

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**» – номер передвижного судейского пункта. Способ нанесения надписей и вариант их использования в игре описывается в легенде или сообщается в предстартовом инструктаже.

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

Бонус – промежуточное мероприятие между чек-пойнтами. Бонус представляет собой физический или интеллектуальный тест, задание на артистизм и т.д.

ПСП – передвижной судейский пункт, который фиксирует ответ на предыдущее задание, проводит бонус и выдает следующее задание и супербонус. Расположение ПСП указано в виде квадрата (территории) из улиц, проходящих по его периметру. Каждая команда, двигающаяся на бонус должна найти ПСП, находящийся внутри указанного квадрата. Список ПСП выдается каждой команде перед стартом.

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.

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).

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. Игра автоматически заканчивается, когда организаторы зафиксируют финиш 5-ти команд.

Вид подтверждения выполнения задания описывается в легенде или сообщается в предстартовом инструктаже. Задания выдаются команде перед стартом, на ПСП, или задание может быть получено в процессе выполнения другого задания.

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

3. Состав команд.

Количество игроков в команде ограничено 4-мя. В индивидуальном порядке допускается участие 5-ти или 3-х игроков. 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 и их одобрения, может воспользоваться заменой (другим авто), продолжив игру всей командой только на нем, при условии наличия на авто наклейки игры «ПЕРЕПОЛОХ».

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 составляет 600 рублей с команды. Игра стартует в 21.00 по местному времени.

Перечень предметов, необходимых для участия в игре, а также тема и специфика игры публикуются в интернете и средствах массовой информации заранее, не позднее, чем за сутки до начала игры.

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 игры "ПЕРЕПОЛОХ" 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: 3 балла + 30% от стартовых сборов

2 место: 2 балла + 20% от стартовых сборов

3 место: 1 балл + 10% от стартовых сборов

4 место: Сертификат на бесплатное участие команды в следующем этапе игры

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

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

40% от стартовых сборов остается в фонде развития игры.

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:

0 баллов (команда плохо выполнила бонус либо выполнила его неэффектно);

1 балл (по умолчанию за выполнение условий бонуса);

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

Возможное количество баллов за прохождение каждого чек-пойнта:

Сумма баллов за прохождение каждого чек-пойнта записана в Задании по следующей схеме:
 $2 + (Жх + Еу + Пз) = А$, где:

2 – исходный балл любого задания;

Жх - сложность решения задания (*жжжжж*);

Еу - сложность обнаружения нужного места или сложность поиска кода (*ебенья*);

Пз – опасность или экстремальность задания (*полный писец*);

А – итоговый балл задания.

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

За лучшее оформление авто: 1 балл (всего 5 грамот)

За лучшие образы игроков: 1 балл (всего 5 грамот)

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 дополнительно 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 последовательно после получения 1-го задания, которое выдается организаторами непосредственно каждой команде! После получения задания команда должна немедленно покинуть парковку с разрешения организаторов.

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-сайтов и ICQ.

Игра автоматически заканчивается, как только определяются первые 5 команд-победителей.

Остальных участников организаторы информируют о стоп - игре посредством ICQ и интернет-сайтов www.smartdriveclub.ru и <http://www.nashgorod.ru/auto/forum/>

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

10. Штрафные санкции.

В случае нарушения правил старта и некорректного поведения команды в процессе игры, организаторы вправе наложить на неё штрафные санкции (в виде снятия баллов) по своему усмотрению. При неоднократных или серьезных нарушениях возможна дисквалификация команды.

Штрафные санкции могут применяться в следующих случаях:

- *Нарушение командой правил парковки и старта;*
- *За нечестную игру команды, создание ситуаций, мешающих другим командам выполнять задания;*
- *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.*

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. 2006-2008 (c) Smart Drive Club