

ALLEGATO 1 - REGOLAMENTO UFFICIALE
CACCIA AL TESORO A BOLZANO – SIDE QUEST
4 ottobre 2026 • Finale 18 ottobre 2026

PREMI E SISTEMA DI PUNTEGGIO

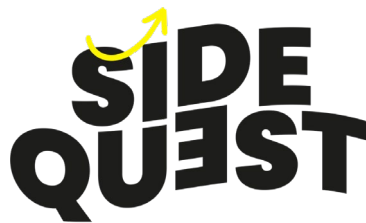
Il presente allegato costituisce parte integrante del **Regolamento Ufficiale di SIDE QUEST – Caccia al Tesoro a Bolzano** e specifica l'elenco dei premi assegnati alle prime 10 squadre della classifica finale e le modalità di attribuzione dei punti durante la fase del 4 ottobre 2026.

Le disposizioni del Regolamento Ufficiale non espressamente modificate o specificate dal presente allegato rimangono invariate.

1. PREMI

Le prime 10 squadre della classifica finale ricevono i seguenti premi, secondo il rispettivo ordine di classificazione:

1. **Disneyland Paris**
Viaggio dall'Italia a Parigi, soggiorno di 2 notti e ingresso a Disneyland Paris per 3 giornate, secondo le condizioni e il valore massimo complessivo di 1.600 euro previsti dall'Art. 14 del Regolamento Ufficiale.
2. **Hotel Latemar di Soraga**
Soggiorno di 2 notti per due persone, comprensivo di cena e SPA. Valore massimo complessivo 800 euro.
3. **LEGO Acquario tropicale**
Un set LEGO Acquario tropicale. Valore massimo complessivo ca. 460 euro.
4. **Gardaland**
2 abbonamenti Gardaland. Valore massimo complessivo ca. 300 euro.
5. **Ristorante Hidalgo di Merano**
Cena per 2 persone. Valore massimo complessivo ca. 132 euro.
6. **Twenty**
2 Gift Card Twenty del valore di 50 euro ciascuna, per un valore complessivo di 100 euro.
7. **Time Twister Games**
Buono del valore di 70 euro per l'acquisto di un gioco da tavolo.
8. **Netflix**
Gift Card Netflix del valore di 50 euro.



9. **Cineplexx**

2 biglietti per il cinema Cineplexx. Valore complessivo di ca. 30 euro.

10. **Museo di Scienze Naturali**

2 ingressi al Museo di Scienze Naturali. Valore complessivo di ca. 14 euro.

2. PUNTEGGIO DEGLI ENIGMI

Ogni enigma risolto correttamente assegna alla squadra un punteggio determinato in base alla difficoltà attribuita all'enigma:

Difficoltà dell'enigma	Punti
Facile	5
Media	7
Difficile	10

Il punteggio dell'enigma viene acquisito al momento della sua corretta risoluzione secondo quanto registrato dalla piattaforma di gioco.

3. VALORE BASE DEI CUBI

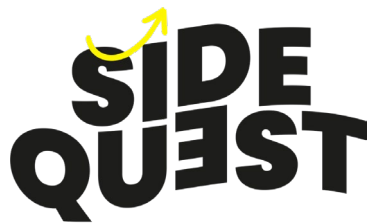
I cubi sono distinti in due categorie:

Tipologia	Location	Valore base
Cubo piccolo	Micro-location	5 punti
Cubo grande	Macro-location	10 punti

I **cubi piccoli** sono collocati nelle **micro-location**, costituite da spazi pubblici. I cubi piccoli sono di colore grigio e misurano **2 × 2 cm**.

I **cubi grandi** sono associati alle **macro-location**, costituite da spazi o persone private. I cubi grandi sono di colore fucsia e misurano **4 × 4 cm**.

In ogni location sono disponibili **5 oppure 10 cubi**. Nelle macro-location sono sempre disponibili **10 cubi**.



Ogni squadra può ottenere un solo cubo per ciascuna location, secondo quanto previsto dal Regolamento Ufficiale.

4. MOLTIPLICATORE PER ORDINE DI RACCOLTA

Il valore del cubo è modificato in funzione dell'ordine con cui le squadre lo ottengono nella stessa location.

La prima squadra che raccoglie o ottiene validamente un cubo in una determinata location beneficia di un moltiplicatore **×2**.

Per le squadre successive il moltiplicatore diminuisce progressivamente di **0,1**:

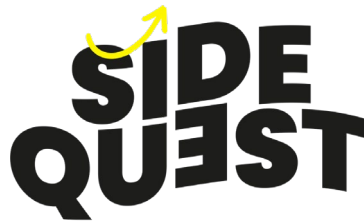
Ordine di raccolta nella location	Moltiplicatore
1° cubo	×2
2° cubo	×1,9
3° cubo	×1,8
4° cubo	×1,7
5° cubo	×1,6
6° cubo	×1,5
7° cubo	×1,4
8° cubo	×1,3
9° cubo	×1,2
10° cubo	×1,1

Nelle location nelle quali sono disponibili solamente **5 cubi**, la progressione si conclude con il quinto cubo, al quale viene applicato il moltiplicatore **×1,6**.

L'ordine di raccolta è determinato sulla base della registrazione valida dell'ottenimento del cubo da parte delle diverse squadre.

5. MOLTIPLICATORE DI DIFFICOLTÀ DELLE MICRO-LOCATION

Ogni cubo presente in una micro-location possiede inoltre un proprio **moltiplicatore di difficoltà**, determinato in base alla difficoltà dello specifico punto nel quale il cubo è stato collocato.



Sono previsti tre livelli:

Difficoltà	Moltiplicatore
Base	×1
Media	×1,5
Alta	×2

All'interno della stessa micro-location possono pertanto essere presenti cubi con moltiplicatori di difficoltà differenti.

Il punteggio attribuito a un cubo piccolo è calcolato secondo la seguente formula:

5 punti × moltiplicatore di difficoltà × moltiplicatore di ordine di raccolta

6. MOLTIPLICATORE DI DIFFICOLTÀ DELLE MACRO-LOCATION

Ogni macro-location prevede una prova da completare.

Alla macro-location viene attribuito un **moltiplicatore di difficoltà unico**, uguale per tutti i cubi disponibili in quella location e determinato in base alla difficoltà della prova prevista:

Difficoltà della prova	Moltiplicatore
Facile	×1
Media	×1,5
Difficile	×2

Il punteggio attribuito a un cubo grande è quindi calcolato secondo la seguente formula:

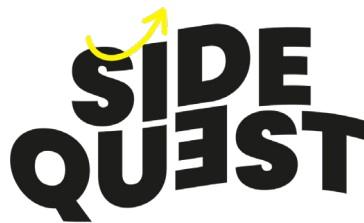
10 punti × moltiplicatore di difficoltà della prova × moltiplicatore di ordine di raccolta

7. CALCOLO DEL PUNTEGGIO DEI CUBI

Il valore finale di ogni cubo è determinato dalla combinazione di tre elementi:

Valore base del cubo × Moltiplicatore di difficoltà × Moltiplicatore di ordine di raccolta

Per le micro-location:



5 × difficoltà del singolo cubo × ordine di raccolta

Per le macro-location:

10 × difficoltà della prova della macro-location × ordine di raccolta

Il punteggio così determinato viene sommato ai punti ottenuti attraverso gli enigmi e agli altri elementi validamente acquisiti durante il gioco.

8. BONUS DI 20 PUNTI E PASSAGGIO OBBLIGATORIO

La registrazione valida del codice presente nella prima scheda bloccata della piattaforma assegna alla squadra 20 punti extra. La scheda corrisponde alla location che consente di accedere all'area di gioco e presso la quale è possibile lasciare biciclette e monopattini. La location costituisce inoltre un passaggio obbligatorio del percorso e il bonus può essere acquisito una sola volta per squadra.

9. CHECK-OUT FINALE E MOLTIPLICATORE ×10

Per concludere regolarmente la caccia, la squadra deve raggiungere la **location finale** ed effettuare il check-out secondo le modalità indicate dall'organizzazione.

Al momento del check-out, il punteggio complessivo accumulato dalla squadra fino a quel momento viene moltiplicato per **10**.

La formula è pertanto:

Punteggio accumulato × 10 = punteggio al check-out

Ad esempio, una squadra che raggiunge la location finale con **87,5 punti** ottiene al check-out:

87,5 × 10 = 875 punti

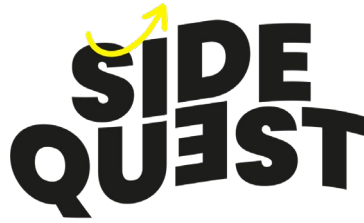
10. PUNTEGGIO DEL TEMPO

Dopo l'applicazione del moltiplicatore ×10 viene calcolato il **punteggio del tempo**, utilizzato per distinguere le squadre anche sulla base del tempo complessivamente impiegato.

Il tempo viene espresso come un numero decimale formato da **0**, seguito dal numero totale di minuti impiegati dalla squadra.

Ad esempio:

- 131 minuti corrispondono a **0,131 punti**
- 95 minuti corrispondono a **0,095 punti**
- 210 minuti corrispondono a **0,210 punti**



Il punteggio del tempo viene **sottratto** dal punteggio ottenuto al check-out.

La formula del punteggio finale è quindi:

(Punteggio accumulato × 10) – punteggio del tempo = punteggio finale

Esempio completo

Una squadra totalizza durante la caccia:

87,5 punti

Effettua regolarmente il check-out finale:

$87,5 \times 10 = 875$ punti

La squadra ha impiegato complessivamente **131 minuti**, quindi il relativo punteggio del tempo è:

0,131

Il punteggio finale della squadra sarà:

$875 - 0,131 = 874,869$ punti

In questo modo, a parità di punteggio ottenuto attraverso enigmi, cubi e prove, una squadra che conclude la caccia in meno tempo ottiene un punteggio finale leggermente superiore.

Ai fini della classifica fanno fede i punteggi, gli orari e gli altri dati registrati dalla piattaforma di gioco e verificati dall'organizzazione.

BeYoung APS

SIDE QUEST – Caccia al Tesoro a Bolzano