



«QR-Квест: Клад Администрации».

Ход игры

Участники прибывают в центр мероприятия в 10:00-10:30, подходят в секретариат, берут номера, специальную КОД-карточку для заполнения цифрами кода, заполняют регистрационную форму, если в составе команд есть изменения, проверяют работу программы для чтения QR-кодов на пробных кодах, фотографируются.

В 11:30 (СТРОГО!) секретариат закрывается, начинается церемония открытия, предстартовый брифинг (ответы на возможные вопросы).

В 11:50 капитаны команд строятся в зоне старта, остальные участники ждут капитанов в зоне размещения.

В 12:00 капитаны снимают конверт с заданием, выходят из зоны старта в зону размещения и команда начинает поиск QR-кодов.

Найдя QR-код, команда считывает его и получает подсказку о том, где раздобыть цифру для открытия кодового замка и какой по счёту она будет. Если цифру нужно будет получить у специального прохожего-агента, то пароль стоит говорить ДОСЛОВНО, а действия совершать именно так, как написано в расшифрованном коде, иначе прохожий-агент не осознается в том, что он обладает цифрой и не скажет её.

Всего будет 10-12 QR-кодов и, соответственно, 10-12 цифр в комбинации к кодовому замку.

Выполнение заданий не требует от участников особых навыков, не связано с риском получить травму.

Когда цифры все найдены, они вписываются в КОД-карточку и команда бежит на финиш. Капитан пересекает линию финиша (именно капитан, остальные участники могут подойти позже), опускает в специальную коробку КОД-карточку и берёт специальную табличку с порядковым номером финишировавшего. Табличек всего 10. Финишировавшие 11ми, 12ми и так далее в открытии сундуков участия не принимают.

Далее происходит церемония вскрытия сундуков. Сначала первый сундук вскрывает первая финишировавшая команда. Она вводит ИМЕННО ТОТ КОД, что написан на КОД-карточке. Если он не подходит, вторая финишировавшая команда вскрывает первый сундук и так далее до тех пор, пока все сундуки не будут вскрыты. Если после 10 попыток вскрытия десять первыми командами остаются не вскрытые сундуки, они не вскрываются, судьба их содержимого становится неизвестным!

При регистрации команда получает комплект номеров и необходимые рекламные материалы (всё, кроме самих заданий). В центре на всеобщем обозрении находятся три сундука, запертые на кодовые замки с одинаковой комбинацией, в которых спрятан клад Администрации. Само мероприятие состоит из двух этапов.

По команде старт начинается первый этап. Капитан подбегает к специальной стойке и берёт комплект заданий, решив которые команде станет известно с высокой точностью места расположения десяти QR-кодов. Посетив каждые из этих мест, считав код, команде станут доступны вопросы, ответив на которые команда соберёт цифры и соединит их в цифровой код. Данный код позволяет открыть замок на сундуке с кладом Администрации.

Второй этап начинается со сбора цифрового кода и заканчивается финишем у сундука. На финише команда кидает в специальную урну получившийся цифровой код, написанный на специальном бланке команды и берёт специальный жетон с порядковым номером финиша. После финиша 10 команд жетоны заканчиваются и время финиша просто фиксируется в протоколе.

Далее происходит торжественная процедура вскрытия сундуков. Команда с жетоном номер один первой вскрывает сундук номер один, вводя код, опущенный ею в урну. Если код подошёл, вторая команда вскрывает сундук номер два. Если код не подошёл, вторая команда вскрывает сундук номер один и так далее. Награждение заканчивается в тот момент, когда вскрыты все три сундука. Если после ввода кода десяти командами остаются невскрытые сундуки, клад считается не разыгранным.

Командам разрешается:

- Использовать свои карты, интернет, GPS, любые технические устройства в процессе игры, кроме личного транспорта.
- Разделяться на любые группы.
- Обмениваться информацией в рамках своей команды и с третьими лицами, если эти третьи лица умышленно не помогают также другим командам.

Командам запрещается под угрозой дисквалификации:

- Чинить препятствия другим командам при преодолении дистанции.
- Сотрудничать или целенаправленно преследовать отдельных участников других команд или другие команды.
- Нарушать правила дорожного движения (переход не по зебре и т.п.).
- Сквернословить.
- Приводить отдельные элементы дистанции в негодность.
- Скрывать и прятать свои номера

Стоит иметь ввиду, что на дистанции много случайных прохожих-агентов, в обязанности которых входит также следить за соблюдением командами указанных правил. В случае их указания на дисквалификацию той или иной команды – апелляции бесполезны!

Команды обязаны:

- Соблюдать правила игры и все указания судей.
- Соблюдать правила дорожного движения.
- Правильно крепить нагрудные номера, не скрывать их и предъявлять по первому требованию.
- Соблюдать спортивный этикет, уважать других участников и команды.
- Не покидать указанный район проведения мероприятия (за ним ничего, кроме проблем нет!)

Счастливых стартов!