**Правила участия в соревнованиях по городскому ориентированию**

**“Вольный ветер Urban 2024”**

**1 Общие положения**

Соревнования проводятся на территории Володарского и Советского районов города Брянска.

Маршрут разделен на несколько этапов (участков), легенды контрольных пунктов (КП) выдаются поэтапно. Порядок прохождения этапов строго определен. КП этапа могут быть взяты в произвольном порядке, но только до получения легенд следующего этапа.

Место и время старта и финиша объявляются дополнительно.

**2 Команды и участники**

2.1 Соревнования командные. В команде может быть от 1 до 4 человек. Команды разной численности принимают участие в игре на равных правах. Допустимое число участников в команде может быть изменено по согласованию с организаторами.

2.2 Стартовый взнос составляет 300 рублей с участника.

2.3 Лица моложе 14 лет допускаются к участию только при наличии в одной команде с ними участника старше 18 лет (при условии, что участник старше 18 лет является родителем, родственником или опекуном, либо при наличии письменного разрешения родителей на участие в сопровождении данного лица).

2.4 Организаторы соревнований оставляют за собой право отказать любому лицу в участии без объяснения причин.

2.5 Участники соревнований обязуются выполнять данные Правила, следовать указаниям организаторов и судей.

2.6 Участники соревнований обязуются выполнять требования законов и подзаконных нормативных актов, действующих на территории проведения соревнований, и в первую очередь – ***правил дорожного движения***.

2.7 Организаторы не несут ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц.

2.8 Перемещение по городу допускается пешком и/или бегом.

2.9 Команды стартуют с интервалом 2 минуты.

**3 Снаряжение**

3.1 Каждая команда в обязательном порядке должна иметь с собой:

- смартфон (планшет) с выходом в интернет с установленным приложением Telegram;

- исправное пишущее средство (авторучка, маркер);

- документ, удостоверяющий личность – у каждого участника.

3.2 Кроме вышеперечисленного, рекомендуется иметь:

- карту;

- фонарик;

- портативные аккумуляторы для подзарядки мобильных устройств;

- блокнот;

- полис обязательного медицинского страхования – у каждого участника.

3.3 При соревнованиях разрешено:

- для участников младше 7 лет использование колясок, самокатов, беговелов, детских велосипедов и других подобных немоторизованных средств передвижения;

- использование палок для ходьбы.

3.4 Всем указанным выше снаряжением участники обеспечивают себя самостоятельно.

**4 Начало соревнований, старт и регистрация**

4.1 При подаче заявки на соревнования каждая команда получает своё стартовое время.

4.2 Перед стартом команда проходит регистрацию и получает комплект игровых материалов. На регистрации каждый участник команды подаёт расписку о личной ответственности за безопасность во время прохождения маршрута.

4.3 Время работы старта ограничено. Временем закрытия старта считается время старта последней команды, подавшей предварительную заявку в данной категории.

4.4 Ответственность за своевременное прохождение старта и предстартовой регистрации возлагается на команду.

4.5 Команда, опоздавшая к своему времени старта, может быть выпущена на дистанцию. При подсчете результатов время прохождения трассы считается от времени старта команды, полученного при подаче заявки.

4.6 На старте и в процессе игры организаторы могут осуществлять фотосъемку участников для фиксации и контроля состава команд.

4.7 Прохождение предстартовой регистрации любым из участников команды означает знакомство и согласие всех участников команды с данными Правилами.

**5 Игровые материалы**

5.1 Игровые материалы – носители информации, предоставленные организаторами и обеспечивающие участие команды в соревнованиях. К игровым материалам относятся:

- описание маршрута или его частей и конкретных заданий;

- маршрутный лист для записи ответов на задания и иной фиксации прохождения командой маршрута.

5.2 Игровые материалы могут быть выданы на предстартовой регистрации, либо на старте, либо по ходу игры.

5.3 Маршрутный лист является основным документом команды, и основным источником информации при подсчете результатов. За время игры команда может получать несколько маршрутных листов.

5.4 Маршрутный лист должен находиться у команды в течение всего времени прохождения дистанции или ее участка до передачи его судьям на финише или промежуточном этапе, и предъявляться судьям по первому требованию.

5.5 Команда своевременно вносит в маршрутный лист требуемую информацию о перемещении по маршруту и выполнении заданий.

5.6 Также особые отметки в маршрутный лист могут вноситься организаторами и судьями игры.

5.7 Отсутствие информации в маршрутном листе трактуется не в пользу команды.

5.8 В случае утери маршрутного листа команде следует немедленно сообщить об этом организаторам и следовать их указаниям.

**6 Перемещение по городу**

6.1 Участники соревнований перемещаются по городу на общих основаниях.  Особых условий для участников не создается.

6.2 Не допускается разделение команды во время движения по маршруту.

6.3 Не допускается использование транспорта (автобус, троллейбус, электричка, такси, самокат, велосипед, личный или прокатный автомобиль и др.) при перемещении на дистанции во время соревнований, если это прямо не разрешено в описании маршрута.

6.4 Участникам разрешено пользоваться любыми картами города (схемами, атласами и т. д.), справочными материалами, а также любыми навигационными приборами.

6.5 В любой момент движения по маршруту возможен судейский контроль состава команды. В этом случае судья на трассе может потребовать от команды остановиться и собраться в полном составе. Время сбора на дистанции не должно превышать 5 минут.

6.6 При сходе команды с маршрута в полном составе участникам следует уведомить об этом организаторов.

6.7 При сходе одного или нескольких участников команды оставшиеся могут продолжить участие в игре вне общего зачета. Сход участника (участников) должен быть отмечен судьей в маршрутном листе команды.

**7 Маршруты и контрольные пункты**

7.1 Маршруты соревнований состоят из контрольных пунктов (КП) – точек, которые следует посетить, найти указанный в задании объект и выполнить игровое задание («взять КП»). В качестве КП выбираются объекты в общественно доступных местах на территории проведения игры.

7.2 Местонахождение КП может быть указано в явном виде либо дано в виде загадки.

7.3 Взятие всех КП маршрута не является обязательным для прохождения игры.

7.4 КП маршрута сгруппированы в этапы. Порядок прохождения этапов – последовательный: КП одного этапа берутся только в момент прохождения этого этапа.

7.5 Порядок взятия КП внутри одного этапа – произвольный.

7.6 Описание КП («легенда КП») включает:

* идентификатор (номер) КП;
* описание места нахождения КП (в явном виде или в виде загадки), с дополнительными уточнениями (степень подробности описания зависит от типа и места расположения КП);
* задание, указывающее, какую информацию требуется найти на месте и зафиксировать для взятия КП.

7.7 Задания КП, предполагающие поиск информации на месте, не могут иметь правильных ответов вида «ноль», «отсутствует», «ничего» и им подобных.

7.8 Типовые виды заданий на КП:

* Любая информация, изначально присутствующая в указанном месте: фрагмент надписи, свойство какого-либо объекта, количество каких-либо объектов, и т. д. Формулировка задания может включать уточнение действия: «перепишите», «назовите» и т.п.
* «Отметка судьи». Требуется получить отметку одного из организаторов,  находящихся на КП.
* «Знак». Требуется перерисовать в маршрутный лист знак – графическое изображение, установленное организаторами в указанном месте.
* «Фото команды». Требуется сделать фотографию команды на фоне указанного в задании объекта. На фото должны присутствовать все зарегистрированные участники и не должно быть иных лиц, сопровождающих команду. Если фотография не соответствует указанным требованиям, при зачете КП это может трактоваться не в пользу команды.

7.9 На местности КП, как правило, специально не обозначаются. Отдельные КП  могут быть обозначены специальным символом (так называемой «призмой»):

* для КП, заданных в явном виде, используется традиционный для соревнований по ориентированию символ https://lh7-us.googleusercontent.com/y_VPPqfScomaPeKkOxZiIpQPPE_YR4pgtY7RVmtIbw0-lxMRtuw0Ku0j0IwI630NDk6G96N5wcERssIc6tlZTfkqyf3_RpF0Z57NenEfnIemVS-ukBb0G_pehDra9Ph4vdxNTyjO31adSAvBRnp845w – квадрат, диагонально разделенный на красный и белый треугольники;
* для КП, описание которых задано в виде загадки, с той же целью используется символ https://lh7-us.googleusercontent.com/obxPXkpzYse3Heab_W2QkWwTe9eehrkimKPq5A5mm6pKLZkyHo_hScOQrAzNpMCWHmnQqKqAdOtFzPl6ATahztRHWR8dwJUJabdsBhuoF9HGHGHZj1j3nFWssjc26AiDPnnXZaYjQJUJhakiUERfrNk – квадрат, разделенный по обеим диагоналям на две пары треугольников.

Для КП с заданием типа «знак» рядом со знаком изображается «призма» и указывается номер КП.

7.10 При необходимости, организаторы могут корректировать легенду и менять задание любого КП прямо во время игры, уведомляя об этом участников. При этом командам, взявшим такой КП до замены задания, ответ менять не требуется.

7.11 Обязательно одновременное личное присутствие всех участников команды при взятии каждого КП.

7.12 Взятием КП считается достижение командой в полном составе указанного в легенде места, нахождение ответа на заданный вопрос и занесение его в маршрутный лист. Также участниками команды в маршрутном листе фиксируется время взятия КП. Если команда записывает или исправляет ответ на задание, находясь не на месте КП, организаторы при проверке результатов вправе запросить пояснения от команды (см. п. 7.13).

7.13 Участникам рекомендуется записывать трек перемещения команды любым удобным способом, и быть готовыми представить этот трек после прохождения маршрута по запросу судей. В отдельных спорных случаях отказ от предоставления трека может быть трактован не в пользу команды.

7.14 При обнаружении участниками потери КП, непреодолимых препятствий к прохождению командами дистанции или взятию отдельного КП, команде следует незамедлительно уведомить об этом организаторов.

7.15 До момента окончания соревнований (закрытия финиша) участникам запрещена дистанционная передача любой информации о КП и маршрутах другим командам, а также размещение её в открытом доступе в сети Интернет (в т.ч. треков, фотографий с КП, и т.д.).

**8 Порядок финиша**

8.1 Финиш команды засчитывается по прибытию на место финиша всех участников команды и сдаче маршрутного листа.

8.2 Время финиша фиксируется с точностью до минуты.

8.3 Команды, не успевшие добраться до финиша до момента закрытия финиша, не попадают в зачёт и считаются не финишировавшими.

**9 Подсчёт результатов**

9.1 Основным критерием при подсчете результатов является количество взятых КП.

9.2 Единственным достоверным критерием взятия КП является запись в маршрутном листе, содержащая правильный ответ на задание, сформулированное в легенде КП.

9.3 При равном количестве взятых КП (набранных баллов) лучшим считается результат команды, прошедшей дистанцию за меньшее время.

9.5 По решению главного судьи команда может быть дисквалифицирована по результатам соревнований, а также, в исключительных случаях, снята с соревнований до их завершения. Основанием для дисквалификации может являться злостное нарушение командой пп. 2.5, 2.6, 5.4 – 5.8, 6.2 – 6.7  а также других пунктов настоящих Правил.

9.6 Предварительные результаты соревнований публикуются в течение 3 суток после их завершения.

9.7 Претензии (апелляции) по результатам принимаются в течение 48 часов после публикации предварительных результатов.

9.8 Решения главного судьи, принятые по результатам рассмотрения апелляций, являются окончательными и не могут быть опротестованы.

9.9 Окончательные результаты соревнований публикуются после рассмотрения поданных апелляций и назначения главным судьёй соревнований решения по поданным апелляциям.