocatore avversario\*\***: I guardiani, quando trovano un ladro, devono fare una foto in cui il volto del ladro sia visibile e riconoscibile e inviarla su WhatsApp agli organizzatori del gioco per eliminarlo e ottenere punti. I ladri non possono coprirsi il volto durante la fuga o quando vengono scoperti dai guardiani; se lo faranno e sarà presente una foto, il ladro verrà comunque eliminato.
7. **\*\*Vincitori Ladri\*\***: Vincerà la squadra dei ladri con il maggior numero di giocatori che raggiungerà il punto "X" per prima. In caso di parità, verrà calcolata la media dei tempi di arrivo al punto "X" di ogni membro della squadra: la squadra con la media più bassa sarà dichiarata vincitrice.
8. **\*\*Vincitori Guardiani\*\***: Vincerà la squadra dei guardiani che avrà totalizzato più catture. In caso di parità verrà fatta anche qui la media dei tempi delle catture.
9. **\*\*Applicazione 360°\*\***: Verrà utilizzata

l'applicazione Life 360° come metodo di tracciamento di tutti i giocatori e evitare che venga sfiorato il confine scritto prima o che vengano utilizzati mezzi per lo spostamento, nel momento che nasca un sospetto, gli organizzatori del gioco/o gli addetti al team potranno andare a verificare sul luogo che sia tutto in regola.

10. **\*\*Non levare la maglia da gioco\*\***: È severamente vietato togliersi la maglietta, pena la squalifica della squadra.

11. **\*\*Smartphone\*\***: Il giocatore che spegnerà il cellulare, o al quale si spegnerà accidentalmente (ad esempio, per batteria scarica), sarà escluso dal gioco e successivamente squalificato, senza penalizzare la squadra. Si consiglia di organizzarsi adeguatamente per evitare malfunzionamenti, come avere un powerbank o assicurarsi che il telefono sia completamente carico.

13. **\*\*Per i catturati/eliminati/squalificati\*\***: I giocatori catturati, eliminati o squalificati dovranno recarsi al "PUNTO DI NON RITORNO" e attendere la fine del gioco. Chi non si presenterà penalizzerà la propria squadra, con il rischio di squalifica dell'intera squadra, a discrezione dei giudici.

13. **\*\*Regole checkpoint Guardiani\*\***: La guardia non potrà sostare per più di 1 minuto ai checkpoint indicati sulla mappa; in caso contrario, verrà penalizzata la squadra.

14. **\*\*Nascondiglio ladro\*\***: Il ladro non potrà rimanere nello stesso nascondiglio per più di 5 minuti; in caso contrario, la sua posizione verrà segnalata a tutte le guardie. (Il ladro non saprà quando la sua posizione sarà segnalata).

15. **\*\*Regola sulla Violenza\*\***: I giocatori devono evitare qualsiasi forma di violenza o comportamento che possa causare danni fisici. È vietato spingere, colpire o usare la forza in modo aggressivo. In caso di

comportamenti violenti o incidenti, i responsabili saranno immediatamente squalificati e potrebbero essere esclusi da future edizioni del gioco. La sicurezza e il rispetto reciproco sono fondamentali per garantire un'esperienza di gioco sicura e divertente per tutti.

16. **\*\*Squalifica\*\***: Chi non rispetta le regole verrà eliminato e sarà automaticamente fuori dal gioco e non avrà più la possibilità di rientrare in gioco.

17. **\*\*Divieto di sosta\*\***: Non è consentito sostare nelle zone di sosta sulla mappa, chi lo farà verrà eliminato.

#### #### Chi vince?

- Solo una squadra potrà essere dichiarata vincitrice. Se uno dei ladri riesce a raggiungere il punto "X", la vittoria andrà automaticamente alla squadra dei ladri che ha raggiunto il punto "X". Se nessun ladro riesce a raggiungere il punto "X", la vittoria andrà alla squadra delle guardie che ha totalizzato il maggior numero di catture. In caso di parità nei criteri descritti nelle regole 8 e 9, si procederà con il calcolo delle medie dei tempi come indicato.

#### #### Punto "X"

- Trenta minuti prima della fine del gioco, verrà comunicato esclusivamente ai ladri l'inizio della fase finale. Il primo ladro catturato dovrà raggiungere gli organizzatori e avrà la possibilità di scegliere il punto X tra quelli selezionati dagli organizzatori, tramite sorteggio.

#### #### Modalità di Cattura

- Le guardie devono fotografare il ladro come prova di cattura. La foto deve mostrare chiaramente il ladro e la posizione in cui è stato visto. Una volta fotografato, il ladro è fuori dal gioco.

#### #### Astuzie e Furbizie

- **\*\*Disorientamento\*\***: I ladri possono cercare di confondere le guardie dividendo il gruppo e prendendo percorsi diversi.
- **\*\*Nascosto in vista\*\***: Utilizzare la folla o luoghi affollati per mimetizzarsi.
- **\*\*Fake Outs\*\***: Fingere di dirigersi verso un punto di raccolta per distrarre le guardie e poi cambiare direzione.
- **\*\*Team Play\*\***: Le guardie possono collaborare tra di loro e con altre squadre per creare trappole o strategie di accerchiamento.

#### #### Costo del gioco

- 15€ (quando compilerai il Form di Iscrizione ti contatteremo noi organizzatori/Staff per consegnarti il biglietto per partecipare al gioco)

#### #### Cosa si vince?

- Buono in soldi su...

Spero che queste informazioni ti siano utili per organizzare il gioco!

Buon Game!

Distinti saluti dallo staff e dagli organizzatori!

[Accedi a Google](#) per salvare i risultati raggiunti. [Scopri di più](#)

Invia

Cancello modulo

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.  
[Segnala abuso](#) - [Termini di servizio](#) - [Norme sulla privacy](#)

Google Moduli