



MOVEMUNI

Movemuni è un evento che nasce dal desiderio di mettere in luce le qualità del nostro territorio e le nostre tradizioni nella cornice di una competizione a caccia dei più bei luoghi di Messina.

Sfruttando la rinnovata mobilità di Messina immergeremo i partecipanti in un'avventura attraverso i luoghi caratteristici della città e valorizzando la natura turistica del territorio.

I partecipanti si sfideranno per raggiungere le diverse mete dislocate sul territorio in corrispondenza delle quali affronteranno 10 sfide che potrebbero valere la vittoria.

La competizione avrà luogo giorno **11 maggio 2024 a partire dalle ore 9:30**.

L'evento è in collaborazione con il Comune di Messina e l'azienda del trasporto pubblico locale, ATM s.p.a.

Si consulti attentamente il regolamento: il mancato rispetto delle procedure di iscrizione e delle regole di gara porterà, in ogni momento, alla squalifica della squadra dalla competizione.

Il Team di Crescendo si riserva la possibilità di modificare in itinere il presente regolamento, qualora fosse necessario.

REGOLAMENTO

Iscrizione e selezione delle squadre

L'evento è aperto a tutti coloro che risiedono o sono domiciliati a Messina (es. anche studenti fuorisede e/o studenti erasmus) di età superiore a 18 anni.

Per partecipare è indispensabile costituire una squadra composta da 4 membri. Gli interessati dovranno inviare la propria candidatura all'indirizzo e-mail direttivo.crescendo@gmail.com **a partire dal 12 aprile 2024 ed entro e non oltre le ore 23:59 del 5 maggio 2024.**

Per iscriversi, ogni squadra dovrà inoltrare un breve video di presentazione della stessa, della durata massima di 4 minuti, all'interno del quale dovranno essere presenti i 4 membri della squadra.



Nel video di presentazione, sarà necessario dare risposta a queste 3 domande:

1. Cosa ti piace di Messina?/ Qual è il tuo posto preferito in città?
2. Cosa ti aspetti da questa sfida?
3. Perché dovremmo scegliere voi?

Lo staff Crescendo terrà in considerazione, nella selezione delle squadre, la capacità di intrattenimento, l'intraprendenza, la capacità di fare squadra, l'originalità dei membri e della presentazione. Dopo la chiusura delle iscrizioni, le squadre selezionate saranno contattate via mail utilizzando l'indirizzo fornito al momento della candidatura.

Svolgimento e regole di gara

Giorno **11 Maggio 2024** la competizione avrà **inizio alle ore 09:30**, presso **Piazza Duomo**, dove le 5 squadre si confronteranno per la prima volta, in una **prova inaugurale**. La squadra vincitrice della prova inaugurale dei giochi avrà il privilegio di selezionare, tra i 5 predisposti, il proprio starting point.

Per non incorrere nella squalifica, l'appuntamento per tutte le squadre rimane giorno 11 Maggio 2024, a piazza Duomo, alle ore 9:00.

Successivamente a questa fase iniziale, le squadre saranno accompagnate dai membri dello staff nei rispettivi starting points per dare inizio alla competizione.

Da quel momento in poi, **i partecipanti saranno tenuti a utilizzare esclusivamente i mezzi pubblici ATM s.p.a (tram e autobus)** per spostarsi e raggiungere i vari punti sfida.

Ogni utilizzo di veicoli privati, quali automobili, motociclette, monopattini e taxi, durante lo svolgimento della gara comporterà la **squalifica immediata** della squadra coinvolta. Gli unici mezzi di trasporto consentiti sono quelli ATM (autobus e tram).

Tutte le squadre **partiranno contemporaneamente** e, solo al fischio di partenza, potranno consultare una mappa che sarà loro fornita per conoscere i luoghi e le caratteristiche delle sfide.

I concorrenti pertanto dovranno **organizzare un itinerario** per poter raggiungere gli **hotspot** di sfida segnalati sulla mappa, attraverso mezzi pubblici ATM, nel più breve tempo possibile. Gli hotspot saranno segnalati in modo da essere visibili dalla strada.

Alcuni hotspot NON sono raggiungibili in determinate fasce orarie, specificate nella legenda della mappa, si prega di prestare attenzione a tale dettaglio e di organizzare il proprio itinerario di conseguenza.



Ogni sfida è legato alla conoscenza del territorio messinese, dalla tradizione culinaria alla conoscenza dei luoghi e dei costumi. L'improvvisazione e lo spirito di adattamento saranno delle armi vincenti.

Al termine di ogni sfida ad ogni squadra verrà consegnato il pezzo di un puzzle che, completato, mostra l'indizio del luogo in cui si svolgerà l'ultima sfida.

È vietato ogni uso improprio del cellulare durante le sfide, pena la squalifica della stessa squadra: ai fini dello svolgimento della gara l'utilizzo del cellulare è limitato al calcolo del percorso migliore possibile lungo le varie tappe.

Tempistiche e Punteggi

Ogni squadra sarà valutata in base a due criteri fondamentali: il tempo impiegato per svolgere tutte le 10 sfide e la capacità di svolgerle nel miglior modo possibile, cioè la qualità di esecuzione.

Per quanto riguarda il **tempo**, che rappresenta un parametro oggettivo, sarà sufficiente cronometrare il periodo trascorso dal fischio di partenza fino al raggiungimento dell'ultimo hotspot.

Per quel che riguarda la **capacità di svolgimento**, i supervisor delle singole sfide, che presiederanno i vari hotspot, insieme ai membri dello staff, avranno il compito di assegnare un **punteggio**, che va da 0 a 5, a ciascuna squadra.

Ogni squadra, una volta raggiunto l'hotspot specifico, verrà informata sull'**entità della sfida** e sul **tempo massimo** entro il quale essa deve essere completata. Al termine del suddetto tempo massimo, la sfida viene interrotta, ma comunque valutata in qualità.

Si precisa che la completezza della sfida non implica automaticamente il punteggio massimo in qualità.

Inoltre ci sarà la possibilità di ottenere **punti bonus o malus** durante lo svolgimento delle sfide e/o durante il percorso. I bonus e i malus verranno quantificati in tempo, da sommare o sottrarre dal tempo totale impiegato.

La squadra vincitrice sarà quella che completerà l'intero itinerario nel minor tempo possibile e che avrà dimostrato le migliori qualità nello svolgimento di tutte le sfide.



Priorità di esecuzione

Se una squadra, diciamo la *squadra A*, arrivando presso un hotspot trova un'altra squadra, la *squadra B*, che sta svolgendo o sta per iniziare la sfida, la priorità dell'esecuzione della sfida ricadrà sulla *squadra B*, che è arrivata prima. La *squadra A* può scegliere di eseguire un'altra sfida nel frattempo, quindi abbandonando l'hotspot e perdendo qualsiasi diritto di prelazione, oppure di aspettare che la *squadra B* finisca. Qualora scegliesse di aspettare, **sarà comunque temporaneamente allontanata dall'hotspot.**

Se due squadre giungono contemporaneamente all'hotspot, la singola squadra dovrà curarsi di **prenotarsi per ottenere la priorità di esecuzione**, raggiungendo per prima (tutti e quattro i membri) un membro dello STAFF Crescendo presente presso l'hotspot.

Liberatoria e Trattamento dei dati

Tutti i partecipanti, al momento dell'iscrizione accettano automaticamente il presente Regolamento e concedono liberatoria a titolo gratuito per i diritti di immagine relativi alla loro partecipazione a *Muvemuni*. Con tale concessione, si offre la possibilità all'Organizzazione di effettuare riprese fotografiche, televisive e/o registrazioni audio, anche realizzate da soggetti terzi autorizzati dall'Organizzazione. Tali riprese potranno essere utilizzate, nella loro integrità o in modo parziale, in ambito televisivo, radiofonico, su internet, audiovisivo, ecc., sia in Italia che all'estero.

Ai sensi degli articoli 13 e 14 del GDPR 2016/679, che stabilisce disposizioni per la tutela del trattamento dei dati personali, ogni partecipante acconsente al trattamento dei propri dati personali, direttamente o tramite terzi.

In bocca al lupo!

Il team di Crescendo