

Положение о городском квесте «Путешествие в мир доброты»

За основу Положения взяты общие правила для всех соревнований по городскому ориентированию, проводимых в рамках проекта «Бегущий Город».

Доброту воспитывали в нас с детства. Мы впитывали ее из рассказов родителей, сказок, книг и даже мультфильмов. Поэтому названия категорий нашей игры олицетворяют самых добрых персонажей советских анимационных фильмов. Мы подбираем тех, кому мы больше всего подходим и образуем команды в составе 1 или 2-4 человека. Участвовать может каждый.

1. Участники, категории, форматы

1.1. Игра представляет собой городское ориентирование с элементами краеведения в условиях городской среды.

1.2. Игра проводится в четырех категориях: **Категории:**

Карлсон – самый привилегированный персонаж. Благодаря моторчику город он может покорять на чем угодно и как угодно: бегом, пешком, на авто, транспорте, велосипеде – без ограничений! В данной категории учитывается время, сами контрольные пункты (КП) изложены на 80% в виде адресов, около 20% – несложные загадки.

Крокодил Гена – самый сильный герой. Участники этой категории передвигаются бегом или пешком, тащат всю свою поклажу на себе, а если необходимо могут и поплыть. В данной категории учитывается время преодоления дистанции, загадок нет, все КП – адреса. Многовариантный выбор пути.

Кот Леопольд – персонаж, который призывал всех «жить дружно» и пользовался велосипедом. Участники этой категории передвигаются на велосипеде, можно также идти и бежать. В данной категории учитывается время, сами контрольные пункты (КП) изложены на 80% в виде адресов, около 20% несложные загадки.

Котенок Гав – этот персонаж отличается особым любопытством. Участники этой категории передвигаются пешком/бегом, но время их передвижения не влияет на результат. Влияет количество правильных ответов. В категории примерно половина загадок разной трудности. Но смекалистым и с интернетом под рукой, загадки не сложны.

В каждой категории возможно два формата: одиночные участники и команды. Минимальное количество участников команде – 2 человека. Максимальное количество участников – не ограничено. В команде должен быть хотя бы один участник старше 18 лет, несущий ответственность за жизнь и здоровье участников. В каждой команде должен быть выбран капитан.

1.3. Лица моложе 18 лет допускаются к участию только в командном формате и при наличии в одной команде с ними хотя бы одного участника старше 18 лет, несущего ответственность за их жизнь и здоровье.

1.4. Организаторы игры оставляют за собой право отказать любому лицу в участии в какой-либо категории и формате без объяснения причин.

1.5. Участники игры обязуются выполнять ее правила, правила дорожного движения, указания оргкомитета и судей.

1.6. Организаторы не несут ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц.

2. Заявки

2.1. Предварительная заявка звонком, СМС-сообщением на телефон 8-916-826-35-63 или по электронной почте mashkovtsev@mail.ru

2.2. При подаче предварительной заявки указываются:

- адрес электронной почты (e-mail);
- контактный телефон;
- состав участников;
- капитан (для командных форматов);
- желаемая категория и формат

2.3. Заявки подаются с 11 по 17 сентября включительно.

2.4. Участник или команда, подавшая предварительную заявку, может изменить данные своей заявки до 17 сентября 2016 г.

3. Финансирование

Финансирование игры осуществляется за счет пожертвований участников. Минимальный размер пожертвования отсутствует (Обычная стоимость участия в подобных играх – от 400 до 1000 руб. с участника). Доход от мероприятия (если он будет) направляется в службу милосердия храма великомученика и целителя Пантелеимона и на поддержание работы клуба православных путешественников «Верный путь».

4. Необходимое снаряжение

4.1. Участники одиночных форматов и капитаны команд всех категорий обязаны иметь при себе:

- Документ, удостоверяющий личность;
- Часы;

- Карту (можно использовать мобильные приложения для смартфонов, навигаторы, Интернет). **Организаторы карт не выдают!**
- Пишущее средство (авторучку, карандаш, фломастер, маркер);
- Мобильный телефон (для обеспечения экстренной связи с оргкомитетом в случае необходимости).

4.2. Настоятельно рекомендуется иметь при себе:

- Полис обязательного медицинского страхования;
- Документ, удостоверяющий личность;
- Аптечку;
- Деньги;
- Фонарик.

4.3. Для участников в категории «Кот Леопольд» настоятельно также рекомендуется иметь:

- Шлем;
- Работающий маячок красного цвета;
- Работающую фару;
- Велоаптечку (ремонтный набор, запасная камера, насос);
- Велосипедный замок.

4.4. Также рекомендуем иметь с собой шапку, перчатки, теплые носки.

4.5. Всем указанным выше снаряжением участники обеспечивают себя самостоятельно.

5. Старт

5.1. Место старта игры – Храм Великомученика и Целителя Пантелеимона (улица Остафьевская, 44).

5.2. Начало стартов для всех категорий и форматов – в 12 часов. Старт произвольный. Интервал старта между командами одной категории – 2 мин.

5.3. Окончание стартов для всех категорий и форматов – 13:00. После этого времени участники на маршрут не допускаются. Ответственность за своевременный старт возлагается на команду.

6. Финиш

6.1. Место старта игры – Храм Великомученика и Целителя Пантелеимона (улица Остафьевская, 44).

6.2. Участники должны прибыть на финиш – до истечения контрольного времени – 18:00.

6.3. Участники вправе вернуться на финиш, не выполнив все задания.

6.4. Финиш участника или команды засчитывается после прибытия в финишный коридор всех участников команды и сдачи маршрутной книжки.

6.5. Участники, прибывшие на финиш после истечения контрольного времени, считаются проигравшими (не выполнившими условия игры).

6.6. Время финиша фиксируется с точностью до минуты.

7. Документы и атрибутика

7.1. Каждая команда или участник получает один комплект стартовых материалов, в который входит:

- маршрутная книжка;
- описание легенд первого этапа.

7.2. Маршрутная книжка является основным документом участника (команды). Маршрутная книжка должна находиться у участника (команды) в течение всего времени игры, до передачи ее судье на финише. В случае утери маршрутной книжки участник (команда) считается проигравшей.

7.3. По окончании каждого этапа команда получает новые легенды, а предыдущие сдает судье на финише этапа.

8. Перемещение по городу

8.1. Участники игры перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила дорожного движения и подчиняясь всем законам и подзаконным нормативным актам, действующим на территории района игры. Особых условий для участников не создается.

8.2. От момента старта до момента финиша либо схода с дистанции участники перемещаются по городу, используя только те способы перемещения, которые являются допустимыми для их категории.

8.3. Участникам категорий «Карлсон» и «Котенок Гав» разрешается использование общественного транспорта, под которым понимается пассажирский транспорт, курсирующий по определенному маршруту и осуществляющий перевозки граждан на общих основаниях: автобусы, маршрутные такси, пригородные электропоезда, метрополитен, официальные

городские такси. Оплата проезда осуществляется самими участниками. Организаторы их не компенсируют.

8.4. Участникам разрешено пользоваться любыми картами города (схемами, атласами и т. п.), справочными материалами, а также любыми навигационными приборами.

8.5. При сходе участника или команды с трассы в полном составе участники должны уведомить об этом организаторов. При сходе одного или нескольких участников команды оставшиеся могут продолжить участие в игре вне общего зачета.

8.6. Команды вправе обратиться в оргкомитет за разъяснениями отдельных заданий или правил, но не более чем 3 раза за игру.

9. Маршруты и контрольные пункты (КП)

9.1. Маршрут игры разделен на несколько этапов (участков), легенды КП выдаются на финише каждого этапа.

9.2. Маршруты этапов состоят из 8-12 контрольных пунктов (КП). КП устанавливаются в различных общественно доступных местах на территории района.

9.3. Порядок прохождения КП на каждом этапе определяется участниками самостоятельно и произвольно (в любом порядке). Посещение всех КП не является обязательным условием игры.

9.4. Некоторые КП имеют ограниченное время работы. Каждый такой случай специально оговаривается в легенде данного КП.

9.5. Выдаваемое команде описание КП (легенда КП) включает:

9.5.1 Описание места расположения объекта, на котором установлен КП. Степень подробности описания зависит от типа и места расположения КП.

9.5.2 Задание, указывающее, какого рода информацию требуется получить в указанном месте. Ответ требуется занести в маршрутную книжку.

9.6. Задания КП, предполагающие поиск информации на месте, не могут иметь правильных ответов вида «ноль», «отсутствует», «ничего» и им подобных.

9.7. Взятием КП считается достижение ее участником или командой в полном составе указанного в легенде места, нахождение сформулированной

в задании информации и занесение ее в маршрутную книжку. Также в маршрутную книжку заносится время взятия КП.

9.8. Обязательно одновременное личное присутствие всех членов команды при взятии каждого КП. На любом КП возможен судейский контроль состава команды. Также в любой момент прохождения дистанции судья на трассе может потребовать от команды собраться в полном составе. Время сбора не должно превышать 5 минут.

9.9. Запрещена дистанционная передача любой информации о нахождении КП и маршрутах игры другим командам.

10. Определение победителей

10.1. Главное условие игры – **во время прохождения дистанции участник (или команда) должен сделать хотя бы одно доброе дело и предоставить подтверждение на финише (фотографии на телефоне будет вполне достаточно!). При отсутствии доброго дела участник (команда) – дисквалифицируется!**

10.2. Победители определяются отдельно в каждой категории и в каждом формате.

10.3. Основным критерием при подсчете результатов является количество взятых КП.

10.4. Единственным достоверным критерием взятия КП является запись в маршрутной книжке, содержащая правильный ответ на задание, сформулированное в легенде КП.

9.5. При равном количестве взятых КП, лучшим считается результат участника (команды), затратившей меньшее время на прохождение дистанции.

10.6. Предварительные результаты публикуются на сайте www.hram-vald-butovo.ru в течение 24 часов после завершения игры.

10.7. Претензии (апелляции) по результатам принимаются в течение 24 часов после публикации предварительных результатов.

10.8. Результаты считаются окончательными после объявления их таковыми на сайте www.hram-vald-butovo.ru.