



CARTA AL TESORO 2022 - REGOLAMENTO RICICLATUTTO

1. Il *Riciclatutto* è il gioco conclusivo di Carta al Tesoro che consente di decretare i vincitori della competizione e in particolare le prime tre squadre classificate che saranno destinatarie dei premi previsti dalla manifestazione.
2. Le prime 5 squadre classificate in base alla graduatoria stilata all'arrivo della prima parte del gioco Carta al Tesoro - con il superamento delle prove previste alla partenza e nei 5 checkpoint e secondo quanto previsto dal Regolamento (art. VIII Svolgimento della manifestazione, rif. "Ai fini della formazione della graduatoria finale sarà considerato solamente il punteggio delle squadre che arriveranno al traguardo entro 30 minuti dall'arrivo della terza squadra che avrà completato il percorso") - parteciperanno al gioco finale, il *Riciclatutto*. In caso di ex aequo fra due o più squadre la squadra che parteciperà al *Riciclatutto* sarà individuata attraverso sorteggio.
3. Prenderanno parte al gioco in rappresentanza delle prime 5 squadre classificate, unicamente i capisquadra o comunque un unico membro dalla squadra. I cinque concorrenti dovranno posizionarsi nell'area del *Riciclatutto*, composta da: un tabellone da gioco e da 5 postazioni costituite da leggi.
4. Il gioco prevede un tabellone composto da 25 caselle, numerate da 1 a 25 e divise in 5 materie di gara attinenti alle tematiche di Carta al tesoro (STORIA DELLA CARTA, I CITTADINI E IL RICICLO, I NUMERI DEL RICICLO, GLI ATTORI DEL RICICLO, LA RACCOLTA DIFFERENZIATA NEL TUO COMUNE).
5. Ogni materia prevede 5 caselle, a ognuna delle quali è associato un valore in tonnellate (da 10 a 50) oppure una casella speciale chiamata *Rischio*. Il concorrente che trovi la casella *Rischio* ha la possibilità di decidere quanti punti (tonnellate di carta riciclata) rischiare, fino a un valore massimo pari all'ammontare totale del punteggio posseduto in quel momento. Alla domanda potrà rispondere solo la squadra che ha scelto la casella *Rischio*. La risposta esatta permette di vincere la cifra indicata, mentre la risposta errata o non data, la fa perdere. Per la casella *Rischio* è previsto un tempo di risposta pari a 1 minuto in cui il caposquadra / concorrente potrà consultarsi con gli altri componenti della squadra.
6. Il gioco si sviluppa attraverso 10 domande poste da un membro dell'organizzazione nel ruolo di presentatore e a cui i partecipanti dovranno rispondere prenotandosi utilizzando uno specifico campanello. Membri dello staff avranno il compito di aprire le caselle del cartellone corrispondenti alle domande scelte dai concorrenti e di





aggiornare, in base alle risposte fornite, i punteggi delle diverse squadre, riportandoli su una lavagna applicata a ciascuna delle cinque postazioni.

7. La gara sarà avviata dal concorrente della squadra che ha riportato il miglior piazzamento nella graduatoria finale di Carta al tesoro; il rappresentante individuato dalla squadra avrà il diritto di scegliere la domanda con cui cominciare il gioco. Per le successive domande, si seguirà l'ordine di classifica dalla seconda alla quinta squadra e poi riprendendo dalla prima classificata.
8. Il gioco termina dopo 10 domande.
9. Tutte le domande sono a risposta multipla con tre possibili risposte tra cui scegliere quella corretta. Tutte le squadre possono rispondere alla domanda prenotandosi con il campanello, non appena il presentatore avrà terminato di leggere la domanda e le tre opzioni di risposta. La squadra che dovesse prenotarsi prima che il presentatore abbia finito di leggere la domanda sarà esclusa dalla possibilità di rispondere per quel quesito. In ogni caso, il tempo massimo per rispondere a ciascuna domanda è di 15 secondi e sarà misurato da un membro dello staff. La risposta esatta alla domanda consente di vincere l'ammontare di tonnellate di carta riciclata della casella corrispondente o le tonnellate puntate nel caso di casella speciale *Rischio*; nel caso di risposta errata, o non data in tempo, il concorrente perde il valore di tonnellate di carta riciclata indicato sulla casella scelta; nel caso di domanda *Rischio* si perdono le tonnellate puntate.
10. Il totale delle tonnellate di carta e cartone accumulate da ciascun concorrente a completamento delle 10 domande decreteranno il vincitore di Carta al tesoro e, a seguire, il secondo e il terzo classificato. A conclusione del gioco saranno premiate le prime tre squadre classificate. In caso di pareggio le squadre coinvolte procederanno nel gioco con ulteriori domande, scegliendo quindi nuove caselle e rispondendo alle relative domande.

