|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО: Пердседатель Молодежного совета Пермского краевого союза  организаций профсоюзов Пермского края  «Пермский крайсовпроф»  Ю.И. Залазаева\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 года | УТВЕРЖДАЮ:  Председатель Пермского краевого союза  организаций профсоюзов Пермского края  «Пермский крайсовпроф»  М. Г. Иванов\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 года |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении автомобильного квеста среди профсоюзной молодежи «Профсоюз рулит»**

1. **Общие положения**
   1. Настоящее Положение (далее - Положение) регламентирует порядок проведения **игры «Квест»** на территории города Перми.
   2. Общее руководство мероприятием осуществляет Молодежный совет пермского крайсовпрофа.
   3. Непосредственная подготовка по организации и проведению мероприятия возлагается на организационный комитет.
   4. Судейская коллегия в составе двух человек утверждается организаторами мероприятия.
   5. Данное Положение является официальным приглашением к участию в автомобильном квесте
2. **Цели и задачи**

2.1. Цели и задачи:

• пропаганда профсоюзной деятельности;

• формирование условий для проявления и развития индивидуальных

творческих способностей;

•формирование лидерских качеств и развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе;

• выработка активной жизненной позиции.

**Время и место проведения**

* 1. **13 ноября 2020 года**, на территории города Перми, в локациях открытых для посещения неопределенного круга лиц.
  2. **Время проведения:** с 20-00 до 03-00.
  3. **Рассылка первого задания:** в 21.00.

1. **Условия проведения**
   1. Игра проводится на территории города Перми
   2. Сроки проведения:

13.11.2020:

20.00 – 20.30 регистрация команд

20.30 – 21.00 вводный инструктаж

21.00 – 03.00 Игра

14.11.2020 – 14.11.2020: подведение итогов, подача жалоб и их рассмотрение

4.3**.** Для участия команда вносит организационный взнос в **размере из расчета 100 рублей с одного человека** для формирования призового фонда и возмещения организационных расходов. Взнос вносится безналичным переводом средств по реквизитам организатора (уточняются при подаче заявок) или наличными средствами при регистрации.

**4.4 Игра считается несостоявшейся, если в срок, указанный в п.5.2.1, количество поданных заявок менее 4.**

4.5. Заявки подаются на электронную почту [nadikiborik@gmail.com](mailto:nadikiborik@gmail.com) до 10.11.2020 (23:59) с пометкой «квест»

4.6. Для участия необходимо как минимум одному человеку в команде зарегистрироваться в соответствии с инструкцией, иметь на всём протяжении игры постоянный выход в интернет.

## 5. Участники мероприятия

5.1. Требования к участникам

5.1.1.Для участия в игре приглашаются все желающие старше 18 лет.

5.1.2. Участники должны объединиться в команды. У каждой команды должно быть название, капитан и координатор (связной)

5.1.3. .Количество человек в команде : от 2 до 5

5.1.4. Привлекать друзей и родных **в команды от предприятий** разрешается, но не более 20% от общего состава.

5.1.5. Состав команд, не представляющих предприятия, регламентируется только по возрастному и количественному критериям.

5.2. Участник обязан:

5.2.1. Передвижение может осуществляться только на единственном автомобиле команды или пешком.

5.2. К участию не допускаются лица в алкогольном/ наркотическом опьянении.Участвовать в игре могут только люди, зарегистрированные до начала игры минимум за сутки. Брать с собой детей и животных запрещено!

5.3 Требования к участникам во время игры

5.3.1. Ответственностьза свои действия и свою безопасность возлагается на участниковмероприятия. Каждый участник обязанне причинять вреда себе и другим участникам игры.

5.3.2. Уважительно относиться к участникам других команд и организаторам.

5.3.3. Не наносить вред природе, частному имуществу, памятникам и городской собственности. Недопустимвандализм.

5.3.4. Соблюдать действующие законодательные и нормативно - правовые акты, административный и уголовный кодекс. За нарушение каждый участник несет личную ответственность в соответствии с действующим законодательством.

5.3.5. Не проникать на закрытые территории и места где запрещено присутствие посторонних.

5.3.6. Водителям соблюдать правила дорожного движения.

5.3.7 О любых происшествиях, форс–мажорных обстоятельствах, в т.ч.: изменениях в составе команды и экипажа (машины), снятия команды или члена команды с игры немедленно сообщать организаторам.

5.3.8 По одному не ходить, перемещаться и выполнять задания только вместе со своим экипажем либо командой в целом.

5.3.9 Запрещается помогать или мешать участникам других команд.

5.3.10. Запрещается привлекать третьих лиц для помощи в выполнении задания, если только это не указано в задании.

5.3.11. Все материальные затраты связанные с игрой (топливо, питание, спецодежда, фонари и т.п.) несут участники игры.

5.3.12 Участники обязаны соблюдать все рекомендации Роспотребнадзора в части профилактики распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19

1. **Организаторы мероприятия**

6.1. Организатор обязан:

6.1.1. Следить за исполнением настоящего Положения и осуществлять содействие Участникам Квеста, соблюдая принцип равных условий для каждой из Команд.

6.1.2. Оперативно реагировать на сообщения участников команды посредством Viber

6.2. Организатор вправе:

6.2.1. При возникновении нарушений Участниками Квеста настоящего Положения и/или законодательства РФ применить к Участникам Квеста наказания в виде штрафа, налагаемого на Команду Участников и/или дисквалификации Команды. Штраф измеряется в минутах, которые добавляются к итоговому времени прохождения Квеста оштрафованной Команды (Приложение 3).

6.2.2. Организатор не несет никакой ответственности за любой вред, причиненный Участникам Квеста и третьим лицам, в ходе проведения Квеста. Любой ущерб, понесенный Участниками или третьими лицами в связи с действиями и/или бездействием Участников Квеста, возмещается Участниками в соответствии с законодательством РФ.

1. **Правила игры:**
   1. Игра начинается в 21-00 и заканчивается в 03-00
   2. Цель игры: за минимальное количество времени выполнить максимальное количество заданий
   3. Для всех команд выдаются одинаковые задания. И каждая команда выполняет задание независимо от других команд.
   4. Для всех команд засекается общее время. Для каждой команды ведётся отдельный учёт времени по выполнению заданий. Учет времени происходит автоматически в программном комплексе Encounter
   5. Задания игры: в игре будут обязательные задания и бонусные, необязательные к выполнению, но способные уменьшить итоговое время.
   6. Победитель будет определяться по кол-ву выполненных заданий и количеству затраченного времени на задания с учётом штрафного времени и выполнения бонусных заданий параллельно основны**м**. (Команда с минимально затраченным временем и максимально выполнившая задания побеждает).
   7. Задания высылаются в виде загадки с намёком на место нахождения ключа (кода), Если по истечению часа команда не смогла отгадать загадку или найти ключ, она может просить следующее задание и в этом случае команда получает штраф 30 минут игрового времени.
   8. **В каждом задании есть подсказки по умолчанию, а в некоторых заданиях возможны штрафные подсказки, «цена» которых в штрафных минутах будет указана в зависимости от их ценности. Команда сама решает пользоваться такой подсказкой или нет.**
   9. **Дополнительные задания (не обязательные для выполнения), которые можно выполнять параллельно основным будут выданы автоматически там же, где основные, обозначенные голубым шрифтом со словом «бонус»**
   10. **Ключи не будут располагаться в местах труднодоступных, но и очень просто их тоже не найти.**
   11. **Для участия в игре необходимо иметь:**

- фонарик(лучше каждому участнику);

**-** елефон с камерой (не менее 5Мп) ;

**- постоянный выход в интернет**

**-**тёплую удобную одежду и обувь(которую не жалко испачкать, промочить, испортить или порвать);

- карандаш или ручку, блокнот;

- приветствуется использование карт, блокнотов, верёвок, резиновых сапог, зеркал, интернета, GPS навигаторов, раций, сотовых телефонов (звонки, камера, видеокамера, интернет).

* 1. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** уточнять у организаторов подробности задания или загадок после начала игры, спрашивать отгадки, помощи или подсказок, узнавать незнакомые слова и т.п. **(После начала игры не должно быть вопросов!!!)**.

Контактная информация:

89824467719, 212-88-60 – Лапина Надежда Викторовна, зав.сектором по молодежной политике Пермского крайсовпрофа (https://vk.com/id6791835)

\*предпочтительная форма связи – Viber или ВК

Группа в ВК: https://vk.com/mcmotovilihi

Приложение 1. Заявка

**Заявка на участие**

в автомобильном квесте «Профсоюз рулит»

Название команды: **­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ф.И.О.** | **Дата рождения** | **Номер телефона** | **Роспись за жизнь и здоровье, а также соблюдение правил и законов** |
|  | | | | |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |

Всего \_\_\_ человек

Капитан команды: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_)

Автомобиль.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(марка, цвет, номер)

Приложение 2. Полезные советы

**Полезные советы:**

1. Общайтесь и обсуждайте всей командой, устраивайте мозговой штурм. Как говорится одна голова хорошо, а две лучше.
2. Организовывайте свои действия так, чтобы задействованы были все участники команды. Одни едут на точку, вторые думают над загадками, третьи выполняют дополнительные задания.
3. Внимательно читайте задание и следите за таймером до подсказок и до автоперехода (конца уровня)
4. Ответом на уровень может быть что угодно, в каждом конкретном уровне будет указан «формат ответа»: слово, фраза, название или код. Внимательно читайте в каждом уровне ЧТО (картинка, предмет, надпись) и СКОЛЬКО штук надо искать на этом уровне и какой формат ответа на уровень.
5. На месте расположения ключа могут присутствовать ключи-ловушки, ключи–пустышки, ключи–обманки, мусор и т.п.; а так же ключи, оставленные организаторами других игр.
6. Создайте чат в любом мессенджере. По ходу игры скидывайте туда фотографии всего что находите, чтобы все члены команды в реальном времени видели прогресс и думали надо ответом.
7. Определите штурмана, посадите его рядом с водителем, пусть скачает 2гис, Я.навигатор и научится всем этим пользоваться.
8. Определите ответственного за время – который будет следить за таймером до подсказок и конца уровня (автоперехода)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Отказ от выполнения задания | Время оставшееся до автоперехода+10 минут | К общему времени. |
| Не выполнение и переход к следующему заданию. | Указано в каждом уровне (штраф за Автопереход) | К общему времени. |
| Порча общих «ключей» или ключей для других команд, подсказок и других предметов, связанных с заданием. | + 120 минут | К общему времени. |
| Помощь другим командам | + 120 минут | Наказываются обе команды. |
| Умышленное вмешательство с целью навредить другим командам. | + 120 минут либо дисквалификация. | В зависимости от степени вмешательства. |
| Оскорбления других участников или организаторов | + 30 минут | Особо буйных можем дисквалифицировать. |
| Нарушение настоящих правил игры. Нарушение законодательства, правил ДТП, вандализм, драки и т.п. | + 120 минут либо дисквалификация виновника или команды в целом | На усмотрение организаторов. |
| Алкогольное или наркотическое опьянение участников. | + 60 минут | Если данное действие повлекло за собой нарушение других правил – дисквалификация участника. |
| Беспокойство, надоедание организаторам вопросами после начала игры. | + 30 минут. | Первый раз могут дать предупреждение, а потом штрафуется временем. |
| Выполнение дополнительного задания. | Стоимость каждого «бонуса» указана в соттветствующем уровне |  |

Приложение 3. Штрафные санкции

Приложение 4: Работа с программным комплексом выдачи заданий.

Все задания, подсказки, а также прием ответов в игре будет проходить в режиме онлайн через систему “Encounter” для взаимодействия с которой вам необходимо:

1) Каждый участник регистрируется на сайте.

Регистрация участника:

<http://59.en.cx/SignUp.aspx>

*Лучше не авторизовываться через соцсети, а именно зарегистрироваться. Лучше указывать реальную почту и телефон, к которым у вас будет доступ в случае, если вы «забыли» пароль.*

2) КАПИТАН (после того как сам зарегистрировался)

создает команду и придумывает ей название:

<http://59.en.cx/Teams/CreateTeam.aspx>

3) КАПИТАН (после того, как создал команду)

подаёт заявку на игру:

<http://59.en.cx/MakeGameFee.aspx?confirm=yes&gid=70699>

4) Все участники узнают у капитана

ТОЧНОЕ название команды, затем заходят в

<http://59.en.cx/Teams/SendRequest.aspx>

и отправляют заявки на вступление в команду

5) КАПИТАН принимает заявки всех своих участников

в команду в разделе моя команда:

<http://59.en.cx/Teams/TeamDetails.aspx>

6) Все, кто зарегистрировался и вступил в команду ЗАПОМИНАЮТ свой логин и пароль с которым регистрировались.

7) Все сохраняют в закладках барузера страницу игры: <http://59.en.cx/GameDetails.aspx?gid=70699> - именно по этой ссылке вы будете получать все задания.

8) Вводить ответы, видеть задания, подсказки и прочее – могут одновременно ВСЕ участники, кто зарегистрировался по инструкции выше. Другого способа видеть задания – нет.

9) Для игры достаточно минимум одного зарегистрированного, для успешной игры – лучше регистрируйте всех.

10) Особо пытливым рекомендуем пройти (ПОСЛЕ выполнения всех пунктов выше) обучающую игру по ссылке

[http://59.en.cx/gameengines/encounter/play/67110](http://59.en.cx/gameengines/encounter/play/67110 11)

11) После игры будут доступны всем зарегистрированным участникам следующие интересные ссылки (пока они, по понятной причине, не работают, сохраните на будущее, ссылки станут активными на утро после игры):

- Статистика прохождения уровней каждой командой: <http://59.en.cx/GameStat.aspx?gid=70699>

- Мониторинг вбития ответов всех участников всех команд: <http://59.en.cx/Administration/Games/ActionMonitor.aspx?gid=70699>

- Полный сценарий игры с таймингами, подсказками и ответами: <http://59.en.cx/GameScenario.aspx?gid=70699>

Вопросы по регистрации и работе программного комплекса – можно задать в любом мессенджере по номеру 89526439810