VADEMECUM DELLA CACCIA AL TESORO DI NATALE 2026

Il presente documento integra il Regolamento della Manifestazione già pubblicato sul sito internet ufficiale www.cacciaaltesorosorrento.com.

1. SFILATA DELLE SQUADRE

La Sfilata delle Squadre iscritte si terrà domenica 6 dicembre 2026. Le Squadre dovranno presentarsi alle ore 20:00 in Piazza Andrea Veniero per il raduno. Il corteo partirà alle ore 21:00 dalla medesima piazza.
In accordo con il tema di questa Edizione, ogni Squadra dovrà rappresentare i seguenti personaggi che hanno segnato le tre stagioni di *Squid Game*:

- 1 Frontman;
- 10 Guardie;
- 10 Partecipanti;
- 1 Reclutatore;
- Gruppo dei VIP, capeggiato da un VIP che indossi una maschera dorata raffigurante un animale o comunque un simbolo identificativo della propria Squadra.

Ogni Squadra dovrà inoltre realizzare artigianalmente il seguente "carro", che per l'intera durata del corteo dovrà essere trasportato o trainato esclusivamente a mano senza alcun impiego di mezzi a motore di alcun tipo:

- la propria bambola gigante avendo cura che la stessa misuri al massimo 4 metri di altezza (dal suolo) e che sia personalizzata secondo i colori e gli elementi distintivi della Squadra di appartenenza.

Ogni Squadra dovrà inoltre realizzare artigianalmente e "umanamente" le seguenti rappresentazioni:

- il proprio calamaro gigante avendo cura che lo stesso abbia una lunghezza minima di 10 metri e che sia sostenuto/composto da almeno dieci persone;
- i tre simboli di *Squid Game* (cerchio, triangolo e quadrato) avendo cura che ognuno di essi sia alto almeno due metri e che sia personalizzato secondo i colori e gli elementi distintivi della Squadra di appartenenza.

Ogni Squadra dovrà inoltre esibire il proprio Gonfalone avendo cura che lo stesso misuri almeno 150 x 100 cm.
La presenza di alcuni di questi elementi potrà essere richiesta anche nel corso della Caccia al Tesoro di Natale 2026.
Durante la Sfilata ciascuna Squadra sarà libera di rappresentare anche ulteriori personaggi, luoghi e/o oggetti affini al tema di questa Edizione.
Inoltre, ogni Squadra al termine della Sfilata dovrà indicare una "missione" da realizzare a conclusione della Caccia al Tesoro di Natale 2026 come ad esempio la pulizia di un sito o di un sentiero, un'opera di beneficenza e/o simili iniziative di promozione e valorizzazione territoriale e/o sociale.
Al termine della Sfilata, ci saranno premi di natura enogastronomica per le Squadre e per i singoli partecipanti che si sono distinti, avverrà la riconsegna del Forziere da parte della Squadra vincitrice dell'Edizione 2025 e seguirà un momento di convivialità e aggregazione all'insegna dei valori che sono alla base della Manifestazione.

2. BASE COMITATO
Anche per quest'anno, la Base Comitato sarà presso la zona "box" dell'hotel Conca Park - Sorrento, via degli aranci 13\bis. Al termine della Sfilata avverrà dunque un sorteggio per stabilire quale sia il "box" di appartenenza di ogni Squadra.
Sarà possibile allestire il proprio "box" nelle giornate di domenica 20 dicembre e lunedì 21 dicembre nelle fasce orarie che saranno poi indicate dal Comitato Organizzatore. Non saranno ammesse deroghe e/o eccezioni di alcuna natura.

3. FILA PRIORITARIA E AIUTI
Sarà adibita una fila prioritaria utilizzabile dai "Piantoni" di ogni Squadra per il ritiro del primo aiuto. Eventuali secondi aiuti ed eventuali soluzioni saranno invece inviate dal Comitato Organizzatore tramite WhatsApp su uno dei numeri ufficiali di ciascuna Squadra.
La fila prioritaria potrà essere utilizzata anche per accedere alla Base Comitato per rispondere a eventuali chiamate/convocazioni del Comitato Organizzatore. Sarà cura del Comitato Organizzatore indicare metodi di interazione alternativi in caso di malfunzionamenti della piattaforma.

4. INDIZI CALAMARO
La Caccia al Tesoro di Natale 2026, in sintonia con il tema di questa Edizione, prevede l'introduzione degli "INDIZI CALAMARO".
Trattasi di una particolare tipologia di indizi, opportunamente segnalati, che segneranno la fine del blocco di indizi in corso.
Infatti, a differenza di quanto accaduto nelle precedenti Edizioni, alla consegna del primo indizio di ciascun blocco NON verrà comunicato di quanti indizi si compone quel medesimo blocco di indizi. La conclusione di ciascun blocco di indizi coinciderà pertanto sempre con un INDIZIO CALAMARO.
All'ottenimento del "verde" al ragionamento sugli INDIZI CALAMARO, si otterrà l'indicazione di un tempo di percorrenza per il raggiungimento del luogo soluzione relativo all'indizio in questione. Sul posto bisognerà superare una prova di varia natura alla presenza del Comitato Organizzatore.
Successivamente, superata quindi questa prova sul luogo soluzione, la Squadra potrà accedere ad un'Arena per superare un'ulteriore prova come meglio descritto in seguito.
La consegna di tutto il materiale video dei luoghi soluzione del blocco dovrà quindi avvenire entro la fine dell'attività che si svolge appunto in questa Arena.
Si precisa che alle prove previste sui luoghi soluzione degli INDIZI CALAMARO potrà partecipare qualsiasi Cacciatore o Cacciatrice regolarmente iscritto/a alla Squadra di appartenenza.

5. ARENA
Come precedentemente menzionato, in seguito alla prova prevista sul luogo soluzione degli INDIZI CALAMARO, ci sarà un'ulteriore prova in Arena.
Tale Arena costituirà il luogo nel quale si svolgeranno tutte le prove previste da questa modalità, sempre alla presenza del Comitato Organizzatore. L'esatta ubicazione

dell'Arena verrà indicata dal Comitato Organizzatore entro l'inizio della Caccia al Tesoro di Natale 2026.
Una volta superata la prova presso il luogo soluzione dell'INDIZIO CALAMARO, la Squadra potrà accedere all'Arena per affrontare la prova che segnerà, di fatto, la conclusione del relativo blocco di indizi.
Si precisa che NON esisterà alcun tipo di "lista campioni": alle prove potrà partecipare qualsiasi Cacciatore o Cacciatrice regolarmente iscritto/a alla Squadra di appartenenza.
Fino al momento dell'accesso all'Arena, non verrà fornita alcuna informazione relativa alla prova da affrontare, compresi il numero di partecipanti richiesti, la tipologia della prova o qualsiasi altro dettaglio. Potranno accedere all'Arena al massimo 15 persone appartenenti alla medesima Squadra.
Per ciascuna prova sarà inoltre previsto un tempo soluzione di 30 minuti. In caso di mancato superamento della prova o di mancata adesione alla stessa, allo scadere dei 30 minuti la Squadra potrà comunque accedere al successivo blocco di indizi.

6. O vs X
Nel corso delle stagioni di *Squid Game*, il simbolo "O" ha rappresentato la volontà di proseguire il gioco, mentre il simbolo "X" ne ha rappresentato l'interruzione. Sulla base del medesimo principio si introduce la modalità "O vs X".
Presso la Base Comitato, in occasione di ogni "verde" ottenuto per un ragionamento, i "Piantoni" della Squadra dovranno scegliere, senza conoscerne preventivamente il contenuto, una delle due carte messe a disposizione. Sul retro di una carta sarà raffigurato il simbolo "O", mentre sull'altra sarà presente una "X".
In caso di estrazione della "X", non sarà necessario svolgere alcuna ulteriore attività.
In caso di estrazione del simbolo "O", invece, la Squadra dovrà effettuare un'ulteriore attività. Più in particolare, dopo aver estratto "O", sarà necessario effettuare un'ulteriore estrazione da un contenitore nel quale saranno presenti 456 buste, ciascuna contenente un'immagine.
Le immagini raffigureranno luoghi che quindi dovranno essere identificati e raggiunti entro la conclusione del relativo blocco di indizi, avendo cura di portare con sé anche il relativo PASS che sarà chiaramente indicato al di sotto dell'immagine raffigurata.
Si precisa che verrà dato responso in merito alla correttezza del video del luogo soluzione della modalità "O vs X" solo alla ricezione dello stesso e non preventivamente.

7. DDAKJI
Proprio come accaduto nella scorsa Edizione, ogni Squadra avrà facoltà di accedere tramite fila prioritaria per sottoporre ragionamenti logici.
All'inizio della Manifestazione, ogni Squadra riceverà 10 biglietti da visita, ciascuno dei quali consentirà un accesso tramite fila prioritaria.
Per acquisire il diritto di sottoporre il proprio ragionamento, tuttavia, sarà necessario superare una prova di "DDAKJI".
Nell'ambito del medesimo accesso tramite fila prioritaria facendo uso di un biglietto da visita, la Squadra avrà a disposizione 3 tentativi per riuscire a far ribaltare il cartoncino del Comitato Organizzatore.

In caso di superamento della prova, la Squadra acquisirà il diritto di sottoporre il proprio ragionamento logico.
In caso di fallimento, invece, bisognerà lasciare la Base Comitato senza poter sottoporre il ragionamento. Il biglietto da visita sarà comunque considerato utilizzato.
Si precisa che questa modalità resterà attiva fino alla conclusione della Caccia al Tesoro e si precisa inoltre che sarà possibile utilizzare al massimo un solo biglietto da visita per indizio.

8. DALGONA
Poco dopo l'inizio della Caccia al Tesoro verrà effettuato un sorteggio per determinare quale Squadra prenderà parte per prima alla modalità "DALGONA".
Trascorsi 20 minuti dal sorteggio, il Comitato Organizzatore si recherà presso la Base della Squadra estratta, portando con sé appositi contenitori di latta contenenti i "DALGONA".
La Squadra riceverà 12 biscotti, 3 pezzi per ciascuna forma, e dovrà riuscire a ritagliarne correttamente (a insindacabile giudizio del Comitato Organizzatore) almeno 5 senza romperli, entro un tempo massimo di 15 minuti. Per tutta la durata dell'attività "DALGONA", la Squadra coinvolta non potrà accedere alla Base Comitato per sottoporre ragionamenti logici.
La prova sarà considerata superata solo se, entro i 15 minuti previsti, la Squadra sarà riuscita a ritagliare correttamente almeno 5 forme. In caso di fallimento, il periodo di inaccessibilità alla Base Comitato sarà prolungato di ulteriori 15 minuti, decorrenti dalla scadenza del tempo massimo inizialmente previsto.
Qualora, invece, la Squadra riesca a ritagliare correttamente almeno 5 biscotti entro la scadenza del tempo limite, potrà immediatamente riprendere ad accedere alla Base Comitato.
Successivamente, il Comitato Organizzatore contatterà la Squadra che avrà superato la prova, chiedendole di indicare a quale altra Squadra assegnare la medesima attività.

9. ISOLAMENTO
In *Squid Game*, una volta entrati nell'area di gioco, i partecipanti vengono separati dal mondo esterno e possono contare esclusivamente sulle proprie capacità.
Seguendo il medesimo principio, durante tutto il corso della Caccia al Tesoro di Natale 2026 non sarà consentito ai "Piantoni" di utilizzare cellulari (o analoghi dispositivi) durante gli accessi alla Base Comitato. Durante l'esposizione dei ragionamenti, sia in forma orale sia in forma scritta, i "Piantoni" saranno quindi isolati senza poter interagire con la propria Base.
Pertanto, i "Piantoni" che accederanno alla Base Comitato dovranno sempre avere le orecchie scoperte (per verificare che non ci siano auricolari) e non potranno in nessun modo impugnare cellulari (o analoghi dispositivi).
Si precisa che sarà consentito leggere da foglio stampato o scritto a mano in occasione dell'esposizione di ragionamenti in forma orale.
Per ogni ingresso in Base Comitato, inoltre, potranno accedere al massimo 5 "Piantoni" (salvo diversa esplicita indicazione).

Sarà infine consentito ai "Piantoni" di utilizzare cellulari (o analoghi dispositivi) solo e soltanto per acquisire foto dei ragionamenti logici stampati che verranno sottolineati e poi trattenuti dal Comitato Organizzatore.

10. NUMERO DI EMERGENZA

Sarà successivamente comunicato alle Squadre (in data 25 dicembre) un numero telefonico attivo 24h attraverso il quale poter contattare il Comitato Organizzatore per emergenze e/o importanti comunicazioni di servizio.
Verranno accettate esclusivamente chiamate provenienti dai numeri telefonici ufficiali. Il telefono non potrà mai essere utilizzato per avere indicazioni sugli indizi. Le Squadre sono pregate di rispettare questa disposizione onde evitare spiacevoli dinieghi.

11. OGGETTI UTILI

A ogni Squadra è consigliato di munirsi dei seguenti materiali:

- Action camera
- Cartine CAI
- Cucina/fornelli da campeggio con almeno due fuochi
- Droni
- Estintore
- Macchina fotografica istantanea
- Piccola imbarcazione, canoa, kayak, SUP o similare
- PlayStation 5
- Tende e sacchi a pelo
- Torce e lampade frontali da escursionismo

12. VARIE ED EVENTUALI

Qualora fosse necessario aggiornare il presente documento per sopravvenute esigenze, il Comitato Organizzatore ne pubblicherà un'ulteriore versione sul sito ufficiale www.cacciaaltesorosorrento.com avendo cura di avvertire tutti i Capitani delle modifiche effettuate. Si invitano pertanto i Capitani a consultare con frequenza il gruppo WhatsApp e i recapiti e-mail forniti al Comitato Organizzatore, anche durante lo svolgimento della Caccia al Tesoro di Natale 2026.
In ogni caso, tutti gli aspetti della Manifestazione non regolati espressamente nel presente Vademecum e/o nel Regolamento già pubblicato sono da considerarsi rimessi al giudizio discrezionale e insindacabile del Comitato Organizzatore.

I Capitani delle Squadre potranno recapitare al Comitato Organizzatore eventuali richieste di chiarimento entro il 19 novembre 2026 tramite il gruppo WhatsApp con i Capitani delle Squadre.

L'ASSOCIAZIONE CULTURALE "NEMESI",
IL COMITATO ORGANIZZATORE

NULLA SEGUE AL PRESENTE DOCUMENTO