



23 septembre 2018

## La chasse au trésor de Gaspard

### Règlement

#### *Article 1 - Inscriptions - Participation*

La participation à la chasse au trésor est gratuite, sous condition **d'inscription préalable** auprès de l'association Cugistoria. **La date limite d'inscription a été fixée au 15 septembre 2018.** Aucune inscription reçue après cette date ne pourra être retenue. Aucune inscription ne pourra être prise le jour même, à savoir le 23 septembre 2018.

#### *Article 2 - Equipes et participants*

- Les équipes ne peuvent pas compter plus de cinq participants.
- Les « équipes » d'une seule personne sont acceptées, mais il est conseillé de se regrouper...
- Les mineurs de moins de quinze ans sont acceptés s'ils sont accompagnés d'au moins un adulte. Ce dernier doit être un représentant légal. Si ce n'est pas le cas, une autorisation écrite des parents doit être fournie aux organisateurs, au moment de l'inscription.
- Les mineurs de plus de quinze ans peuvent former une équipe, sous réserve qu'ils aient produit une autorisation écrite de leurs parents.

#### *Article 3 - Départ*

Le départ a lieu **depuis les aires de foulage, dites de Coudoune, le dimanche 23 septembre, à partir de 9 heures et jusqu'à 9 h 15.**

A partir de 9 h 15, les équipes qui se présenteront ne seront plus autorisées à participer, même si elles sont inscrites.

#### *Article 4 - But du jeu*

Le trésor de Gaspard de Besse est contenu dans un coffre. Le but du jeu consiste :

- à trouver l'endroit où ce coffre est caché
- à ouvrir le coffre, après avoir trouvé les combinaisons chiffrées des deux cadenas qui le verrouillent. Sept questions, posées tout au long du parcours, permettent de trouver les six chiffres qui forment les deux combinaisons.
- à amasser au cours du parcours un maximum de points qui permettront de départager les ex-æquo et de procéder au classement des gagnants.

#### *Article 5 - Déroulement du jeu*

Le parcours est divisé en cinq étapes, séparées par quatre escales où se trouve un maître d'escale. Au moment du départ, chaque équipe reçoit l'itinéraire qui lui permettra d'atteindre la première escale, ainsi qu'une enveloppe de secours cachetée. Elle reçoit également un laissez-passer qu'il lui faudra compléter et remettre au maître de la première escale. C'est ce dernier qui lui remettra l'itinéraire et laissez-passer destinés à poursuivre le parcours jusqu'à la deuxième escale. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

#### *Article 6 - La durée du parcours*

La durée totale du jeu ne doit pas excéder deux heures et demie, **chaque étape doit donc être parcourue en 30 minutes maximum.** Si, au terme de ces 30 minutes, une équipe n'a pas répondu à toutes les questions, certes, il lui manquera des points, mais les indications de l'itinéraire doivent lui permettre de rejoindre la prochaine escale.

### ***Article 7 - Les points***

- Différentes épreuves, à savoir des énigmes, des jeux de réflexion ou d'observation, ainsi que des jeux d'adresse, permettent de gagner des points.
- L'ouverture du coffre donne vingt points.
- Les équipes peuvent améliorer leur score en rassemblant au cours du parcours un maximum d'objets, choisis dans une liste donnée au départ. Les objets sont remis à l'arrivée. Chaque objet donne un point supplémentaire.

### ***Article 8 - Bonus***

Les participants qui feront un effort pour être habillés en costume d'époque (18<sup>ème</sup> siècle) bénéficieront d'un **bonus de dix points** (si besoin, documentation sur notre site, via le lien suivant : [http://www.cugistoria.fr/wa\\_files/Concernant\\_20les\\_20tenues\\_20d.pdf](http://www.cugistoria.fr/wa_files/Concernant_20les_20tenues_20d.pdf)).

### ***Article 9 - Les enveloppes de secours***

Au départ, comme à chaque escale, il est remis aux équipes une enveloppe cachetée leur indiquant où se trouve le maître d'escale qu'ils doivent retrouver pour pouvoir continuer. Cependant, chaque fois qu'elles utiliseront une enveloppe de secours, les équipes se verront **pénalisées de trois points**, décomptés de leur résultat total.

### ***Article 10 - Les gagnants***

L'équipe gagnante sera celle qui aura amassé le plus de points **et** qui aura réussi à ouvrir le coffre. Elle emportera le trésor de Gaspard.

Une question subsidiaire permettra de départager les éventuels ex-æquo. Si cette question subsidiaire ne permettait pas de désigner l'équipe gagnante, les organisateurs poseront une seconde question subsidiaire. Le deuxième et le troisième prix, ainsi que les récompenses, seront ensuite distribués en fonction des résultats obtenus au cours du parcours.

### ***Article 11 - La proclamation des résultats***

Les résultats seront proclamés à l'arrivée, après délibération du jury. Les décisions du jury, étant prises en fonction de critères chiffrés et donc objectifs, sont sans appel.

### ***Article 12 - Assurances***

Pour les manifestations qu'elle organise, l'association Cugistoria est couverte par un contrat d'assurances responsabilité civile. En revanche, elle décline toute responsabilité pour tout accident ou dommage directement causé par les participants.

### ***Article 13 - Esprit du jeu - Manquements au règlement***

La chasse au trésor de Gaspard est un jeu, que les organisateurs ont voulu comme un moment d'échange et de détente, à passer entre amis ou en famille, dans une atmosphère de bonne humeur. Les organisateurs ont également privilégié la découverte du village, notamment de ces petits détails devant lesquels on passe souvent, sans jamais les remarquer.

*Les épreuves se déroulant sur la voie publique,  
les participants s'engagent à respecter le calme des riverains.*

*ATTENTION !*

*Les organisateurs se réservent le droit d'exclure toute équipe dont le comportement  
s'opposerait à l'esprit du jeu tel qu'évoqué ci-dessus  
ou qui causerait des troubles à l'ordre du public.*

*Une question ? Un renseignement supplémentaire ? 06-70-12-44-67*