



УТВЕРЖДАЮ:

Председатель профсоюза
«Профалмаз»

К.Б. Дегтярев

« » _____ 2024г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении спортивного-ориентирования по городу Мирный
Профсоюза «Профалмаз» приуроченный к празднику весны и труда
1 мая
«Проф-квест Профсоюзная семейка!»
среди членов профсоюза.**

г. Мирный
2024 г.

1. Общие положения.

1.1 Настоящее Положение является документом, регламентирующим проведение спортивного ориентирования «Проф-квест Профсоюзная семейка!» приуроченный к празднику весны и труда 1 мая, а также является *официальным приглашением к участию*.

2. Цели, задачи и принцип игры.

2.1 «Проф-квест Профсоюзная семейка!» - командная игра, включающая в себя соревнование по городскому ориентированию, актерские и ролевые уровни, экстремальные и логические задания.

2.2 Принимать участие в игре могут неограниченное количество команд от первичной профсоюзной организации или сборные команды (от нескольких ППО) состоящие из работников структурных подразделений АК «АЛРОСА», ДО и бюджетных организаций являющиеся членами Профсоюза «Профалмаз»

2.3 **в состав каждой команды входят от 3 до 5 игроков (капитан команды и участники). Каждый участник должен иметь индикационный знак (Бейджик)**

2.4 Участники, которые играют в любительский «Diamond Quest». Допускаются только 2 человека в команду проф-квеста квеста.

2.5 Целью игры является последовательное выполнение заданий в течение времени, отведенного на игру. Задания представляют собой головоломки, зашифрованный текст, по которому можно отгадать некоторое место в городе и/или действия, которые должны произвести игроки.

2.6 Принципы игры

- принцип честной игры (запрещается мешать и помогать соперникам);
- принцип самостоятельного выполнения заданий каждой командой;
- принцип обособленности организатора от команд и/или отдельных игроков.

3. Руководство и организация.

3.1 Организация и проведение спортивного ориентирования возлагается на Профсоюз «Профалмаз».

3.2 Финансирование призового фонда спортивного ориентирования проводится за счет средств Профсоюза «Профалмаз».

4. Регистрация команд

4.1 Участие и регистрация в игре является добровольной.

4.2 Заявки на участие в соревнованиях подаются в срок до 25.04.2023 г. включительно по электронной почте IsangulovaKA@alrosa.ru (Исангулова Кристина Алексеевна). Заявки визируются председателем ППО по месту работы. Образец заявки прилагается (Приложение 1).

4.3 Регистрация команды на старте проходит после передачи организаторам заполненного командного соглашения (Приложение 2).

4.4 Регистрация команды может быть аннулирована, если выяснится, что команда сообщила недостоверные данные.

4.5 Участники команды, подавая заявку на регистрацию через своего капитана, подтверждают свою осведомленность о правилах игры, согласие на хранение и обработку персональных данных, указанных в заявке (ФИО, дата рождения и т.д.). **Капитан, подавая заявку на игру, подтверждает ознакомление с положением и обязуется проинструктировать всех членов своей команды.**

5. Порядок и условия проведения игры

5.1 Игра проводится 30 апреля 2024 в г. Мирном, время проведения с 11.00 до 19.00

ч.

5.2 Форма одежды и обувь должна быть теплой, удобной, для походных условий приветствуется одинаковая командная форма, приуроченная к году труда (прописать требования конкурса).

5.3 Для обозначения команд необходимо иметь у каждого члена команды именной бейдж, с указанием наименования ППО, названия команды, фамилии и имени.

5.4 **25.04.2024** года на собрании в пятницу в 18.00 в (здание корпоративного университета) командам сообщаются **дополнительные принадлежности, которые будут необходимы на протяжении игры для выполнения заданий. Также объявляется территория проведения текущей игры. Объявляется дополнительная информация, необходимая для успешного выполнения уровней.**

5.5 Все команды, участвующие в игре, получают одни и те же задания, в разной последовательности.

5.6 Условием выполнения задания является получение (нахождение) кода, состоящего из цифр и букв 02ППО, который передается организатору (пример написания кода: 02ППО123). Цвет написания кода - черным и белым маркером или стикеры, в случае порчи стикера написанного кода, команде присуждается штрафное время в размере в 60 минут.

5.7 Если все требуемые коды сообщены верно, организатор переводит команду на следующий уровень — даёт следующее задание.

5.8 Через 30 минут после получения каждого задания команда получает подсказку. Если игроки не сообщили верного кода в течение часа, задание считается невыполненным, и команде начисляется штрафное время в размере 30 минут.

5.9 Некоторые задания предусматривают возможность получения бонусного времени (оговаривается в задании/или на задании).

5.10 После того, как все команды выполнили все задания проводится брифинг, на котором подводятся итоги игры и награждаются победители.

5.11 Места между командами распределяются в соответствии с суммарным временем, проведенным командой на заданиях с учетом штрафного времени и бонусов.

5.12 в случае не прохождения уровня по причине форс-мажора, команде выдается следующий уровень. Время прохождения снятого уровня устанавливается путем вычисления среднего времени, проведенного всеми командами на данном уровне.

6. Коды сложности

6.1 Сложность прохождения того или иного уровня определяется организатором по шкале от 1 до 3+ и указывается в задании:

Код сложности 1 - не опасно на уровне глаз;

Код сложности 2 - средняя сложность, либо сложность на месте, где находится код, необходимость применения некоторых физических усилий (например: залезть на высоту около 2 метров, спуститься по лестнице);

Код сложности 2+ - все, что включено в код сложности 2, а также необходимо дополнительное внимание на уровне.

Код сложности 3 - место потенциально может быть опасно для жизни и здоровья, для того чтобы найти код участники Команд должны проявить максимальную осторожность. Место может быть страшным из-за своей специфики: например, заброшенные здания, подвалы...

Код сложности 3+ - все, что включено в код сложности 3, а также необходимо предельное внимание на уровне.

6.2. В некоторых случаях в заданиях есть дополнительные указания (соблюдайте тишину, будьте вежливы...). Не выполнение этих условий может привести к тому, что уровень будет снят с общего зачета, а команда, нарушившая данные указания, получит штраф.

6.3. Участники игры вправе отказаться от выполнения любого задания в игре, если считают, что его выполнение невозможно без нарушения законов или существует опасность для здоровья.

7. Штрафы

7.1. Сообщения о наложении штрафов на конкретную команду и их причины объявляются на сборе капитанов и/или при объявлении результатов.

7.2. Штраф налагается путем назначения дополнительного времени.

7.3. За незначительные нарушения команда получает от 10 до 30 минут штрафного времени. Точное штрафное время определяется судьями.

7.4. За нарушения, связанные с нарушением принципа самостоятельного выполнения уровня, в том числе слежка за игроками других команд, команда-нарушитель получает от 30 до 90 минут штрафного времени.

7.5. В отдельных заданиях подразумевается начисление штрафных минут за невыполнение условий уровня. Об этом сообщается дополнительно.

7.6. За нарушение законов Российской Федерации каждый участник несет личную ответственность в соответствии с действующим законодательством.

7.7. За грубое нарушение правил ПДД, организатор может оштрафовать команду на 30 минут. В особых случаях, которые дискредитируют имидж игры, организатор имеет право дисквалифицировать команду.

7.8. За невозможность подтвердить наличие команды на месте при осуществлении проверочных мероприятий любого типа - добавление штрафного времени, но не менее 30 минут.

7.9. Некорректное поведение команды во время игры, оскорбляющее других игроков, организаторов - добавление штрафного времени, но не менее 30 минут.

7.10. Дисквалификация результатов команды применяется в случаях:

- если в команде замечен, участник, не состоящий в профсоюзе профалмаз
- попытка несанкционированного доступа к игровой системе;
- умышленная порча кодов и указателей, как персональных, так и общих;
- создание ложных кодов и указателей;
- создание умышленных препятствий другим командам с целью задержать выполнение ими заданий;
- получение информации о содержании игры и/или кодов путем иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания, если данное нарушение касается более одного уровня;
- сообщение организатору ложной/сфабрикованной информации с целью повлиять на ход/результаты игры;
- сообщение другим командам ложной/сфабрикованной информации со ссылкой на организатора или от чужого имени;
- участие в игре с численностью более 5 игроков в команде.
- при выявлении не соответствия фактического состава заявки.
- участие более 2х человек любительского «Diamond Quest» организатор имеет право дисквалифицировать команду.

7.11. Наказания за иные нарушения определяются организатором дополнительно.

8. Результаты игры

8.1. Побеждает команда, у которой суммарное время выполнения всех уровней минимально. При этом подразумевается, что команда не нарушила правил игры.

8.2. Итоговое время получается путем сложения времени, затраченного на выполнение каждого зачетного уровня, штрафного времени и вычитания бонусного времени.

8.3. Команды, занявшие 1, 2, 3 места получают дипломы и денежное вознаграждение в размере
1 место – 50 000 рублей;
2 место – 35 000 рублей;
3 место – 20 000 рублей.

8.4 Команды по результатам оценки организаторов также получают приз за лучшую форму и за лучшее выполнение одного из заданий (повтори фото, видео), команда награждается утешительными призами.

9. Форс-мажор

9.1. Форс-мажорной является ситуация, при которой команды ставятся в неравные условия выполнения одного и того же задания по причинам, не зависящим от пострадавших команд (то есть по вине других команд, организаторов, погодных условий и т.д.).

9.2. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% команд, то принимается решение о присуждении командам, не попавшим на уровень, среднего времени выполнения уровня командами.

9.3. Если форс-мажор возник (после) до??? прохождения уровня менее 60% команд, то принимается решение о снятии данного уровня с зачета.

9.4. Организаторы, исходя из собственной специфики, могут использовать иные методы решения ситуаций, соблюдая при этом дух и принципы данных правил и игры в целом.

9.5. В экстренных случаях команды в ходе игры могут общаться с организаторами по телефону. К экстренным случаям также относятся несчастные случаи с игроками в ходе игры, требующие постороннего вмешательства. Главный судья Исангулова Кристина +7914-252-84-11

Организатор Мальцева Елена +7914-258-88-38

9.6. В случае остановки команда сотрудниками ДПС по вине команды (нарушение ПДД) отсечки считаться не будет.



10. Прочие условия

10.1. В качестве противовеса судейской коллегии может создаваться совет капитанов. Решения совета носят консультативный характер для организатора.

10.2. При решении спорных вопросов между участниками игры решения организатора являются истиной в последней инстанции. Решения организатора должны соответствовать законодательству страны и быть продиктованы здравым смыслом и логикой.

СОГЛАСОВАНО организаторами:

Организатор

Е.И. Мальцева « ____ » _____ 2024г.

Главный судья

К.А. Исангулова « ____ » _____ 2024г.

Заявка

На участие в соревнованиях-ориентированиях
«Авто-квест Профсоюзная семейка!» 2024 г.

наименование предприятия

название команды

Марка автомобиля, гос. №

№ п/п	ФИО	Должность	Дата рождения	Номер профсоюзного билета
1				
2				
3				
4				
5				

Председатель ППО

подпись

М.П.

/ _____ /

расшифровка

«__» _____ 2024 г.

Капитан команды

/ _____ /

КОМАНДНОЕ СОГЛАШЕНИЕ
участников игры «Проф-квест Профсоюзная семейка!»

г. Мирный

« ____ » _____ 2024 г.

Я, капитан команды _____
(ФИО, название команды, подразделение)

ОТВЕЧАЮ за действие во время игры всех игроков своей команды перед Организатором.

ОБЯЗУЮСЬ ознакомить с правилами игры всех участников моей команды.

ГАРАНТИРУЮ истинность сведений, содержащихся в командном соглашении и подлинность подписей игроков.

СВЯЗЬ С КОМАНДОЙ:

Моб. телефон #1 _____ Моб. телефон #2 _____

Мы, игроки команды _____
(Название команды)

ВЫРАЖАЕМ ЖЕЛАНИЕ принять участие в игре «Проф-квест Профсоюзная семейка!» и подписываем данный документ в качестве необходимого условия участия в названной игре.

ПОДТВЕРЖДАЕМ:

- Знание и понимание правил игры «Проф-квест Профсоюзная семейка!»
- Полную осведомленность о существовании риска в ходе игры. За все, что может случиться в ходе игры, организаторы ответственность не несут.
- Физическую и моральную подготовку к участию в игре.

ОБЯЗУЕМСЯ:

- Самостоятельно отвечать за все действия, совершенные нами в ходе игры.
- Соблюдать действующее законодательство, а в случае его нарушения нести личную ответственность.
- Неотступно соблюдать правила данной игры.
- Соблюдать необходимые меры предосторожности в ходе игры. Ни при каких обстоятельствах не создавать ситуации, которые могут причинить вред участникам, организаторам или третьим лицам.
- Беспрекословно соблюдать все указания и требования Организатора во время игры.
- Соблюдать правила дорожного движения.

ОСОЗНАЕМ:

- Игра требует физического и умственного напряжения, что может привести к соответствующим значительным нагрузкам. В случае несоблюдения правил и несоблюдения мер предосторожности, возможны несчастные случаи. Мы в любой момент вправе отказаться от выполнения любого задания игры.
- Спорные вопросы, связанные с игрой и возникающие как до, так и после ее проведения, разрешаются Организатором с капитаном команды, который уполномочен принимать решение за всю команду.
- Все команды изначально поставлены в равные условия при выполнении заданий.
- Организатором может быть отказано в регистрации команды без объяснения причин отказа.

СОСТАВ КОМАНДЫ:

№	ФИО полностью	Дата рождения	Подпись (ознакомлен с правилами)
1			
2			
3			
4			
5			

Бегунок (данный лист выдается на собрании, также на игру иметь планшет и карандаш)

«Авто-квест» 2024 г.

«Профсоюзная семейка!»

Название команды

Подразделение

№ п/п	№ задания	Бонус/штраф	Код	Время
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Дополнительные принадлежности для выполнения задания:

- пока что еще в работе

Дополнительная информация на собрании перед игрой.