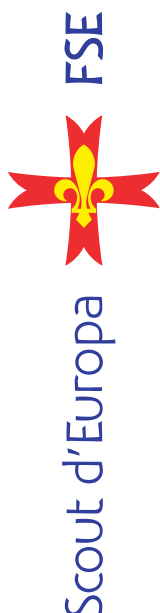


Roma, 29 Dicembre 2021



Regolamento Sfida Squadriglia Europa 2022

Cara Squadriglia, benvenuta!!

Eccoci anche quest'anno a darvi il benvenuto ad una nuova avventurosa sfida che ci porterà a nominare la Squadriglia Europa 2022!

Sia che sia la prima volta che partecipate, sia che abbiate già partecipato in passato, leggete bene il regolamento che trovate qui di seguito. Troverete sia indicazioni sulle regole da rispettare, che le diverse date in cui le fasi del gioco si svolgeranno.

Anche quest'anno il gioco si sviluppa in più fasi, al termine delle quali una sola Squadriglia in Italia sarà la vincitrice: verrà nominata ufficialmente "Squadriglia Europa", riceverà un segno distintivo per essere riconosciuta come tale ed avrà l'onore di inviare tutta l'Alta Squadriglia del proprio Riparto come rappresentante italiana all'Incontro Internazionale delle Alte Squadriglie. Anche nel caso in cui, per qualsiasi ragione ad esempio legata al protrarsi della pandemia, l'incontro non dovesse avvenire, l'Alta Squadriglia avrà la possibilità di vivere comunque un momento speciale a lei dedicato.

FASE 1

Viene proposta una sfida, alla quale tutte le Squadriglie italiane possono partecipare.

Nel momento in cui deciderete di iniziare a giocare (dopo esservi assicurate di essere pronte, in base a tutte le istruzioni qui riportate), dovrete accedere al link che troverete nella cartolina di lancio e che vi farà entrare nel *format di registrazione*.

In questo format dovrete registrare alcune informazioni sulla vostra Squadriglia. La data e il giorno nel quale invierete le risposte al format di registrazione, verranno salvati come istante di inizio gioco per la vostra Squadriglia e vi comparirà sullo schermo un messaggio con il link dal quale scaricare la sfida! Fate quindi attenzione!! Vi suggeriamo di salvare questo link dove ritenete opportuno; nel caso in cui doveste smarrirlo potete, ad ogni modo, accedere nuovamente al format di inizio gioco e ripetere l'operazione;

Associazione Italiana Guide e Scouts d'Europa Cattolici

Ente ecclesiastico civilmente riconosciuto con DPR n.° 240 del 18/3/1985 - Aderente all'Union International des Guides et Scouts d'Europe (UIGSE-FSE) organizzazione non governativa con statuto partecipativo presso il Consiglio d'Europa

ma il primo istante registrato come istante di inizio gioco rimarrà comunque quello valido. Scaricato il file contenente la sfida, potrete stamparlo o salvarlo in digitale, ma una pagina, sulla quale troverete l'indicazione, andrà necessariamente stampata. La sfida si suddividerà in 6 attività; in ciascuna attività dovrete trovare 1 soluzione. Avrete completato la sfida solamente quando avrete trovato 6 soluzioni, ma nulla vi impedisce, se proprio non riuscite, di terminare il gioco con un numero inferiore di soluzioni. Nel file contenente la sfida troverete anche il link per accedere al format in cui inserire le soluzioni.

Nel momento in cui invierete le 6 soluzioni attraverso il format, sarà registrato il vostro istante di conclusione gioco!

Quindi:

- 1) Accedete al link contenuto nella cartolina di lancio
- 2) Registratevi nel format di inizio gioco e visualizzate il link al file contenente la sfida
- 3) Salvate o stampate il file contenente la sfida (un foglio, su cui lo troverete indicato va necessariamente stampato)
- 4) Risolvete le 6 attività
- 5) Accedete al format delle soluzioni e registratele!

Passeranno alla fase successiva le 3 migliori Squadriglie per Regione Scout, (quindi NORD, SUD, EST, OVEST) ossia 12 Squadriglie in tutta Italia, che avranno fornito la soluzione corretta all'enigma nel minor tempo possibile.

Non verrà premiata la Squadriglia che terminerà per prima, ma quella che impiegherà il minor tempo. Per intenderci quindi, non sarà necessario iniziare per prime il gioco: potrete anche iniziare più avanti, l'importante sarà ottenere il miglior tempo di risoluzione dell'enigma (purché ovviamente questo venga risolto correttamente). Il tempo di esecuzione del gioco per ciascuna Squadriglia verrà registrato come differenza tra l'istante di conclusione gioco (registrato nel momento di invio delle soluzioni) e l'istante di inizio gioco (registrato nel momento di invio del format di registrazione)

Il tempo necessario a portare a compimento il gioco è stimato di circa 2 ore. Assicuratevi quindi di accedere al format di registrazione solo e soltanto quando avrete intenzione di cominciare a giocare, avrete a disposizione tempo sufficiente per completarlo ed avrete con voi il materiale sotto riportato necessario allo svolgimento corretto.

In caso di parità, sia di durata che di risposte fornite, passeranno alla fase successiva le Squadriglie che avranno inviato la soluzione per prime.



In caso di presenza di 2 Squadriglie di uno stesso Riparto tra le prime 12, solamente la prima tra le due potrà essere ammessa. Saranno quindi ammesse alla seconda fase 12 Squadriglie di 12 Riparti diversi, 3 per ciascuna Regione Scout.

La 1° fase si articolerà nelle seguenti azioni:

- **Dopo Domenica 2 Gennaio 2022** la vostra Capo Riparto riceverà e vi consegnerà la cartolina di invito per partecipare a questa Avventura tramite la quale accedere al link di inizio gioco.
- **Da sabato 15 Gennaio 2022 ore 15,30 a sabato 5 Febbraio 2022 ore 19,30** il link di inizio gioco sarà attivo e sarà possibile registrare le soluzioni! *ATTENZIONE: dopo le 19,30 di sabato 5 Febbraio 2021 non sarà più possibile registrare risposte anche nel caso in cui vi siate già registrate al format di accesso.*

Dovrete cimentarvi di Squadriglia nella risoluzione degli enigmi, sia giocando online (tutte connesse e condividendo lo schermo), sia in presenza, a seconda delle normative di prevenzione Covid vigenti per la vostra Provincia/Regione. Raccomandiamo - nel caso di gioco in presenza - di mantenere la distanza tra voi e indossare la mascherina.

Vi saranno sempre necessari per completare il gioco:

- almeno uno smartphone o un computer
- una connessione Internet (non è strettamente necessaria per lo svolgimento delle attività ma soltanto per scaricare il file contenente la sfida e per registrare le soluzioni!)
- una stampante nelle vicinanze (anche la tabaccheria vicina alla sede!) per stampare almeno una pagina del file
- una copia del libro "Scoutismo per ragazzi"
- una copia del Libretto delle Specialità
- almeno una penna

Nel format di inizio dovrete fornire alcune informazioni che vi renderanno rintracciabili in caso di vittoria:

- Nome Regione (Nord, Est, Ovest, Sud);
- Nome Distretto;
- Nome del Gruppo e del Riparto di appartenenza;



- Nome della Capo Riparto e indirizzo mail;
- Nome della Capo Squadriglia e indirizzo mail.

Di volta in volta, chi avrà la possibilità di accedere alle fasi successive, troverà altre sfide che permetteranno di arrivare alla nomina della “Squadriglia Europa 2022”! Chissà quali talenti dovrete mettere in campo! Preparatevi! L’Europa è la nostra casa!!!

Alcune anticipazioni delle fasi successive:

FASE 2

Si svolgerà da sabato **19 Febbraio 2022 a sabato 09 Aprile 2022** e vedrà il confronto fra le 12 squadriglie che hanno passato la prima fase: le Squadriglie saranno contattate e riceveranno tutte le informazioni per partecipare e superare anche la fase 2 dalla quale usciranno vincitrici 4 Squadriglie, una per ogni Regione.

FASE 3

Infine la 3° fase si svolgerà durante tutta l’estate accompagnando le 4 Squadriglie nelle attività estive! Verrà lanciata **sabato 7 Maggio 2022** e terminerà **sabato 03 settembre 2022...** e poco dopo... conosceremo la Squadriglia Europa 2022!!!

Anche per le 3 Squadriglie che avranno partecipato alla terza fase ma senza ottenere il primo posto ci sarà da quest’anno un premio per tutta la Squadriglia. Usciremo presto con migliori dettagli!

Vi aspettiamo!!!

Buona caccia

Pattuglia Europa

della Pattuglia Nazionale Guide

