

Tri-Rallye Chasse au trésor Eco-citoyen de Raiatea

Edition 2012 - REGLEMENT - FAATURE RAA

L'association RAINUIATEA dont le siège social se situe Mairie de Tumaraa 98735 RAIATEA BP 378, organise un grand jeu rallye-chasse au trésor et voici ci-dessous le règlement complet :

Le thème du jeu édition 2012 est : **Sensibilisation aux gestes éco-citoyens et découverte de la commune d'Uturoa d'hier et d'aujourd'hui.**

1. Conditions d'inscription :

Les inscriptions sont ouvertes du 1^{er} septembre au 31 octobre 2012 dernier délai et les formulaires sont à déposer au secrétariat de la commune d'Uturoa accompagnés de la participation financière de l'équipe.

2. Conditions du jeu :

Ce jeu se joue par équipe de 8 personnes avec un minimum de 6 adultes ce qui signifie que seulement 2 mineurs sont acceptés dans une équipe. Il est demandé à chaque membre d'accepter d'être respectueux et solidaire envers les autres membres de son équipe mais aussi envers les autres équipes.

Chaque équipe concourt avec : 1 voiture assurée, 2 vélos et au moins 1 appareil photo numérique.

Une participation financière de 1 000 F par personne est demandée dès l'inscription, ce qui porte à 8 000 F la participation de chaque équipe. Cette participation ne sera pas restituée en cas de désistement de l'équipe avant le départ du jeu, ni en cas de disqualification. Au moins 1 membre de l'équipe a le permis de conduire pour la voiture et au moins 1 membre de l'équipe parle, lit et écrit la langue tahitienne.

L'organisateur décline toute responsabilité concernant le vol, la perte, la dégradation du matériel appartenant aux équipes en jeu. Chacun étant responsable de son matériel.

Chaque équipe sera composée de 3 sous équipes qui effectueront 3 circuits différents :

- Une sous équipe de 4 membres pour circuler en voiture dans la zone qui s'étend du quartier Uturaerae à l'ouest jusqu'au quartier Tepua à l'est (environ 11 kms).
- Une sous équipe de 2 membres équipés des vélos pour circuler du quartier Tahina à l'ouest jusqu'au quartier Centre ville à l'est (environ 4 kms).
- Une sous équipe de 2 membres piétons pour résoudre des énigmes au centre ville commercial.

Les membres de l'équipe sont autorisés à permuter dans les sous équipes durant le jeu mais sans jamais modifier le nombre de membre dans chaque sous équipe.

Etant donné qu'il s'agit d'un jeu d'équipe, les circuits et les énigmes sont complémentaires pour chaque équipe, c'est-à-dire que chaque sous équipe rapporte des points pour l'équipe et que c'est l'ensemble des énigmes découvertes et les prestations communes qui feront que l'équipe pourra gagner ou pas. Tous les membres de l'équipe seront amenés à participer à des étapes tous ensemble et l'absence d'un des membres convoqué pourrait être pénalisant pour l'équipe. Des tables et chaises sont disposées pour accueillir les sous équipes à tout moment pour la réalisation de travaux manuels ou pendant la pause déjeuner.

3. Le jeu

Le jeu est constitué de deux étapes : le rallye et la chasse au trésor

- **Le rallye** : il s'agit d'un circuit géographique à parcourir en répondant à des énigmes et en réalisant des prestations. *Le temps maximum dédié à cette étape est de 6h à partir du top-départ.*
 - o Chaque équipe a un ensemble d'énigmes à résoudre ainsi que des créations artistiques à réaliser et des jeux techniques. Chaque jeu réalisé ou énigme résolue rapporte des points à l'équipe. Les prestations artistiques demandées sont notées par un jury et rapporte aussi des points. Des points complémentaires peuvent être obtenus grâce au temps réalisé pour effectuer l'ensemble des 3 circuits.
 - o Chaque équipe conserve les énigmes résolues pour les rendre toutes ensemble à la fin du jeu. Le jury est disponible pour enregistrer les résultats au fur et à mesure que les équipes se présentent au stand pour le dépôt. La correction démarre lorsque toutes les énigmes sont déposées par une équipe, ainsi la notation est établie suivant la grille. Toute contestation peut avoir lieu immédiatement.
 - o Ainsi les équipes ayant terminé la première étape en ayant répondu à toutes les énigmes et réalisé toutes les prestations demandées seront sélectionnées pour concourir à la deuxième étape.
- **La chasse au trésor** : un « trésor » est caché quelque part. *Le temps maximum dédié à cette étape est de 2h à partir du top-départ.*
 - o Grâce aux énigmes découvertes et aux prestations réalisées, les équipes concourant à cette étape auront les moyens de retrouver la cachette du trésor.
 - o La première équipe découvrant le trésor devient propriétaire de celui-ci. Dans le cas où, au terme des 2h imparties, le « trésor » n'est pas découvert, le jeu sera terminé et le « trésor » remis en jeu l'année prochaine.

IMPORTANT : Les équipes sont éliminées – disqualifiées du jeu dans les cas suivants à n'importe quel moment :

1. Absence d'un des membres de l'équipe au départ du jeu ou à l'arrivée. (vérification des identités inscrites)
2. Tricherie : des équipes de surveillance vérifient que les équipes ne trichent pas !
3. Non présentation d'au moins une prestation ou une réponse à une énigme.
4. Manque de respect des autres équipes, dégradation du matériel prêté pendant le jeu.
5. Temps de réalisation de l'étape au-delà de la prévision : 6h pour la 1^{ere} étape et 2h pour la 2^{eme}.

4. Organisation

Les énigmes ont été dissimulées avant le départ du jeu dans des lieux stratégiques connus des organisateurs. Chaque équipe a ses propres circuits avec ses propres énigmes reconnaissables à la couleur choisie par l'équipe à l'inscription de celle-ci. Pour chaque circuit, chaque énigme porte un chiffre et l'équipe a intérêt à suivre l'ordre logique de la numérotation. Dans le cas où l'équipe découvrirait une enveloppe destinée à une autre équipe (autre couleur) le fairplay (respect) est de mise sous peine de disqualification pour tricherie.

La pause déjeuner est incluse dans le temps du jeu et n'est pas déductible. Un stand casse-croûte et boissons est à la disposition des concurrents en échange des tickets distribués avant le départ du jeu.

La convocation de toutes les équipes est à 8h sur le parvis du marché d'Uturoa le samedi 24 novembre 2012. Seules les équipes inscrites avant le 31 octobre peuvent concourir.

Les organisateurs distribueront à chaque équipe :

8 tickets casse-croûte + 16 tickets boissons + 8 signes de reconnaissance (brassard ou badge) avec le nom de l'équipe + Tous les éléments nécessaires au jeu : plan – règlement – instructions – laisser passer + Un thème à tirer au sort qui déterminera certaines prestations à réaliser + Au moment du top-départ : les premières énigmes de chaque équipe : 1 par sous équipe

Le classement des équipes sera affiché au fur et à mesure qu'il sera connu. La remise des prix aura lieu à la fin du jeu, lorsque tous les résultats seront affichés et au plus tard vers 18h.