

# Правила

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

### 1.1. Основной и направляющий документ

Настоящие Правила игры-квеста "Из камня его гимнастерка" (*далее - Квест*) являются документом, устанавливающим порядок проведения Квеста.

### 1.2. Изменения в правилах

Организатор Квеста сохраняет за собой право изменять настоящие Правила, уведомляя об этом лиц, изъявивших желание принять участие в Квесте (*далее - Участники*), не позднее, чем за 7 (семь) дней до начала Квеста. В экстренных ситуациях правила могут быть изменены сразу или по мере возникновения необходимости. При этом Организатор извещает всех об изменениях в новостях на сайте Музея воздушно-десантных войск «Крылатая гвардия» ([www.museumvdv.ru](http://www.museumvdv.ru)) и в группе Музея ВДВ в «ВКонтакте» ([www.vkontakte.ru/#/museumvdv](http://www.vkontakte.ru/#/museumvdv)).

### 1.3. Соблюдение правил

Участники Квеста должны соблюдать настоящие Правила. Каждый Участник, соблюдающий Правила, вправе рассчитывать на то, что и другие Участники будут соблюдать настоящие Правила.

## 2. ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПРАВИЛАХ

Квест - приключенческая игра с элементами городского ориентирования, строящаяся по принципу «вопрос-ответ».

Участник - лицо, подавшее заявку на участие в Квесте и сформировавшее совместно с другими Участниками Команду.

Команда - объединение Участников. В составе Команды должно состоять не более 5 (пяти) Участников. Участники самостоятельно объединяются в Команды.

Капитан – Участник Команды, с которым Координаторы поддерживают связь в ходе Квеста, через него осуществляется выдача заданий и получение ответов.

Координатор – ответственное лицо, которое поддерживает связь с Капитаном и осуществляет передачу заданий и получение ответов.

КП – контрольный пункт, определенный Организатором, прохождение которого является обязательным условием для участия и победы в Квесте.

Подсказка №1 – дополнительная информация, призванная помочь Участникам в определении местонахождения КП.

Подсказка №2 – дополнительная, более конкретная, информация, призванная помочь Участникам в определении местонахождения КП.

Команда-Победительница – зарегистрированная Команда, выполнившая все задания за минимальное время, с учетом штрафных санкций и предоставившая все требуемые Координаторами материалы, не нарушая Правила Квеста.

Организатор – «Уральский государственный военно-исторический музей», управляющий процессом создания и проведения Квеста.

Лист учета – бланк с информацией о Команде, ее составе, контактах, отметках прохождения маршрута, который остается у Координатора.

Контрольный лист – бланк, который выдается Команде и заполняется ею по ходу выполнения заданий. В бланке указывается название места, которое должно быть определено в результате решения задания, и ответ на поставленное Координаторами задание.

Автор – идейный создатель Квеста.

### **3. УЧАСТИЕ В ИГРЕ**

#### **3.1. Принцип участия**

Участие в Квесте и в каждом отдельном задании является добровольным.

**3.2. Команды могут использовать как общественный, так и личный транспорт, в зависимости от выбранного маршрута (п. 3.3.). Но участники должны понимать, что предпочтение одного вида транспорта другому может дать Команде преимущество во времени прохождения маршрута.**

**3.3. Команда до начала квеста должна выбрать один из четырех маршрутов:**  
- «Пехота» (маршрут предполагает прохождение квеста пешком с возможностью использования общественного транспорта; рассчитан на тех, кто принимает участие в квестах Музея ВДВ в первый раз).

- **«Танкисты-новобранцы»** (маршрут предполагает использование личного транспорта; рассчитан на тех, кто принимает участие в квестах Музея ВДВ в первый раз).

- **«Бывалые»** (маршрут предполагает прохождение квеста пешком с возможностью использования общественного транспорта; рассчитан на тех, кто уже имеет опыт участия в квестах Музея ВДВ).

- **«Старый танкист»** (маршрут предполагает использование личного транспорта; рассчитан на тех, кто уже имеет опыт участия в квестах Музея ВДВ).

### 3.3. Регистрация

Для принятия участия в Квесте необходимо пройти процедуру предварительной записи (см. п. 3.6.1).

### 3.4. Соглашение

подавая заявку на регистрацию, Участник соглашается:

3.4.1. С настоящими Правилами, а также принимает на себя права и обязанности, связанные с участием в Квесте.

3.4.2. С тем, что ему может быть отказано в регистрации и в подаче заявки на участие в Квесте без объяснения причин.

3.4.3. С тем, что за всё, что может случиться с Участником в процессе выполнения заданий, Организатор никакой ответственности не несет. Так же Организатор не несет никакой ответственности за состояние Участников во время Квеста.

3.4.4. С тем, что ответственность за проблемы с правоохранительными и другими уполномоченными государственными органами возлагается на Участников Квеста.

3.4.5. С тем, что в случае обнаружения нарушений Организатор оставляет за собой право наказать Участника или Команду штрафами в виде наложения штрафного времени либо дисквалифицировать.

3.4.6. С тем, что при возникновении спорных вопросов, решение Организатора Квеста является решающим. Все решения Организатора обжалованию не подлежат.

3.4.7. С тем, что Квест будет проводиться в строго назначенное время и вне зависимости от погодных и метеорологических условий, за исключением форс-мажорных обстоятельств, угрожающих жизни и здоровью Участников.

3.4.8. С тем, что возможные ошибки на сайте, а равно как и ошибки в вопросах/заданиях, могут иметь место.

3.4.9. Комментарии, фото и видео материалы Участников к прошедшему Квесту могут быть использованы Организатором в рекламных целях без согласования с их автором.

3.4.10. В подтверждение этого Участники Квеста обязаны дать письменное согласие Организатору.

### 3.5. Претензии

Все Участники отказываются от предъявления каких-либо материальных или иных требований и претензий в адрес Организатора, а также в адрес других Участников.

### 3.6. Заявка на Квест

3.6.1. Предварительная запись для участия в Квесте осуществляется по телефону 246-82-34 (Музей ВДВ «Крылатая гвардия») с 7 сентября по 2 октября 2015 года с 10:00 до 17:00 часов.

3.6.2. Команда должна сообщить при записи количество участников в команде и выбранный маршрут (п.3.3.).

3.6.3. Подавшая заявку Команда должна явиться 3 октября 2015 года с 10:00 до 11:00 ч. в Музей ВДВ «Крылатая гвардия», ул. Крылова, д.2а, (далее - КП №0) и зарегистрироваться.

3.6.4. Просьба заблаговременно извещать Организатора Квеста об отказе в участии в мероприятии.

3.6.5. В случае, если Команда не записалась предварительно, она может явиться 3 октября 2015 г. в период регистрации на КП № 0, и если на время 11:00 зарегистрированных команд будет менее 20, то Команда может зарегистрироваться и принять участие в Квесте.

3.6.6. Команде, записавшейся предварительно, но пришедшей после завершения регистрации (после 11:00 3 октября 2015 года), может быть отказано в участии в Квесте.

### 3.7. Взнос на участие в Квесте

3.7.1. Для того, чтобы принять участие в Квесте, Команде во время регистрации на КП №0 необходимо сделать взнос. Сумма взноса составляет 100 рублей с каждого Участника. Дети до 18 лет и студенты (при предъявлении студенческого билета) принимают участие в квесте бесплатно.

3.7.2. При дисквалификации Команды или самостоятельного ее отказа продолжать Квест стартовый взнос не возвращается.

3.7.3. Участники должны предусмотреть дополнительные денежные расходы на использование общественного и личного транспорта (зависит от решения самих Участников) и входные билеты в общественные места.

## 3.8. Ограничения

### 3.8.1. Возрастные ограничения

К участию в Квесте допускаются лица старше 18 лет. Дети до 18 лет допускаются к участию в Квесте только в сопровождении родителей, которые несут за них полную ответственность. Ответственность за исполнение этого пункта несут Капитаны Команд и сами Участники. Организатор Квеста не рекомендует привлекать к участию детей младше 12 лет по причине сложности прохождения маршрута.

### 3.8.2. Ограничение количества Участников

Количество Участников ограничено. К участию в Квесте допускается не более 20 команд. В каждой Команде количество Участников должно быть не более пяти (5). Обязательным условием является регистрация количества Участников Команды.

3.9. У каждой Команды должно быть устройство с беспроводным доступом (*не wi-fi*) к «Skype»/ «Вконтакте»/ «Одноклассники»/ «Facebook», через которые Координатор будет высылать задания, подсказки и получать ответы.

## **4. ОСНОВЫ КВЕСТА**

### 4.1. Начало Квеста

4.1.1. Регистрация Команд проходит с 10:00 до 11:00 3 октября 2015 года на КП №0. Командам присваивается индивидуальный номер. Каждая Команда в Листе учета должна указать Ф.И.О. каждого Участника Команды. Изменения в составе Команды после прохождения регистрации допустимо только в форс-мажорной ситуации.

4.1.2. Квест начинается в 11:00. Каждая Команда получает конверт с первым вопросом и знакомится с ним.

## 4.2. Суть Квеста

4.2.1. Квест осуществляется по принципу: «вопрос-ответ». Команда получает от своего Координатора по Интернету **вопрос о местонахождении** следующего КП. Команда определяет КП и отправляет координатору сообщение с его названием по Интернету. Если ответ верный, то команда получает от координатора ответ: «Верно» и текст **задания**. Команда отправляется на контрольный пункт и там выполняет задание.

4.2.2. В случае неверного определения КП, Координатор высылает Подсказку № 1. В случае следующего неправильного определения КП отправляется Подсказка № 2. Если Команда не может определить КП после двух полученных подсказок, Координатор высылает сообщение с указанием КП. В этом случае Команда прекращает борьбу за победу, но может продолжить Квест.

4.2.3. За каждую Подсказку Команде начисляется штрафное время, равное дополнительным 15 минутам к общему времени прохождения маршрута. *(Например, если общее время прохождения Командой маршрута составляет 5 часов, то использование двух подсказок добавит к этому времени 30 минут. Таким образом, общее время будет равно 5 часам 30 минутам).*

4.2.4. На КП Команда выполняет задание, отправляет Координатору ответ и общую **фотографию** участников команды на фоне памятного места (КП). При получении Координатором правильного ответа Команда получает вопрос о месторасположении следующего КП.

4.2.5. При получении неверного ответа от Команды Координатор отправляет сообщение: «Ошибка». В этом случае Команда имеет право отправлять варианты ответов неограниченное количество раз.

4.2.6. В ходе Квеста Участники могут использовать выданные им на КП №0 материалы и возможности Интернета.

4.2.7. В ходе игры предусматривается 16 КП.

## 4.3. Общение с Организатором и Координаторами

4.3.1. В течение всего Квеста Координаторы не дают никаких пояснений и комментариев к сценарию или заданиям в индивидуальном порядке.

4.3.2. В экстренных случаях допускается общение с Организатором и Координаторами Квеста по телефону. Номер телефона выдается на КП № 0. К экстренным случаям относятся: случаи с Участниками в ходе Квеста, требующие постороннего вмешательства, форс-мажорные обстоятельства.

#### 4.4. Принцип честной игры

Для соблюдения принципа честной игры Участникам запрещается:

4.4.1. Поиск объектов задания до начала Квеста.

4.4.2. Получение информации о содержании Квеста (слежка, подслушивание и т.п.), кроме самостоятельного получения задания от Координаторов, наказание — дисквалификация Команды;

4.4.3. Сообщать другим Командам или получать от них любую информацию, которая может облегчить прохождение Квеста; наказание — дисквалификация Команд;

4.4.4. Мешать соперникам, создавать им препятствия, с целью задержать выполнение другими Командами заданий; наказание — дисквалификация Команды;

#### 4.5. Контроль

Организатор имеет право любыми способами и в любой момент Квеста проверять, насколько самостоятельно Команда справилась с тем или иным заданием. Если Команда не сможет объяснить, каким образом она выполнила задание, она будет оштрафована или дисквалифицирована на усмотрение Организатора.

#### 4.6. Форс-мажор

4.6.1. В случае невозможности выполнения задания по причине возникших обстоятельств (форс-мажор, внешнее вмешательство) принимается решение о снятии вопроса и переходе к следующему заданию либо о прекращении Квеста. При этом гарантируются равные условия для всех Команд.

4.6.2. Стороны считают форс-мажорными непредвиденные обстоятельства: пожар, наводнение, прочие стихийные бедствия, военные операции, отключения электроэнергии, различные действия органов государственной власти и другое.

## 4.7. Требования безопасности

4.7.1. Организатор не может обеспечить полную безопасность Участников Квеста, но рекомендует соблюдать установленные правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения.

4.7.2. Участники самостоятельно решают вопросы питания в процессе Квеста. Участники должны понимать, что время, затраченное ими на питание, не восполняется.

## **5. РЕЗУЛЬТАТЫ КВЕСТА**

### 5.1. Окончание Квеста

Для Команды Квест заканчивается с отправлением последнего правильного ответа Координатору и получением от него сообщения с текстом: «Конец игры», но ответы принимаются только до 21:00 ч. 3 октября 2015 г.

### 5.2. Победа в Квесте

5.2.1 Команда, выполнившая все задания за наименьшее время, объявляется Командой-Победителем. Наименьшее время определяется по времени поступления последнего правильного ответа.

5.2.1. На каждом из 4-х маршрутов будет определена Команда-Победительница.

### 5.3. Окончательные результаты

5.3.1. Итоги будут подведены 4 октября 2015 г. и опубликованы на сайтах музея ([museumvdv.ru](http://museumvdv.ru), [ugvim.ru](http://ugvim.ru)) и в группе в «ВКонтакте».

### 5.4. Распределение подарков.

5.4.1. Подарочный фонд предоставляется Организатором Квеста. Распределением подарков занимается Организатор.

5.4.2. Для всех Участников квеста предусмотрены сертификат на бесплатное посещение Музея ВДВ «Крылатая гвардия» и сертификат на стрельбу в лазерном тире.

5.4.3. Команды-Победительницы получают в подарок:

- Книги А. Войтенко «Памятники героям и творцам Великой Победы» (Мемориалы и памятники Великой Отечественной войны Свердловской области).

- Сертификаты на бесплатное посещение Музея ВДВ «Крылатая гвардия»;

- Сертификаты на посещение Виртуального игрового комплекса (лазерный тир, стрельба из БМД-2, танкодром).