

REGOLAMENTO UFFICIALE

CACCIA AL TESORO A BOLZANO – SIDE QUEST

4 ottobre 2026 • Finale 18 ottobre 2026

Art. 1 – Come funziona SIDE QUEST: organizzazione e svolgimento

SIDE QUEST – Caccia al Tesoro a Bolzano è una manifestazione ludico-competitiva organizzata da BeYoung APS, con il sostegno della Regione Autonoma Trentino-Alto Adige/Südtirol e in collaborazione con MUA, Comune di Bolzano e Twenty.

La manifestazione prevede un massimo di 400 partecipanti e si svolge in **due fasi**.

La prima fase si tiene a Bolzano il 4 ottobre 2026, dalle 14:00 alle 18:30. Ogni squadra utilizza l'app di gioco per scegliere quali enigmi risolvere, quali location sbloccare e in quale ordine affrontarle.

Le location sono di due tipi:

- macro-location, dove la squadra deve completare una prova e, se la supera, riceve il relativo macro-cubo;
- micro-location, dove la squadra sblocca nell'app una serie di fotografie close-up utili a individuare il punto in cui è nascosto il cubo.

Per ogni location, macro o micro, la squadra può ottenere un solo cubo.

Ogni squadra costruisce quindi liberamente la propria strategia, decidendo quali enigmi affrontare e quali location raggiungere. Il punteggio dipende dai cubi recuperati, dalle prove completate, dagli enigmi risolti, dal valore dei diversi elementi di gioco e dal tempo impiegato.

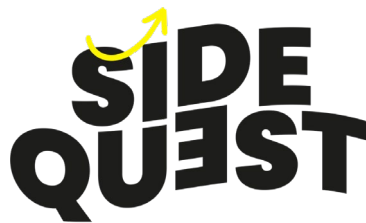
Per concludere correttamente la partita, la squadra deve raggiungere il punto finale ed effettuare il check-out, consegnando i cubi raccolti.

Al termine della giornata viene elaborata la classifica. Le 16 squadre con il punteggio più alto accedono alla fase finale del 18 ottobre 2026 a Castel Mareccio, durante Game Ground.

La fase finale consiste in una o più prove pratiche e determina la classifica conclusiva e le prime 10 squadre premiate.

Art. 2 – Natura della manifestazione

SIDE QUEST è un'iniziativa culturale, ludica e partecipativa organizzata da BeYoung APS, ente del Terzo settore senza scopo di lucro, nell'ambito delle proprie finalità istituzionali.



Il progetto nasce dal coinvolgimento diretto di giovani volontari ed è stato ideato per promuovere, attraverso il gioco, la scoperta attiva del territorio e del patrimonio urbano e culturale, la partecipazione giovanile, la socializzazione, la collaborazione e l'utilizzo creativo dei linguaggi digitali e della cultura pop. L'iniziativa è stata inoltre sviluppata e sostenuta quale progetto di particolare interesse regionale, con l'obiettivo di favorire partecipazione civica, innovazione culturale e cooperazione territoriale.

La manifestazione non è organizzata allo scopo di favorire la vendita di beni o servizi né di promuovere commercialmente prodotti, servizi, imprese, insegne o marchi. L'eventuale presenza di partner o sponsor non condiziona la partecipazione, il punteggio o l'assegnazione dei premi e non modifica la finalità culturale e istituzionale dell'iniziativa.

I premi costituiscono un elemento accessorio della manifestazione e sono attribuiti esclusivamente sulla base dei risultati ottenuti nelle prove di abilità, ingegno e strategia previste dal presente regolamento. Pertanto, in ragione dell'assenza delle finalità commerciali e promozionali individuate dall'art. 1 del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, SIDE QUEST non è organizzata quale concorso od operazione a premio ai sensi del medesimo decreto e non è soggetta agli adempimenti previsti per tali manifestazioni.

Art. 3 – Partecipanti e squadre

È possibile partecipare individualmente oppure in squadra composta da due persone. Ai fini del presente regolamento, anche chi partecipa individualmente è considerato una squadra.

Ogni persona può appartenere a una sola squadra. La composizione della squadra non può essere modificata dopo l'inizio del gioco, salvo autorizzazione dell'organizzazione per motivate esigenze.

L'età minima per partecipare è di 10 anni compiuti alla data dell'evento.

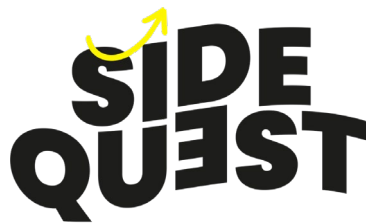
I partecipanti:

- tra 10 e 13 anni possono partecipare esclusivamente in squadra con una persona maggiorenne, con la quale devono rimanere durante lo svolgimento della caccia;
- tra 14 e 17 anni possono partecipare anche individualmente o in squadra con un altro minorenni di almeno 14 anni;
- se minorenni, devono in ogni caso essere autorizzati alla partecipazione da chi esercita la responsabilità genitoriale.

Per i partecipanti tra 14 e 17 anni che partecipano senza un maggiorenne, l'autorizzazione deve comprendere espressamente la partecipazione autonoma alla manifestazione e gli spostamenti all'interno dell'area urbana di gioco.

Per i partecipanti sotto i 14 anni, l'autorizzazione deve indicare la persona maggiorenne che parteciperà insieme al minore.

Lo staff presidia le prove e le attività previste, ma non accompagna né sorveglia continuamente le singole squadre durante gli spostamenti in città.



Art. 4 – Iscrizione e accreditamento

L'iscrizione avviene tramite la pagina ufficiale della manifestazione.

È possibile iscriversi anche sul posto il 4 ottobre entro le ore 13:15, esclusivamente in presenza di posti disponibili.

L'accREDITamento si svolge presso il Parco delle Semirurali dalle ore 12:30 alle ore 13:30.

In fase di accREDITamento vengono verificati i dati di iscrizione e viene consegnato il kit di gioco, comprensivo delle pettorine con il numero identificativo della squadra.

Possono prendere parte alla manifestazione esclusivamente persone regolarmente iscritte e accreditate. Per i minorenni deve essere stata consegnata la documentazione richiesta.

Art. 5 – Account, smartphone e referente della squadra

Ogni squadra utilizza un solo account di gioco, associato al proprio nickname, e un solo smartphone principale.

La persona titolare dell'account è il referente della squadra nei rapporti con l'organizzazione.

Ogni squadra è responsabile della disponibilità e del corretto funzionamento del proprio dispositivo, compresi batteria e connessione dati.

La piattaforma può richiedere l'utilizzo di geolocalizzazione, fotocamera, codici e altre funzioni necessarie allo svolgimento del gioco.

Non è consentito utilizzare account multipli, falsi o riferiti a persone non regolarmente iscritte.

Per ogni prova devono essere rispettate le indicazioni relative agli strumenti consentiti. È vietato far svolgere prove o risolvere materialmente enigmi a persone esterne alla squadra.

Art. 6 – Durata e funzionamento del gioco

La caccia al tesoro inizia alle ore 14:00 e termina alle ore 18:30.

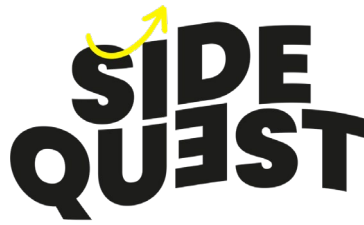
Attività, prove o raccolte effettuate dopo la chiusura del gioco non sono valide.

All'avvio della caccia, il primo enigma permette di individuare la location di accesso all'area di gioco.

Da quel momento le squadre possono scegliere autonomamente strategia e ordine con cui affrontare le diverse location, sbloccandole attraverso gli enigmi presenti sulla piattaforma.

Le location sono suddivise in:

- **Macro-location:** luoghi presidiati nei quali la squadra deve completare una prova;
- **Micro-location:** aree pubbliche nelle quali devono essere individuati e raccolti elementi fisici di gioco.



La piattaforma può fornire coordinate, fotografie, indizi, informazioni o ulteriori enigmi. Il nome visualizzato nell'applicazione non corrisponde necessariamente al luogo da raggiungere.

Nelle location presidiate devono essere rispettate le indicazioni dello staff e gli eventuali tempi di accesso.

Art. 7 – Cubi

Nelle micro-location sono nascosti piccoli cubi identificati da colore e codice. La piattaforma fornisce fotografie ravvicinate utili alla loro ricerca.

Ogni squadra può raccogliere un solo cubo per ciascuna location.

Il valore di ciascun cubo può variare in funzione:

- della sua posizione;
- della difficoltà della location;
- dell'ordine con cui viene raccolto dalle diverse squadre.

Nelle macro-location, superata correttamente la prova, lo staff consegna alla squadra il relativo macro-cubo.

I cubi sono collocati esclusivamente in punti accessibili in sicurezza. Per trovarli non è mai necessario arrampicarsi, sporgersi, scavalcare, accedere ad aree vietate o compiere altre azioni pericolose.

È vietato raccogliere più di un cubo nella stessa location, prendere cubi senza averne diritto, spostarli senza raccogliergli regolarmente, nasconderli, danneggiarli o manometterli.

Tali comportamenti comportano la squalifica immediata della squadra.

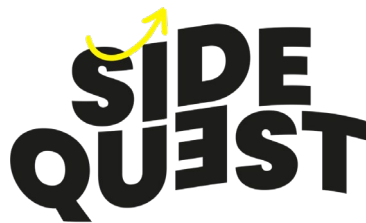
Art. 8 – Spostamenti e sicurezza

Dal punto di partenza alla location di accesso all'area di gioco è possibile spostarsi:

- a piedi;
- in bicicletta;
- in bicicletta elettrica;
- in monopattino;
- con altri mezzi individuali consentiti dalla normativa vigente.

Una volta raggiunta la location di accesso, gli eventuali mezzi devono essere lasciati nell'area indicata e la caccia prosegue esclusivamente a piedi.

L'utilizzo di un mezzo durante la fase pedonale comporta la squalifica.



Durante tutta la manifestazione devono essere rispettati il Codice della Strada, semafori e attraversamenti, proprietà private, divieti di accesso e indicazioni dello staff.

Nessun indizio o prova richiede di entrare in carreggiata, scavalcare recinzioni, arrampicarsi, sporgersi, accedere a proprietà private senza autorizzazione o compiere azioni pericolose. Qualora un indizio sembri richiederlo, deve essere considerato interpretato in modo errato.

La sicurezza prevale sempre sul risultato di gara.

Art. 9 – Punteggio, check-out e classifica

La classifica è determinata dal punteggio complessivamente ottenuto attraverso:

- cubi raccolti e relativo valore;
- enigmi risolti;
- prove completate;
- tempo impiegato;
- moltiplicatore previsto per il check-out.

Per completare regolarmente la caccia, la squadra deve raggiungere il punto finale ed effettuare il check-out, consegnando i cubi raccolti.

Il check-out determina l'applicazione al punteggio del moltiplicatore previsto dal gioco. Se non si effettua il check-out il punteggio ottenuto rimane comunque valido.

Ai fini della classifica fanno fede i dati registrati dalla piattaforma e le verifiche effettuate dall'organizzazione.

L'organizzazione può rettificare punteggi derivanti da errori tecnici, prove non valide o violazioni del regolamento.

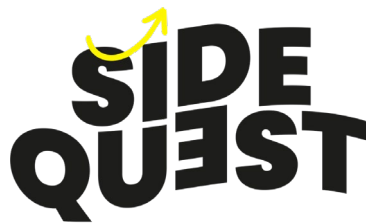
In caso di parità di punteggio prevale la squadra che ha completato prima il check-out. Qualora permanga una parità rilevante ai fini della qualificazione o dell'assegnazione di un premio, l'organizzazione può prevedere una prova di spareggio uguale per le squadre interessate.

Art. 10 – Fair play, penalità e squalifiche

Ogni squadra è tenuta a rispettare le altre squadre, lo staff, i cittadini, le strutture ospitanti e gli spazi pubblici.

Sono vietati, in particolare:

- falsificazione di risposte, prove, catture o risultati;
- utilizzo di account multipli;



- raccolta o manipolazione irregolare dei cubi;
- ostacolo intenzionale alle altre squadre;
- condivisione organizzata di soluzioni finalizzata ad alterare la competizione;
- utilizzo consapevole di bug o vulnerabilità della piattaforma;
- accesso agli account di altre squadre o ai sistemi dell'organizzazione;
- acquisizione irregolare di informazioni riservate dallo staff;
- utilizzo di mezzi vietati;
- comportamenti pericolosi, aggressivi o gravemente contrari al fair play.

In relazione alla gravità della violazione, l'organizzazione può annullare una prova o un cubo, sottrarre punti, escludere la squadra dalla classifica o disporne la squalifica.

Le violazioni gravi o intenzionali possono comportare la squalifica immediata.

Art. 11 – Problemi tecnici, condizioni meteorologiche ed emergenze

Eventuali problemi tecnici devono essere comunicati tempestivamente allo staff.

Guasti, batteria scarica, perdita della connessione o altri problemi relativi al dispositivo della singola squadra non danno diritto automaticamente a recuperi di tempo o punti.

In presenza di problemi generali della piattaforma, l'organizzazione può sospendere o modificare una prova e rettificare eventuali risultati alterati dal malfunzionamento.

La manifestazione può svolgersi anche in caso di normale pioggia. In presenza di temporali, vento forte, grandine o altre condizioni incompatibili con la sicurezza, l'organizzazione può modificare, sospendere, rinviare o annullare le attività.

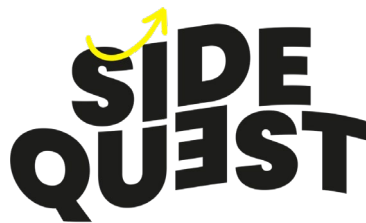
In caso di emergenza, i partecipanti devono interrompere il gioco e seguire le indicazioni dello staff o contattare i servizi di emergenza competenti.

Per ogni partecipante minorenni deve essere disponibile per tutta la durata dell'evento un recapito telefonico di chi esercita la responsabilità genitoriale.

Art. 12 – Fase finale

Le 16 squadre meglio classificate al termine della caccia del 4 ottobre accedono alla fase finale del 18 ottobre 2026 a Castel Mareccio, durante Game Ground.

La finale consiste in una o più prove pratiche.



Le modalità vengono comunicate contemporaneamente alle squadre qualificate e possono essere mantenute riservate fino all'inizio della prova, quando la loro conoscenza anticipata potrebbe compromettere la regolarità della competizione.

La classifica risultante dalla fase finale determina le posizioni premiate.

Art. 13 – Parità di punteggio

Per la classifica della fase del 4 ottobre 2026, in caso di parità di punteggio nella top 16 prevale la squadra che ha ottenuto il risultato nel minor tempo di gioco, sulla base dei dati registrati dalla piattaforma.

Qualora la parità permanga, l'organizzazione può utilizzare ulteriori dati oggettivi registrati dalla piattaforma o predisporre una prova di spareggio.

Nella fase finale del 18 ottobre 2026, in caso di parità di punteggio rilevante ai fini della classifica o dell'assegnazione dei premi, le squadre interessate affrontano una o più sfide di spareggio predisposte ad hoc dall'organizzazione, svolte alle medesime condizioni per tutte le squadre coinvolte.

La tipologia e le modalità della sfida di spareggio vengono comunicate al momento e la relativa prova determina l'ordine finale tra le squadre a pari punteggio.

Art. 14 – Premi

Sono premiate le prime 10 squadre della classifica finale.

Il valore complessivo del montepremi è pari a 3.500 euro.

Il primo premio consiste in un viaggio a Disneyland Paris, per un valore complessivo massimo di 1.600 euro, comprendente:

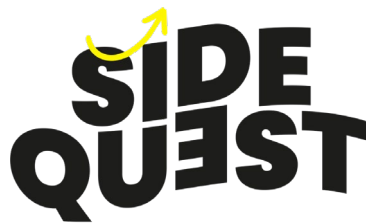
- viaggio dall'Italia a Parigi;
- due notti in hotel;
- ingresso al parco per tre giornate.

La squadra vincitrice viene messa in contatto con l'agenzia incaricata dell'organizzazione del viaggio.

Qualora il costo effettivo del pacchetto sia inferiore a 1.600 euro, la differenza può essere utilizzata, d'intesa con l'agenzia, per servizi aggiuntivi relativi al viaggio. Gli eventuali costi eccedenti tale importo, nonché notti o partecipanti aggiuntivi, restano a carico dei vincitori.

I premi dal 2° al 10° posto saranno indicati in un apposito Allegato Premi, che costituirà parte integrante del presente regolamento e dovrà essere reso disponibile prima dell'inizio della manifestazione.

In caso di vincitori minorenni, l'assegnazione e la fruizione del premio avvengono con il coinvolgimento di chi esercita la responsabilità genitoriale, ove necessario.



Art. 15 – Dati personali, fotografie e video

I dati personali raccolti in fase di iscrizione e quelli generati dalla piattaforma durante il gioco sono trattati secondo l'informativa privacy resa disponibile dall'organizzazione e possono essere utilizzati per la gestione della manifestazione, la verifica delle prove e la formazione della classifica.

Durante la manifestazione possono essere effettuate fotografie e riprese video.

L'utilizzo e la pubblicazione di immagini nelle quali il partecipante sia identificabile sono disciplinati da una specifica autorizzazione all'utilizzo dell'immagine, distinta dall'accettazione del presente regolamento.

Per i partecipanti minorenni l'autorizzazione deve essere raccolta secondo la disciplina applicabile alla responsabilità genitoriale. In particolare, per la pubblicazione sui social network di immagini di minori, il Garante per la protezione dei dati personali ha ribadito la necessità del consenso preventivo di entrambi i genitori quando entrambi esercitano la responsabilità genitoriale.

Art. 16 – Responsabilità

Ogni partecipante è responsabile del rispetto del presente regolamento, delle norme vigenti e delle indicazioni impartite dall'organizzazione.

L'organizzazione non risponde, nei limiti consentiti dalla legge, delle conseguenze derivanti da comportamenti imprudenti, vietati o comunque contrari alle regole della manifestazione posti in essere dai partecipanti.

Resta ferma la responsabilità dell'organizzazione per fatti o omissioni ad essa imputabili nei casi previsti dalla legge.

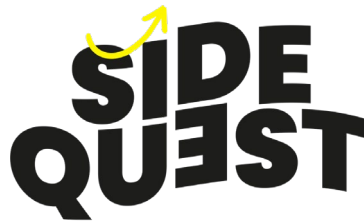
Art. 17 – Rinuncia, annullamento e rimborsi

La partecipante può richiederne il rimborso fino a 3 giorni prima dell'inizio della caccia al tesoro.

Decorso tale termine, la quota non è rimborsabile in caso di rinuncia o mancata partecipazione. La quota non è altresì rimborsabile in caso di squalifica dovuta alla violazione del presente regolamento.

In caso di annullamento della manifestazione da parte dell'organizzazione prima del suo inizio, le quote di partecipazione versate saranno rimborsate integralmente o potranno essere mantenute per la nuova data.

In caso di sospensione o interruzione dell'evento dopo il suo inizio per motivi di sicurezza, condizioni meteorologiche, disposizioni delle autorità, cause di forza maggiore o altre circostanze non imputabili all'organizzazione, non è previsto automaticamente il rimborso della quota.



Art. 18 – Contestazioni e accettazione del regolamento

Eventuali contestazioni relative a prove, cubi, punteggi o classifica devono essere comunicate tempestivamente al personale dell'organizzazione dal referente della squadra.

L'organizzazione decide sulla base dei dati della piattaforma, delle verifiche dello staff e degli altri elementi oggettivamente disponibili.

Le decisioni adottate dall'organizzazione sono definitive ai soli fini dello svolgimento e della classifica della manifestazione, fatti salvi i diritti riconosciuti dalla legge.

L'iscrizione e la partecipazione a SIDE QUEST comportano la presa visione e l'accettazione del presente regolamento.

Per quanto non espressamente disciplinato, l'organizzazione adotta le decisioni necessarie nel rispetto dei principi di sicurezza, correttezza, parità di trattamento e fair play.

BeYoung APS

SIDE QUEST – Caccia al Tesoro a Bolzano