



Κυνήγι Χαμένου Θησαυρού Δήμου Πόρου

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ

Άρθρο 1 – Περιγραφή παιχνιδιού

Το Κυνήγι του Χαμένου Θησαυρού αποτελεί συνδυαστικό παιχνίδι επίλυσης γρίφων και συμμετοχής και νίκης σε δοκιμασίες, με στόχο τη συγκέντρωση βαθμών και την υψηλή κατάταξη στην σχετική βαθμολογία. Στο παιχνίδι συμμετέχουν ομάδες που δηλώνουν συμμετοχή σύμφωνα με τους σχετικούς όρους, στις οποίες μετέχουν, σύμφωνα με τους σχετικούς όρους, ενήλικοι (υποχρεωτικά) και ανήλικοι, με τις δύο ηλικιακές ομάδες να είναι αναγκαίες για τη συγκέντρωση βαθμών στα δύο σκέλη του παιχνιδιού.

Άρθρο 2 – Δικαίωμα συμμετοχής

Δικαίωμα συμμετοχής στο παιχνίδι έχει κάθε ομάδα τουλάχιστον 8 ατόμων στην οποία μπορούν να μετέχουν:

- α)** Ενήλικοι: Από 4 έως 8 (υποχρεωτικά)
- β)** Παιδιά Γυμνασίου - Λυκείου: έως 8
- γ)** Παιδιά Νηπιαγωγείου - Δημοτικού: χωρίς όριο

Κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει δηλώσει τη συμμετοχή της στο παιχνίδι έως την Πέμπτη πριν την έναρξη του παιχνιδιού με υποβολή ηλεκτρονικής φόρμας στο e-mail της διοργάνωσης ή στο πρωτόκολλο του Δήμου Πόρου. Στη σχετική φόρμα συμμετοχής δηλώνονται όλα τα μέλη της ομάδας, ο αρχηγός της, το όνομά της και η έδρα της (σπίτι ή κατάσταση). Αν περισσότερα από τα μισά μέλη μιας ομάδας μετείχαν και προηγούμενη χρονιά σε ίδια ομάδα, τότε η ομάδα πρέπει υποχρεωτικά να διατηρεί το ίδιο όνομα και την επόμενη χρονιά.

Άρθρο 3 – Διοργάνωση παιχνιδιού

α) Το παιχνίδι διοργανώνεται από Οργανωτική Επιτροπή (στο εξής Ο.Ε.), η οποία συγκροτείται κάθε χρόνο με Απόφαση Δημάρχου ως Ομάδα Εργασίας. Σε αυτήν μετέχουν πρόσωπα που ιστορικά έχουν αποτελέσει σημαντικούς συντελεστές του παιχνιδιού, οι αρχηγοί των τριών πρώτων ομάδων του παιχνιδιού του προηγούμενου έτους και άλλα πρόσωπα.

β) Η Οργανωτική Επιτροπή είναι υπεύθυνη για τα εξής:

i) Την προετοιμασία, τον καθορισμό της δομής, της διάρθρωσης και του χρονοδιαγράμματος του παιχνιδιού.

ii) Την εναρμόνιση και συνδυασμό του παιχνιδιού με τις λοιπές εκδηλώσεις του Δήμου, με στόχο αφενός τη συμμετοχή των ομάδων στις εκδηλώσεις και αφετέρου την αύξηση της παρακολούθησης του παιχνιδιού από θεατές.

iii) Τον καθορισμό του σκέλους του παιχνιδιού που αφορά στις δοκιμασίες.

iii) Την επικοινωνία, την ενημέρωση, τις δημοσιεύσεις.

iv) Τις χορηγίες, την επιλογή και αγορά δώρων.

v) Τον συντονισμό του παιχνιδιού κατά την εξέλιξή του, τον έλεγχο/έγκριση των γρίφων και των λύσεων, τον καθορισμό τέτοιων αν απαιτείται, την επικοινωνία με τις ομάδες, την βαθμολογία και την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.

γ) Συμμετοχή των μελών της Ο.Ε. στο παιχνίδι: Τα μέλη της Ο.Ε. μπορούν να μετέχουν σε ομάδες που μετέχουν στο παιχνίδι. Στην περίπτωση αυτή συμμετέχουν κανονικά στην προετοιμασία του παιχνιδιού και τίθενται εκτός Ο.Ε. στα στάδια μετά την κήρυξη της έναρξης του παιχνιδιού.

δ) Χορηγοί διοργάνωσης: Χορηγοί του παιχνιδιού μπορεί να είναι επιχειρήσεις, φυσικά πρόσωπα και ο Δήμος. Οι χορηγίες αυτές συγκεντρώνονται με ευθύνη της Ο.Ε. και του Δήμου και μπορεί να είναι χρηματικές ή παροχές σε είδος. Για την συλλογή και αποδοχή χορηγιών τηρείται σχετική κατάσταση από την Ο.Ε. και στον κάθε χορηγό παραδίδεται πιστοποιητικό/έπαινος με την ένδειξη «Μέγας Χορηγός» (πάνω από 200€), «Χρυσός Χορηγός» (100–200€), «Χορηγός» (έως 100€).

ε) Χορηγοί ομάδων: Οι ομάδες μπορούν να εξασφαλίζουν χορηγίες από καταστήματα. Οι χορηγίες αυτές συλλέγονται και παραδίδονται στην Ο.Ε. και οι αντίστοιχοι χορηγοί ονομάζονται «Χορηγοί των ομάδων». Τέτοιοι χορηγοί, εφόσον είναι καφετέριες ή μεζεδοπωλεία που έχουν διαθέσει πάνω από 50€, μπορεί να δηλώνονται ως έδρες των ομάδων.

Άρθρο 4 – Κανόνες παιχνιδιού, βαθμολογία

α) Σκέλος δοκιμασιών: Η Ο.Ε. καθορίζει από μία δοκιμασία από τις ακόλουθες πέντε κατηγορίες:

i) Διαγωνισμός μεταμφίεσης όλης της ομάδας, ο οποίος μπορεί να γίνει αυτοτελώς ή σε συνδυασμό με άλλη δοκιμασία, η οποία επίσης μπορεί να βαθμολογείται (π.χ. διαγωνισμός τραγουδιού, θεατρικό κ.α.).

ii) Συμμετοχή της ομάδας στο Party – Μασκέ (συναυλία) του Δήμου το Σάββατο (δοκιμασία που αποδεικνύει ότι η ομάδα παρακολούθησε τη συναυλία).

iii) Ομαδικό παιχνίδι για παιδιά έως Δημοτικό (π.χ. μήλα, κορόιδο κ.α.).

iv) Ομαδικό παιχνίδι για παιδιά έως Λύκειο (π.χ. σουτάκια μπάσκετ, στίβος μάχης «survivor» κ.α.)

v) Αγώνας με τηλεκατευθυνόμενα από εκπρόσωπο της ομάδας για παιδιά έως Γυμνάσιο.

β) Σκέλος γρίφων:

i) Οι γρίφοι του παιχνιδιού θα καθορίζονται και θα δίδονται στην Ο.Ε. από τις ίδιες τις ομάδες που συμμετέχουν. Με την έναρξη του παιχνιδιού (Παρασκευή), κάθε ομάδα θα παραδίδει στην Οργανωτική Επιτροπή δύο γρίφους γραμμένους ευδιάκριτα σε κόλλα Α4, στην οποία δεν θα υπάρχει άλλο χαρακτηριστικό. Οι γρίφοι πρέπει να μην έχουν σφάλμα, να μην έχουν ακατάλληλο περιεχόμενο και οι ομάδες έχουν βαθμολογικό κίνητρο να φροντίσουν να είναι μεν δύσκολοι, αλλά και επιλύσιμοι. Οι γρίφοι θα παραδίδονται σε διαφορετικούς σφραγισμένους φακέλους επί των οποίων η ομάδα θα έχει αναγράψει το όνομά της και σήμανση « ΓΡΙΦΟΣ 1» και «ΓΡΙΦΟΣ 2» αντίστοιχα για τον κάθε φάκελο, ενώ οι λύσεις θα παραδίδονται σε διαφορετικούς φακέλους με αρίθμηση «ΛΥΣΗ 1» και «ΛΥΣΗ 2», στους οποίους επίσης θα αναγράφεται το όνομα της ομάδας.

ii) Με την παραλαβή των γρίφων, η Ο.Ε. υπογράφει όλους τους φακέλους, αποσφραγίζει καταρχήν εκείνους με αρίθμηση «1» και ελέγχει την ορθότητα – καταλληλότητά τους, καθώς και το ενδεχόμενο δύο γρίφοι να είναι παρόμοιοι. Αν κάποιος γρίφος κρίνεται ως εσφαλμένος ή ακατάλληλος, μπορεί να καλείται ο αρχηγός της ομάδας να δώσει εξηγήσεις και εφόσον δεν είναι ικανοποιητικές (ή αν αποφασισθεί ότι δεν χρειάζονται καν εξηγήσεις), ο γρίφος εξαιρείται από το παιχνίδι χωρίς ποινή και χρησιμοποιείται ο γρίφος της ίδιας ομάδας με αρίθμηση «2», για τον οποίο γίνεται η ίδια διαδικασία ελέγχου/έγκρισης. Κατά

το στάδιο των εξηγήσεων, ο αρχηγός μπορεί αν το επιθυμεί να αποκαλύψει την λύση, με την Ο.Ε. να έχει υποχρέωση εχεμύθειας. Αν δύο γρίφοι διαφορετικών ομάδων κρίνονται ως παρόμοιοι, εξαιρούνται και οι δύο και χρησιμοποιούνται οι γρίφοι των ίδιων ομάδων με αρίθμηση «2».

iii) Αφού προβεί στην ανωτέρω διαδικασία, η Ο.Ε. αποφασίζει, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων ομάδων και των εγκεκριμένων γρίφων, αν αυτοί επαρκούν αριθμητικά για το παιχνίδι, ή αν θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν και οι γρίφοι με αρίθμηση «2». Ειδικότερα, εφόσον οι εγκεκριμένοι γρίφοι είναι κάτω από 12, η Ο.Ε. μπορεί να αποφασίζει να χρησιμοποιήσει για το παιχνίδι και (όλους) τους γρίφους με αρίθμηση «2» ή να προσθέσει γρίφους δικής της έμπνευσης ώστε να υπάρχει αριθμητική επάρκεια γρίφων (αυτό μπορεί να συμβεί όταν απαιτούνται λίγοι γρίφοι και κρίνεται ότι η προσθήκη των γρίφων με αρίθμηση «2» θα οδηγήσει σε άθροισμα γρίφων που είναι μεγάλο).

iv) Αν η Ο.Ε. επιλέξει να χρησιμοποιηθούν και οι γρίφοι με αρίθμηση «2», γίνεται και για αυτούς η ίδια διαδικασία ελέγχου/έγκρισης που περιγράφεται ανωτέρω. Αν κατά τον έλεγχο αυτόν διαπιστωθεί ότι υπάρχουν παρόμοιοι γρίφοι από δύο ομάδες, τότε εξαιρούνται όλοι οι γρίφοι με αρίθμηση «2» (ώστε να μην αδικηθούν οι δύο ομάδες που έδωσαν τους γρίφους αυτούς, οι οποίοι ήταν σωστοί μεν, αλλά συμπτωματικά έμοιαζαν μεταξύ τους) και υποχρεωτικά η Ο.Ε. πρέπει να συμπληρώσει το παιχνίδι με γρίφους δικής της έμπνευσης ή με επιπλέον δοκιμασίες. Αν βρεθούν γρίφοι με σφάλμα ή ακαταλληλότητα και οι εξηγήσεις που θα κληθεί να δώσει ο αρχηγός τις ομάδες δεν κριθούν ικανοποιητικές, απορρίπτονται μόνο αυτοί. Η ομάδα που τους έδωσε δεν λαμβάνει μεν ποινή, αφού ούτως ή άλλως χάνει το πλεονέκτημα να λύσει τον γρίφο που έχει δώσει. Αν οι γρίφοι με αρίθμηση «2» δεν χρησιμοποιηθούν, οι σφραγισμένοι φάκελοι επιστρέφονται στις ομάδες.

v) Τονίζεται ότι, εκτός από την περίπτωση που κάποιος γρίφος εξαιρεθεί για τους λόγους που εκτέθηκαν ανωτέρω (σφάλμα ή ακαταλληλότητα), σε καμία άλλη περίπτωση δεν επιτρέπεται η εξαίρεση γρίφων ίδιας αρίθμησης («1» ή «2») και επομένως το πλεονέκτημα επίλυσης από κάθε ομάδα του/των γρίφου/ων που έχει θέσει η ίδια, ισχύει για όλες. Σημειώνεται ότι κατά τον έλεγχο της επάρκειας των γρίφων δεν ανοίγονται οι λύσεις.

vi) Οι φάκελοι των λύσεων παραδίδονται σφραγισμένοι στον Δήμαρχο και κλειδώνονται μέχρι την λήξη του παιχνιδιού.

γ) Χορηγίες: Η εξασφάλιση «Χορηγών ομάδων» αποτελεί μέρος του παιχνιδιού και θα γίνει ειδική κατάταξη όλων των ομάδων με κριτήριο το οικονομικό άθροισμα των χορηγιών που έχουν συλλέξει.

Άρθρο 5 – Εξέλιξη παιχνιδιού

α) Το παιχνίδι πραγματοποιείται το τριήμερο της Καθαράς Δευτέρας. Η Ο.Ε. ανακοινώνει το πρόγραμμα του παιχνιδιού τουλάχιστον μία βδομάδα νωρίτερα και καλεί τις συμμετέχουσες ομάδες στην ενημερωτική συγκέντρωση της Παρασκευής προ της Καθαράς Δευτέρας, όπου και κηρύσσει την έναρξη του παιχνιδιού και ενημερώνει τους συμμετέχοντες για τους όρους του παιχνιδιού. Στην συγκέντρωση αυτή πρέπει να εκπροσωπούνται υποχρεωτικά όλες οι ομάδες τουλάχιστον από τον αρχηγό τους. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα το Σάββατο και την Κυριακή και ολοκληρώνεται το μεσημέρι της Κυριακής. Οι ακριβείς ώρες του προγράμματος ανά ημέρα ανακοινώνονται με το πρόγραμμα του παιχνιδιού και μπορεί να διαφοροποιούνται κάθε χρόνο. Σε περίπτωση κακοκαιρίας το πρόγραμμα μπορεί να διαφοροποιείται.

β) Αφού η Ο.Ε. εγκρίνει τους γρίφους, τους ανακοινώνει με όποιον τρόπο και όποια σειρά αποφασίζει (όλους μαζί, έναν – έναν, ανά ομάδες, διαδοχικά με την προϋπόθεση επίλυσης του προηγούμενου κτλ). Η ανακοίνωση-δημοσίευση πρέπει να γίνεται οπωσδήποτε στο διαδίκτυο (ιστοσελίδα Δήμου ή/και σε σελίδα μέσα κοινωνικής δικτύωσης), καθώς και με οποιονδήποτε άλλον τρόπο αποφασίζει η Ο.Ε. (έντυπη μορφή, πίνακας ανακοινώσεων, προφορικά σε ενημερωτικές συγκεντρώσεις σε προκαθορισμένες ώρες κτλ).

γ) Το παιχνίδι πρέπει να ολοκληρώνεται με γρίφο, ενώ οι δοκιμασίες μπορεί να τοποθετούνται σε οποιοδήποτε προηγούμενο στάδιο, είτε πριν την ανακοίνωση των γρίφων, είτε ταυτόχρονα με την αναζήτηση των λύσεων.

δ) Κατά την εξέλιξη του σκέλους των γρίφων και μέχρι την λήξη του παιχνιδιού, η Ο.Ε. καταγράφει και δημοσιεύει στο διαδίκτυο την βαθμολογία που προκύπτει από τη συμμετοχή και τις νίκες στις δοκιμασίες.

ε) Τα συνολικά αποτελέσματα και οι νικητές αναγγέλλονται με την λήξη του παραδοσιακού γλεντιού του Δήμου στην Πούντα, όπου και παραδίδονται τα αντίστοιχα έπαθλα.

Άρθρο 6 – Βαθμολογία, έπαθλα

α) Ολοκλήρωση παιχνιδιού:

Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, οι ομάδες παραδίδουν τις απαντήσεις των τελευταίων γρίφων στην Ο.Ε. αυστηρά εντός της προκαθορισμένης προθεσμίας. Η Ο.Ε. ξεσφραγίζει τους φακέλους με τις λύσεις που έχουν παραδώσει οι ομάδες στην αρχή του παιχνιδιού και προβαίνει σε έλεγχο/έγκρισή τους. Σε περίπτωση που κάποια λύση κρίνεται εσφαλμένη, καλείται ο αρχηγός της ομάδας για εξηγήσεις και, εφόσον δεν είναι ικανοποιητικές, ο γρίφος ακυρώνεται και η ομάδα λαμβάνει την προβλεπόμενη ποινή ενός πόντου. Ακολούθως, η Ο.Ε. ελέγχει τις απαντήσεις που έχουν δώσει οι ομάδες και προβαίνει στην σχετική βαθμολόγηση. Κατά το στάδιο αυτό, μπορεί να καλεί τους αρχηγούς των ομάδων για εξηγήσεις αναφορικά με απαντήσεις που έχουν δώσει. Σε περίπτωση που από τη διαδικασία αυτή κριθεί ότι κάποιος γρίφος έχει και δεύτερη σωστή λύση (ή περισσότερες), τότε γίνονται αποδεκτές και οι υπόλοιπες λύσεις εκτός από εκείνη που έχει δώσει η ομάδα που τον εμπνεύστηκε. Τέλος, η Ο.Ε. υπολογίζει το ποσοστό επίλυσης του κάθε γρίφου από τις ομάδες.

β) Βαθμολογία:

- i)** Η συμμετοχή σε δοκιμασία βαθμολογείται με έναν βαθμό (σημειώνεται ότι σε περίπτωση που ο διαγωνισμός μεταμφιεσμένων συνδυάζεται με επιπλέον διαγωνισμό τραγουδιού, θεατρικού κτλ, τότε υπολογίζονται δύο συμμετοχές)
- ii)** Η νίκη σε δοκιμασία βαθμολογείται με έναν βαθμό (ομοίως, δίδεται και δεύτερος βαθμός αν υπάρχει και ειδικότερος διαγωνισμός σε συνδυασμό με τη μεταμφίεση).
- iii)** Η επίλυση γρίφου βαθμολογείται με έναν βαθμό.
- iv)** Κάθε ομάδα που γρίφος έμπνευσής της θα λυθεί από ποσοστό ομάδων μεταξύ 60 – 80% βαθμολογείται με έναν επιπλέον βαθμό.
- v)** Ομάδα που ο γρίφος έμπνευσής της δεν θα λυθεί από 2^η ομάδα ή θα λυθεί από όλες τις ομάδες ή θα απορριφθεί όταν ανοιχτεί ο φάκελος με την λύση του (όχι κατά το στάδιο του ελέγχου/έγκρισης των γρίφων) ή αποδειχθεί ότι έχει και δεύτερη λύση (στην περίπτωση αυτή δεν βαθμολογείται για τυχόν ποσοστό επίλυσής του μεταξύ 60 – 80%), παίρνει ποινή ενός βαθμού.
- vi)** Οι τρεις πρώτες ομάδες σε συγκέντρωση χορηγιών (σε οικονομική αξία) παίρνουν από έναν βαθμό.

γ) Ανακήρυξη νικητή - έπαθλα:

Νικήτρια ομάδα του παιχνιδιού είναι η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς, βρίσκοντας έτσι τον χαμένο θησαυρό, ο οποίος είναι το βασικό έπαθλο του παιχνιδιού. Έπαθλα μπορεί να λαμβάνουν και οι επόμενες ομάδες της κατάταξης, ενώ η Ο.Ε. μπορεί να αποφασίζει να δίδονται και ειδικά έπαθλα στην ομάδα που θα έρθει πρώτη στο σκέλος των δοκιμασιών, στην ομάδα που θα έρθει πρώτη στο σκέλος των γρίφων (λύση και έμπνευση) και στην ομάδα που θα έρθει πρώτη στην εξασφάλιση χορηγιών. Είναι επιθυμητό η Ο.Ε. να φροντίζει ώστε τα έπαθλα που θα εξασφαλισθούν από τις χορηγίες να κατανέμονται σε όσο το δυνατόν περισσότερες ομάδες με διαβάθμιση ανάλογα με την κατάταξή τους, ώστε η αξία του πρώτου επάθλου να μην είναι αισθητά μεγαλύτερη από των επόμενων και κατά προτίμηση να αφορά σε δώρα που τονίζουν τις αξίες της συμμετοχής και της παρέας (π.χ. χορηγίες γευμάτων) και να μην συναρτάται με την αριθμητική δύναμη των ομάδων. Επίσης, επιθυμητό είναι να εξασφαλίζονται και να διατίθενται αναμνηστικά συμμετοχής σε όλους ανεξαιρέτως τους συμμετέχοντες (π.χ. μπλουζάκια, καπέλα, κονκάρδες, κύπελλα κ.α.), ακόμα και αν αυτό μπορεί να οδηγήσει στην μείωση της αξίας των επάθλων.

Άρθρο 7 – Γενικοί κανόνες

α) Για τη λύση των γρίφων τα μέλη των ομάδων μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάθε πρόσφορο μέσο, όπως βιβλία, βιβλιοθήκες, διαδίκτυο, γνωστούς, παππούδες και γιαγιάδες, κλπ.

β) Η περιοχή στην οποία παίζεται το παιχνίδι είναι αποκλειστικά το νησί του Πόρου και κατά κύριο λόγο η Σφαιρία και οι γρίφοι για να είναι έγκυροι δεν θα πρέπει να απαιτούν μετακίνηση εκτός αυτής. Με την ανακοίνωση του παιχνιδιού η Ο.Ε. πρέπει να ενημερώνει τις ομάδες αν κατ' εξαίρεση και υπό ποιους όρους, επιτρέπεται οι γρίφοι που θα παραδοθούν να απαιτούν μετάβαση και στην Καλαυρία.

γ) Η παρακολούθηση, η παραπλάνηση, η διασπορά ψευδών πληροφοριών και κάθε άλλη ζαβολιά, επιτρέπονται και αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της στρατηγικής του παιχνιδιού. Απαγορεύεται αυστηρά με ποινή αποκλεισμού η καταστροφή στοιχείων που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι.

Άρθρο 8 – Μεταβατικοί κανόνες για το παιχνίδι του 2020

Καθώς ο καθορισμός των γρίφων του παιχνιδιού από τη νικήτρια ομάδα αποτελούσε έπαθλο και όρο για τη συμμετοχή στο παιχνίδι του 2019, στο παιχνίδι του 2020 οι γρίφοι θα καθορισθούν τη νικήτρια ομάδα του 2019 και επομένως δεν θα ισχύσουν το 2020 οι όροι που αφορούν στην παράδοση γρίφων από όλες τις ομάδες. Όλοι οι υπόλοιποι όροι του παρόντος κανονισμού ισχύουν ήδη από το παιχνίδι του 2020 και θα γνωστοποιηθούν στις συμμετέχουσες ομάδες με την ανακοίνωση – αναγγελία του παιχνιδιού. Τέλος, για το παιχνίδι του 2020 δεν ισχύει ο όρος συμμετοχής τουλάχιστον του 50% των μελών μιας ομάδας ως προϋπόθεση για την διατήρηση ίδιου ονόματός της.