



«Бегополис» - новый взгляд на городское ориентирование!

Уникально и однозначно, чётко, честно, оперативно! В лучших традициях игры, ориентирования и классического квеста. Доступно и понятно!

Москва – огромный полис – древний город, вобравший в себя тайны и дух, силу и очарование, волшебство и приключения, труды поколений и миллионы вдохновений.

Нам – потомкам – достался этот огромный город-полис, что притягивает к себе миллионы людей, рядовой человек в Москве – как песчинка в большой песочнице – уникален, но незаметен на фоне остальных. И есть лишь немногие – «Боги», кто способны подняться над окружающим, заметить незаметное для большинства, увидеть красоту в обыденности, по-настоящему раскрыть наш огромный полис!

Эти «Боги» - мы с вами – участники – жители Бегополиса. Каждый в отдельности и все вместе. У нас разные имена, но мы придумываем себе новые, уникальные и образуем команды в составе 1-4 человека. Участвовать может каждый. Может быть ограничено лишь количество команд. Для участия необходимо подать предварительную заявку в электронной форме и оплатить участие. Стоимость участия команды в 2016 году – 800 рублей. При заявке команды на месте старта – 1000 рублей.

Каждый бог или герой – покровитель той или иной категории:

Зевс – повелитель всех богов. Бегополис он может покорять чем угодно и как угодно: бегом, пешком, на авто, транспорте, огненной колеснице – как угодно, **без ограничений!** В данной категории учитывается время, сами контрольные пункты (КП) изложены на 80% в виде адресов, около 20% несложные загадки.

Афина – богиня мудрости. Участники этой категории передвигаются пешком/бегом, но **время их передвижения не влияет на результат.** А влияет количество правильных ответов. Награждение происходит прямо на финише по результатам проверки ответов. В категории примерно половина загадок разной трудности. Но смекалистым с интернетом под рукой загадки не сложны.

Ахиллес – самый сильный герой, сын бога и человека. Участники этой категории как настоящие воины передвигаются только **бегом или пешком**, тащат всю свою поклажу на себе. В данной категории учитывается время преодоления дистанции, загадок нет, все КП – адреса. Многовариантный выбор пути.

Гермес – посланник богов на огромной колеснице. У нас колесница – велосипед всех видов. Участники этой категории передвигаются **на велосипеде**, можно также идти и бегать. В данной категории учитывается время, сами контрольные пункты (КП) изложены на 80% в виде адресов, около 20% несложные загадки.

16 января каждая дистанция рассчитана таким образом, чтобы победитель преодолел дистанцию за 2-2,5 часа. По километражу – это в 2 раза меньше, чем на 1 этапе.

То есть, длина по фактическому оптимальному пути у Афины 10-13 км, у Ахиллеса – 18-22 км, у Гермеса 29-33км, у Зевса 32-36км. Финишировать можно в течение 5 астрономических часов после собственного старта. Задача команд посетить как можно большее количество заданных мест, то есть найти КП и ответить на вопросы, то есть, взять КП.

А вот теперь наши главные достоинства: у нас исключены неоднозначные ответы и результаты мы будем выдавать в режиме он-лайн, будь у нас хоть 1000, хоть 10 000 команд!

Как участвовать в Бегаполисе?

1) Действия до старта:

Команда приезжает на место старта, в полном составе приходит на регистрацию. Если была предварительная заявка – команда представляется. Иначе – заявляется на месте. Команде выдаётся стартовый пакет, сверяются данные участников, если надо – происходит изменения в команде (перезаявка) и команда получает стартовый пакет.

Стартовый пакет включает в себя:

- Полный список возможных ответов в алфавитном порядке с кодом каждого ответа (1 на команду на всю дистанцию);
- Контрольный браслет для закрепления чипа (на каждого участника);
- Номер на самоклейке (один на команду);
- Рекламные и сувенирные материалы.

На мероприятии используется система электронного хронометража SFR-System, участвовать можно как со своим чипом, так и взять его в аренду. Чип должен быть у каждого участника. Чип закрепляется контрольным браслетом (из стартового пакета) к запястью. Если у участника нет своего чипа, его можно взять в аренду, оставив залог 150 рублей или приобрести за 300 рублей.

2) Действия на старте:

Интервал старта между командами одной категории – 2 минуты. Начало старта – 10:00.

За 2 минуты команда подходит к судьям старта, судьи проверяют правильность закрепления чипов, очищают их, проверяют умение команды пользоваться чипами. По свистку «Марш» команда получает список вопросов (заданий, адресов) 1 этапа (1 на команду) и команда выходит на дистанцию. Для удобства, внизу листа с заданиями дана карточка для записи шифров - ответов.

3) Действия на дистанции:

Получив список вопросов (заданий, адресов) 1 этапа (1 на команду), после команды «Марш», команда, используя любые свои карты, планирует путь и ищет КП. Разделение команды больше чем на 100 метров запрещено. Посещать КП можно в любом порядке. Последним в любом случае посещается Конец этапа. За нарушение – дисквалификация.

КП – это вопрос, привязанный к адресу, что либо чётко указан (улица Такая, дом XX, корпус Y), либо задан в виде загадки (найдите самый первый дом на улице трёх тополей). Пример вопроса: «Проспект маршала Жукова, двор между домами 68 корпус 1 и 68 корпус 2. Название дерева с красной табличкой».

Правильный ответ – Ива. Далее команда ищет в Полном списке ответов слово «Ива» и записывает код ответа Ива в соответствующую клеточку карточки и время прихода на КП.

Предположим, что команда не может чётко определить, как называется дерево и думает, что это клён или осина. Но ответов «клён» и «осина» в полном списке ответов нет. Значит, ответ неверен и нужно думать ещё. А если же, например, ответ «клён» будет в полном списке ответов, то уже на финише команда узнает, что ответ был неверен.

В любой момент любой КП может быть заменён станцией электронной отметки и судьёй. В этом случае команда в полном составе должна совершить отметку чипом у судьи.

Если возникнет ситуация когда у двух соседних в карточке КП будет записан одинаковый код ответа, то это однозначно говорит о том, что один ответ неверен.

На дистанции категорий Зевс, Ахиллес и Гермес могут быть бонусные КП. На бонусных КП находятся станции электронной отметки без судей.

В конце этапа находятся судьи со станциями электронной отметки. На каждой станции записан код ответа. Прибыв в конец этапа, команда собирается в полном составе у судьи, получает задание следующего этапа. После этого каждый участник команды по очереди должен отметить чипом на станциях электронной отметки с кодом, в том порядке, в котором коды записаны на карточке (а не в том порядке, в котором фактически посещались КП). Если какой-то из КП или несколько КП подряд не посещался командой или команда не знает ответ, в этом месте нужно будет отметить чипом на любой станции с любым кодом. Главное, чтобы этот код не совпадал с предыдущим или следующим кодом.

После данной процедуры команда уходит на следующий этап.

4) Действия на финише:

Прибыв в конец последнего этапа, команда собирается в полном составе у судьи и каждый участник команды по очереди должен отметить чипом на станциях электронной отметки с кодом, в том порядке, в котором коды записаны на карточке (а не в том порядке, в котором фактически посещались КП) – всё как всегда. А после этого команда в полном составе отмечается на станции Финиш, которая находится тут же. Всё! Время на дистанции остановлено! И после этого команда не спеша проходит в секретариат, где производит считывание чипов, получает распечатки с дистанции, на которых указано время преодоления дистанции и количество штрафа.

Важно! Целостность контрольного браслета, которым закреплён чип, необходимо сохранять до процедуры считывания чипа. Браслет разрывают ТОЛЬКО судьи. За нарушение этого правила по любой причине – дисквалификация.

Подсчёт результатов, протесты и награждение:

Афина: Считается количество правильных ответов. Награждение происходит мгновенно, подача протестов – сразу после получения распечатки с результатами. Если всё правильно – вручается медаль за 1 место, если 1 ошибка или спорная ситуация – за 2 место, если 2 – медаль за 3 место. Если 3 и более – вручаются слова благодарности за участие. Медали вручаются каждому участнику команды.

Девс, Ахиллес, Гермес: Их результат = фактическое время, потраченное на дистанции, минус бонусное время, плюс за каждую ошибку по одному штрафному часу к результату. При невозможности определения суммы штрафа, начисляется максимальный штраф. Протесты подаются устно сразу после получения распечатки, при невозможности мгновенного рассмотрения - письменно, распечатка хранится командой как самое важное доказательство до награждения. Награждается первая тройка команд по каждой категории ценными призами в тот момент, когда не финишировавшие команды уже не смогут по времени «вклиниться» в тройку лидеров.

Удачи в нашем огромном Бегаполисе!