MOVEMUNI

Movemuni nasce dal desiderio di valorizzare il patrimonio territoriale e culturale di Messina attraverso un'esperienza dinamica e coinvolgente. Inserito nel contesto di una competizione alla scoperta dei luoghi più suggestivi della città, *Movemuni* si propone di mettere in luce la ricchezza culturale, storica e paesaggistica del territorio in un modo immersivo e singolare.

Sfruttando la mobilità urbana, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare Messina in modo innovativo e sostenibile, immergendosi in un percorso che ne esalta le peculiarità e il potenziale turistico. L'evento si pone, dunque, come un'occasione per coniugare mobilità e turismo, promuovendo una fruizione consapevole e appassionante della città. I partecipanti si sfideranno per raggiungere le diverse mete dislocate sul territorio cittadino, in prossimità delle quali verranno proposte delle sfide che potrebbero valere la vittoria del team. Ogni sfida ha carattere legato al territorio messinese, dalla tradizione culinaria alla conoscenza dei luoghi e dei costumi. L'improvvisazione sarà l'arma vincente.

La competizione avrà luogo giorno **24 maggio 2025 a partire dalle 8:30.**

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

Per ogni spostamento all'interno della competizione sarà consentito esclusivamente l'uso dei mezzi pubblici ATM s.p.a. (autobus).

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 della 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 alla data dell'evento.

Per partecipare è indispensabile costruire una squadra composta da 4 membri. **Ogni** squadra dovrà realizzare 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. Qual è il tuo ruolo all'interno della squadra?
3. Perché dovremmo scegliere voi?

Le iscrizioni dovranno pervenire a **partire dal 15 aprile 2025 ed entro e non oltre le 23:59 del 11 maggio 2025.** Per iscriversi si potrà procedere secondo due diverse modalità, digitale (A) e fisica (B).

Modalità A)

In questa modalità è necessario compilare un *form* dedicato, collegandosi al sito www.crescendoincubatore.com, allegando i documenti di identità dei partecipanti e caricando il suddetto video. Il video dovrà essere caricato sotto forma di link a Google drive, pertanto si presti attenzione a generare un **link pubblico di condivisione** (tasto *condividi* → tasto *chiunque abbia il link*) in modo tale che sia accessibile e correttamente visualizzabile dall'organizzazione. Qualsiasi link inviato attraverso il form che risulti non funzionante, corrotto o non valido verrà automaticamente scartato. Chiediamo gentilmente a tutti i partecipanti di verificare attentamente il corretto funzionamento e la validità del link prima di procedere all'invio.

Il team 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.

Modalità B)

Sarà possibile candidarsi al *Movemuni* presentando **fisicamente** la squadra in uno degli **eventi promo**, che avranno luogo nel periodo di apertura delle iscrizioni, vale a dire tra il 15 aprile 2025 e l'11 maggio 2025. Per candidarsi utilizzando questa modalità è comunque **necessario contattare** l'associazione tramite la mail movemuni@crescendoincubatore.com, inserendo la dicitura "CANDIDATURA MOVEMUNI 2025" come oggetto della mail, per essere informati circa le date degli **eventi promo** e le modalità di iscrizione della stessa.

Svolgimento e regole di gara

La competizione avrà inizio alle **ore 9:00** del giorno **24 maggio 2025**, presso **Iperuranio** in Strada San Giacomo 13, dove le 8 squadre si confronteranno per la prima volta in una **sfida inaugurale.** La squadra vincitrice della prova otterrà un vantaggio in punteggio che si sommerà al totale.

Per non incorrere nella squalifica, l'appuntamento per tutte le squadre è giorno 24 maggio 2025, presso Iperuranio, alle ore 8:15.

Successivamente a questa fase iniziale, le squadre riceveranno l'equipaggiamento e potranno preparare i propri itinerari e le strategie che preferiscono.
Da quel momento in poi**, i partecipanti saranno tenuti a utilizzare esclusivamente i mezzi pubblici ATM s.p.a. (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.

Tutte le squadre partiranno contemporaneamente e, solo al fischio di partenza, potranno consultare la mappa per conoscere i luoghi e le caratteristiche delle sfide.
Lo scopo della gara è accumulare più punti possibile durante la giornata, completando le sfide che sono dislocate lungo il territorio cittadino; **NON è obbligatorio** svolgere tutte le sfide mostrate in mappa, ad eccezione di alcune che saranno chiaramente indicate con un simbolo.

La strategia con cui le squadre decideranno di spostarsi dovrà tenere conto di una nuova regola che sarà introdotta in questa edizione: dopo la terza sfida consecutiva svolta all'interno della medesima zona della città verrà applicato un malus in punti per tutte le sfide successive svolte senza cambiare zona; tuttavia cambiare zona azzera la "*Combo*". Il malus si calcola sul punteggio totale accumulato fino a quel momento.

Griglia Esplicativa

1 sfida nella stessa zona	**2** sfide nella stessa zona	**3** sfide nella stessa zona	**4** sfide nella stessa zona	**5** sfide nella stessa zona	**6+** sfide nella stessa zona
NO MALUS	NO MALUS	MALUS 10%	MALUS 25%	MALUS 33%	MALUS 50%

Durante tutta la gara le squadre saranno accompagnate in ogni momento dallo **Staff Crescendo** che non potrà aiutare i partecipanti a formulare strategie o a risolvere le sfide; sarà lo staff a presentare ogni singola sfida alla squadra dopo essere giunta all'hotspot.

Durante ogni sfida lo staff terrà traccia della *validità della sfida*, dei *Malus*, *Bonus*, *Combo* accumulati. Inoltre si assicurerà che l'utilizzo dei propri cellulari, ai fini dello svolgimento della gara, sia limitato e strettamente legato al calcolo del percorso migliore lungo le varie tappe, o se richiesto, allo svolgimento delle prove. Ogni uso improprio del cellulare sarà considerato un malus.

Le varie sfide potranno essere affrontate da tutti i membri della squadra o solo da una parte di essi, a seconda della tipologia della prova. Tutte le informazioni relative allo svolgimento, inclusi Bonus e Malus, saranno fornite **esclusivamente** una volta che la squadra avrà raggiunto la destinazione.

Ogni squadra avrà a disposizione 10 ore circa per svolgere più sfide possibili. Allo scadere del tempo, tutti i partecipanti dovranno trovarsi a Piazza Duomo entro le ore 20:00 per svolgere la prova finale e scoprire il nome della squadra vincitrice. **Tutte le squadre che non riusciranno presentarsi saranno escluse dalla sfida finale.**

Metodo di valutazione della gara e delle singole sfide

Ad ogni sfida verrà assegnato un punteggio massimo raggiungibile; il punteggio, espresso in centesimi, verrà assegnato tenendo conto di vari fattori, tra cui il *grado di difficoltà*, il *tempo necessario per completarla* e la *distanza dal punto centrale della città*.

Le squadre che porteranno a termine una prova nel minor tempo riceveranno l'intero punteggio ad essa associato (es: 100 punti se la sfida sarà completata entro 1 minuto). Più tempo si impiega per completare una sfida, meno punti si ottengono. Ci sarà, inoltre, la possibilità di ottenere **punti bonus o malus** durante la competizione, punti che saranno sommati o detratti dal punteggio finale.

Il punteggio massimo raggiungibile per ogni sfida sarà visibile sulla mappa, tutti gli altri punteggi, determinati dal tempo impiegato per svolgere la prova, saranno forniti nel *luogo sfida*.
Svolgere le sfide nel minor tempo possibile non è un monito ad affrettarsi in uno sforzo senza criterio; dovrete usare il gioco di squadra per affrontare le sfide nel migliore dei modi ed ottenere il punteggio massimo.

In alcuni casi non sarà il tempo impiegato nello svolgimento della prova a determinare il punteggio ottenuto, ma quest'ultimo verrà assegnato dal giudice della sfida.

La squadra vincitrice sarà quella che, terminata la gara e sommati tutti i punteggi ottenuti nelle singole prove, **avrà ottenuto il punteggio più alto tra tutte le squadre.**

Liberatoria/autorizzazione per la pubblicazione di foto e video

Tutti i partecipanti, al momento dell'iscrizione, autorizzano, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, ai sensi dell'art. 10 del Codice Civile e degli artt. 96 e 97 della Legge sul Diritto d'Autore (L. 633/1941), alla conservazione, alla riproduzione, alla pubblicazione, alla diffusione in qualsiasi forma e con ogni mezzo tecnico, delle proprie immagini, realizzate dall'associazione o da soggetti terzi autorizzati dalla stessa.

Dichiarazione/liberatoria da responsabilità

Tutti i partecipanti, al momento dell'iscrizione, accettano il presente regolamento e, contestualmente, dichiarano di esonerare e sollevare da ogni responsabilità l'associazione ed il suo legale rappresentante, per gli eventuali incidenti o infortuni subiti nel corso della manifestazione.

In bocca al lupo!
Il Team Crescendo