

ОБЩИЙ РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «ПЕРЕПОЛОХ»

1. Термины и определения.

Игра «ПЕРЕПОЛОХ» - это спортивное соревнование, которое включает в себя задания по городскому ориентированию, физические, интеллектуальные и психологические тесты, а также задания на выносливость, находчивость, быстроту мышления и взаимодействие в команде. Игра проводится на автомобилях с соблюдением всех правил дорожного движения.

Организатор - организатором игры является АНО СДТ «Смарт Драйв Клуб».

Организатор ведет подготовку игры, регистрацию команд, проводит игру, контролирует ее ход, а также подводит итоги игры и выявляет победителей.

Координатор игры - виртуальный организатор, который следит непосредственно за ходом игры, обновлением информации в интернете и отвечает на организационные вопросы в течение игры. Связь с координатором игры осуществляется только посредством **ICQ#: 488090900**. Во время старта игры команде нужно авторизироваться по ICQ с указанием названия команды.

Легенда - последовательный набор заданий с описанием и указанием условий их выполнения, выдаваемый участникам во время игры. Легенда может быть разделена на несколько частей.

Чек-пойнт - определенное место, адрес в пределах черты города, зашифрованное каким-то образом в задании. На месте чек-пойнта обязательно присутствует метка SDC и код в радиусе 35 метров от искомого адреса.

Код имеет вид: «4П *** СП7», где «4П» - это индикатор, указывающий что надпись относится к игре «Переполох» (4 этап), «***» - непосредственный код из нескольких цифр (букв, рисунков), который понадобится для решения последующих заданий (может и совсем отсутствовать), а «СП7» - является служебной информацией для судьи бонуса. Способ нанесения надписей и вариант их использования в игре описывается в легенде или сообщается в предстартовом инструктаже.

Суперкод - дополнительный код на месте чек-пойнта, находящийся в труднодоступном или экстремальном месте. Нахождение суперкода не является обязательным, но за его нахождение команде начисляются дополнительные баллы. Наличие суперкода дополнительно оглашается в задании.

Задание - текстовое смысловое сообщение (также используются фотографии, головоломки, шифры, аудио и видеозаписи), в котором зашифровано местонахождение чек-пойнта.

Авторадиочек 1 - обязательное задание, которое выдается посредством эфира радиостанции «Авторадио Тюмень (106,1 FM)» в 21:15 (повтор в 21:45) по местному времени. Ответом на **Авторадиочек 1** будет является место расположения ПСП1. Подсказки на него выдаются на месте старта

Авторадиочек 2 - обязательное задание, которое выдается посредством эфира радиостанции «Авторадио Тюмень (106,1 FM)» в 22:15 (повтор в 22:45) по местному времени. **Авторадиочек 2** является свободно выполняемым во времени, его прохождение фиксируется на первых трех бонах. Подсказки на него выдаются у связного.

Бонус - промежуточное мероприятие между чек-пойнтами. Бонус представляет собой физический или интеллектуальный тест, задание на артистизм и т.д. Выполнение бонуса является обязательным условием для получения следующего задания.

ПСП - передвижной судейский пункт, который фиксирует ответ на предыдущее задание, проводит бонус и/или выдает следующее задание и супербонус. Расположение ПСП загадано отдельным заданием. Ответом является адрес, около которого находится судья на машине с аварийной сигнализацией. Каждая команда,двигающаяся на бонус должна найти ПСП, находящийся около загаданного места.

Супербонус - аналогичное бонусу мероприятие, отличающееся повышенной сложностью выполнения. Супербонус не является обязательным для выполнения командой, но за его успешное выполнение команде будет доступна подсказка к заданию. Для этого доказательство (или фотографию) выполнения супербонуса, команда должна предъявить на ПСП по истечении 1 часа с момента выдачи задания и супербонуса.

МПП – место получения Подсказок на задания и проверка выполнения Супербонусов. Один из Организаторов игры будет следить за выполнением супербонуса и выдавать подсказки в одном месте. Местоположение МПП на каждую игру – озвучивается на брифинге.

Подсказка 1 - легкий намек, помощь в решении задания. Выдается по истечении 1 часа с момента выдачи задания и супербонуса. *Условие: Выполнение супербонуса.*

Примечание: Можно обменять (Флаеры) если таковые имеются, взамен на сокращение времени получения Подсказки 1. Один Флаер – сокращение времени получения Подсказки1 до 40 минут, Два Флаера – сокращение времени получения Подсказки1 до 30 минут.

Подсказка 2 - полный ключ к решению задания. Выдается по истечении 30 минут с момента выдачи Подсказки 1. *Условие: Выполнение супербонуса и вычет половины баллов за прохождение данного задания.*

Команда - группа игроков, принимающих участие в игре, внесших оговоренный стартовый взнос,

объединенные общим названием и передвигающиеся на одном авто.

Команда на момент прохождения каждого задания должна находиться в составе, зарегистрированным на момент старта. Разделение команды возможно, если данное действие предусмотрено спецификой игры.

Игрок - любой желающий, допущенный организаторами к участию в игре в составе команды.

Капитан команды - один из игроков (по решению членов команды), представляющий свою команду при общении с организаторами, ответственный за заполнение контрольной карты и ответственный за действия команды в течение игры.

Авто команды - любой автомобиль, имеющий действующий талон ТО, то есть допущенный к эксплуатации на дорогах общего пользования. Игрок, управляющий автомобилем, должен иметь все действующие документы на право управления (полис ОСАГО, талон ТО, ВУ, техпаспорт автомобиля, доверенность на управление автомобилем (если водитель не является собственником)).

Перед игрой автомобиль обязан пройти техническую комиссию. В проверку комиссией входят: наличие огнетушителя, аптечки, знака аварийной остановки, документы на право управления и шины, соответствующие сезону. Без подписи техкома в контрольной карте о прохождении техкомиссии команда не регистрируется.

Контрольная карта - лист, в который перед стартом заносится название и номер команды, данные об игроках (Ф.И.О., ник, телефон), данные об авто (марка, модель, государственный регистрационный знак).

Заполняя контрольную карту и соглашение, команда соглашается с тем что:

- Организаторы не несут никакой ответственности за действия команды;
- Организаторы не несут никакой ответственности за возможный материальный, физический и моральный ущерб, причиненный игроками команды во время игры себе, окружающим людям и обществу;
- Команда обязуется во время игры выполнять задания с соблюдением всех законодательных норм и готова нести административную и уголовную ответственность за их несоблюдение. Команда вправе отказаться от выполнения любого задания в игре, если считает, что его выполнение невозможно без нарушения законов РФ или существует опасность для чьей-либо жизни и здоровья.
- Команда обязуется следовать спортивным принципам честной игры, поддерживать дух товарищества и взаимопомощи.

2. Суть игры.

Суть игры состоит в выполнении максимального количества заданий (прохождении чек-пойнтов). Игра не лимитируется временем, но примерная продолжительность игры составляет 5-6 часов.

Вид подтверждения выполнения задания описывается в легенде или сообщается в предстартовом инструктаже. Задания выдаются команде после старта, посредством радиозэфира Авторадио, на ПСП, или задание может быть получено в процессе выполнения другого задания.

Выполнение (нахождение) чек-пойнта обязательно фиксируется на цифровой фотоаппарат с наличием вспышки. При ненадлежащем качестве фотоснимка или при возникновении сомнений в подлинности снимка организаторы вправе не засчитать команде прохождение чек-пойнта.

3. Состав команд.

Количество игроков в команде может варьироваться от 2 до 5 человек. Все игроки, участвующие в игре должны быть указаны в контрольной карте.

Количество автомобилей, участвующих в игре за одну команду ограничено одним. В случае поломки авто команды, команда после извещения организаторов должна вернуться на последний бонус и показать авто для замены, продолжив игру всей командой только на нем, при условии наличия на авто наклейки «Smart Drive Club».

Команда может одеться в костюмы или оформить свой автомобиль согласно теме игры. При оценке костюмов и оформлении авто, организатор выдает Флаеры которые можно предъявлять судьей МПП в качестве сокращения времени получения Подсказки¹. Например:

Если команда имеет прикид и оформленное авто, ей выдается два Флаера.

Если команда имеет либо прикид, либо оформленное авто, ей выдается один Флаер

Сокращение во времени может быть использовано 1 или 2 раза (по количеству Флаеров) во всей игре, с возвращением судьей МПП Флаера.

4. Участие.

В игре могут принять участие любой желающий, вступив в уже имеющуюся команду с согласия ее участников или сформировав свою. Для участия команды в игре необходимо как минимум за 20 минут до старта предоставить организаторам полностью заполненную контрольную карту и внести стартовый взнос. Сумма

стартового взноса озвучивается в анонсе и на самой регистрации. Игра стартует в 21.00 по местному времени.

Перечень предметов, необходимых для участия в игре, а также тема и специфика игры публикуются на интернет-форуме www.nashgorod.ru в разделе «Автоигры» заранее, не позднее, чем за сутки до начала игры.

Команда выбирает название на сезон. как они назовутся так у них и будет считаться очки. При смене названия команды баллы не переносятся. Исключение: если 50% от стартового состава сохраняется за командой плюс капитан - название за командой остается и баллы тоже.

Лица в состоянии алкогольного или наркотического опьянения к участию в игре не допускаются. Употребление спиртных напитков и наркотических веществ в течение игры запрещено.

Команда, которая по каким то причинам дисквалифицирована по итогам предыдущих игр, не участвует в игре до того времени, пока организаторы не снимут с неё дисквалификацию.

5. Использование отличительных знаков игры, рекламных и других материалов.

При регистрации команды ей выдаётся наклейка «Smart Drive Club» с бортовым номером команды. Данную наклейку следует обязательно клеить на авто команды на правую сторону автомобиля (заднее крыло или заднее боковое стекло). В случае отсутствия на автомобиле наклейки задание команде не выдаётся.

Организаторы вправе требовать от команды обязательного размещения на авто рекламных материалов партнеров и спонсоров на время игры. Команда, отказывающаяся разместить материалы, к игре не допускается.

Любые фотографии и видеоматериалы, созданные в процессе игры, являются собственностью организаторов и могут публиковаться в Интернете и СМИ без разрешения игроков.

6. Чрезвычайные обстоятельства (форс-мажор).

Организаторы в праве остановить либо перенести текущую игру, время и место её старта в случае возникновения чрезвычайных обстоятельств (форс-мажор).

В случае переноса игры после ее начала, призовой фонд переносится на следующую игру. В случае переноса игры до ее начала, команды вправе получить назад стартовые взносы. В случае отказа от продолжения участия в игре стартовый взнос команде не возвращается.

7. Определение победителей.

Победителем считается команда, которая первой пройдет все чек-пойнты. Максимальное число победителей - 5 команд.

Начисление баллов в общий зачёт сезона и призы победителям:

1 место: 10 баллов + 30% от стартовых сборов

2 место: 8 баллов + 20% от стартовых сборов

3 место: 6 баллов + Сертификат на бесплатное участие команды в следующем этапе игры

4 место: 4 балла + Сертификат на участие команды в следующем этапе игры с 50%-м стартовым взносом

5 место: 2 балла + Почетная грамота

Возможно награждение победителей призами в денежном эквиваленте либо призами от спонсоров.

50% от стартовых сборов остается в фонде развития игры «Переполох».

8. Турнирная таблица и начисление баллов.

Кроме победителей, баллы в течение игры также получают все команды за прохождение бонусов и чек-пойнтов.

Возможное количество баллов за выполнение каждого бонуса:

1 балл (по умолчанию за выполнения условий бонуса)

2 балла (команда выполнила бонус исключительно эффектно и с артистизмом)

3 балла (команда получившая грамоту)

Возможное количество баллов за выполнение каждого чек-пойнта:

Сумма баллов за прохождение каждого чек-пойнта записана в Задании по следующей схеме : $4+(Жх+Еу+Пз)=А$, где:

А – исходный бал любого задания

Жх – сложность решения задания (от 0 до 2 баллов)

Еу – сложность обнаружения нужного места или сложность поиска кода (от 0 до 2 баллов)

Пз – опасность или экстремальность задания (от 0 до 2 баллов)

А – итоговый бал задания (максимальный балл задания равен 10)

Дополнительные баллы, начисляемые команде вне зависимости от итогового места (участвуют все команды, зарегистрированные на игру)

За лучшее оформленное авто: 1 или 2 балла (всего 3 грамоты по умолчанию)

За лучшие образы игроков: 1 или 2 балла (всего 3 грамоты по умолчанию)

2 балла даются в том случае, если образы игроков или оформление автомобиля команда сохранила авто до конца игры, и все полностью соответствовало тематике игры.

Если у команды остались не использованные Флаеры, она может обменять их на финише по курсу: 1 Флаер = 0,5 балла в зачет команде.

На старт командам и их авто рекомендуется приезжать уже в образах, соответствующих тематике игры, чтобы во время регистрации организаторы могли оценить команды и их старания.

По итогам каждой игры составляется турнирная таблица с зачетными баллами. По итогам сезона определяются и награждаются лучшие команды сезона.

9. Старт и финиш.

Расстановка машин перед стартом: Ради Вашей безопасности, и безопасности окружающих на парковке строго следуйте указаниям организаторов. Парковка осуществляется только по рядам согласно схеме!

Правила старта: Старт осуществляется после окончания брифинга. Команды могут покинуть парковку по желанию. Объявление задания на нахождения первого ПСП осуществляется по АвтоРадио (106,1 МГц) в 21:15.

Время ожидания команды после получения первого задания на первом бонусе ограничено 4-мя часами с момента приезда первой команды. О закрытии бонуса команды оповещаются посредством интернет-форума www.nashgorod.ru и ICQ.

Расчетное время финиша: Если 5 команд финишировали позже расчетного времени, то финиш засчитывается по 5-ти командам. Если раньше расчетного времени, то финиш фиксируется по 10-ти командам.

Остальных участников организаторы информируют о стоп - игре посредством ICQ#: **488090900**.

Финиш и награждение происходят на стоянке у ТЦ «Лента» в течение 45 минут после объявления стоп-игры.

10. Штрафные санкции.

В случае нарушения правил и некорректного поведения команды в процессе игры, организаторы вправе наложить на неё штрафные санкции (в виде снятия баллов) по своему усмотрению. Нарушения могут быть зафиксированы любым судьей из состава SDC и переданы в штаб игры. Судья, зафиксировавший нарушение несет личную ответственность за правдивость изложения ситуации. Судья, является, по сути "судьей факта".

Само решение о назначении наказания принимается организаторским составом, после рассмотрения инцидента с привлечением, в случае необходимости, команды-нарушителя и других лиц "имеющих что сообщить".

При неоднократных или серьезных нарушениях возможна дисквалификация команды.

Штрафные санкции могут применяться в следующих случаях (см. Таблицу 1):

- *Нарушение командой правил парковки и старта;*
- *За нечестную игру команды, создание ситуаций, мешающих другим командам выполнять задания;*
- *Порча инвентаря;*
- *За нарушение командой ПДД, создание аварийных ситуаций;*
- *Неуважительное отношение к организаторам в процессе игры;*
- *Звонки организаторам в процессе игры;*

Запрещается:

- *Использование любых звуковых сигналов на старте и перед стартом;*
- *Использование пиротехники;*
- *Категорически - распитие спиртных напитков.*

Таблица 1

п/п	Нарушение	Штраф (баллы)
1	Управление ТС водителем, находящимся в состоянии опьянения	дисквал.
2	Превышение установленной скорости движения ТС на величину более 10 километров в час.	15
3	Проезд на запрещающий сигнал светофора или на запрещающий жест регулировщика	15
4	Невыполнение требования ПДД уступить дорогу ТС, пользующемуся преимущественным правом проезда перекрестков.	5
5	Нарушение правил расположения ТС на проезжей части дороги, встречного разъезда или обгона без выезда на сторону проезжей части дороги, предназначенную для встречного движения, а равно движение по обочинам.	25
6	Движение по велосипедным или пешеходным дорожкам, либо тротуарам в нарушение ПДД.	25
7	Несоблюдение требований, предписанных дорожными знаками или разметкой проезжей части дороги.	5
8	Нарушение правил остановки или стоянки ТС.	7
9	Неуважительное отношение к организаторам	5-25
10	Неуважительное отношение к участникам игры	5-25
11	Звонки организаторам; Нечестная игра	25 или дисквал.

Не предусмотренные данной таблицей ситуации рассматриваются оргкомитетом в индивидуальном порядке с участниками нарушения.

**Мы настоятельно рекомендуем Вам передвигаться по городу, соблюдая ПДД.
Помните о том, что мы не одни в городе!
Удачи в игре и на дорогах!
Играйте вместе с нами!**

All rights reserved (c) Smart Drive Club