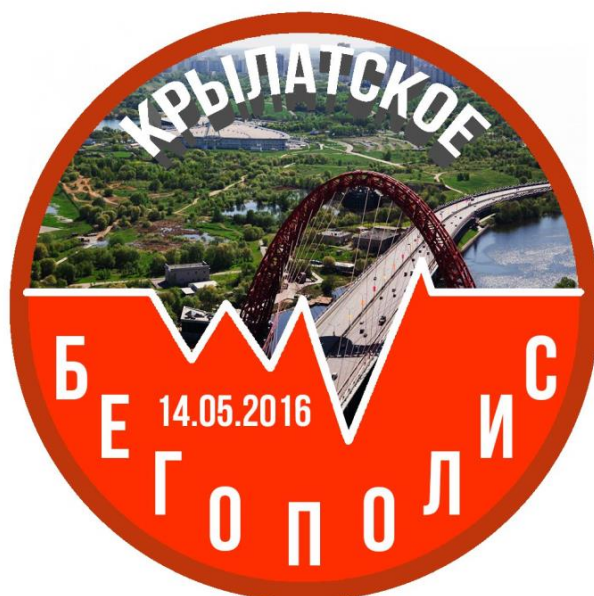


«Бегополис» - новый взгляд на городское ориентирование!



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 или 2-4 человека. Участвовать может каждый. Для участия необходимо [подать предварительную заявку в электронной форме и оплатить участие](#). Стоимость участия команды 1 человек в 400 рублей, 2-4 человека – 800 рублей. При заявке команды на месте старта – 600 и 1000 рублей соответственно.

6-й этап краеведческой игры Бегополис — пройдет 14 мая, в субботу. На этот раз старт пройдет на территории района Крылатское.

Категории:

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.

NEW! Ахиллес Лайт – пеший маршрут. Прогулка для желающих неторопливо пройти по заданным точкам. Подходит всем: и командам с детьми, и возрастным участникам. На финише дети до 14 лет получают сладкий презент :)

Гермес – посланник богов на огромной колеснице. У нас колесница – велосипед всех видов. Участники этой категории передвигаются на велосипеде, можно также идти и бежать. 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.

Задача команд посетить как можно большее количество заданных мест, то есть найти КП и ответить на вопросы, то есть, взять КП.

Наши главные достоинства в том, что у нас исключены неоднозначные ответы и результаты мы будем выдавать непосредственно на финише, будь у нас хоть 1000, хоть 10 000 команд!

Как участвовать в Бегополисе?

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 если участвует более 50 команд;
- 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 за 50 рублей.

2) Действия на старте:

Интервал старта между командами одной категории – 2 минуты. Начало старта – 11:00. 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:

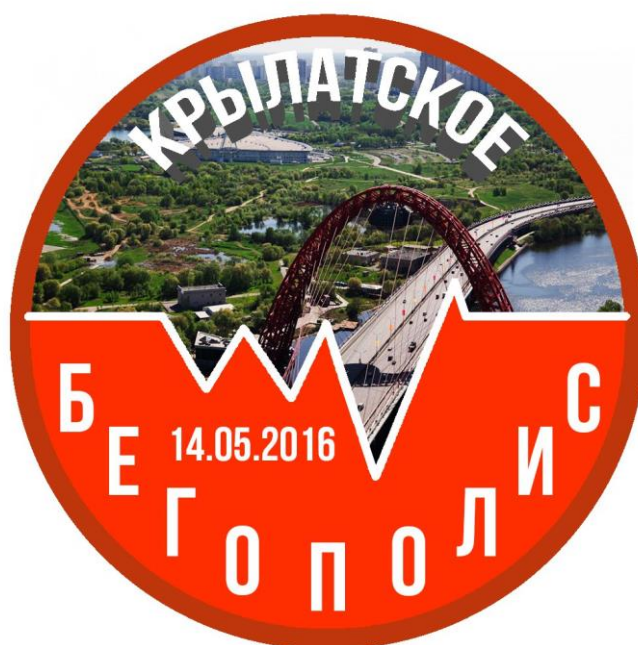
Получив список вопросов (заданий, адресов) 1 этапа (1 на команду), после команды «Марш», команда, используя любые свои карты, планирует путь и ищет КП. Разделение команды больше чем на 100 метров запрещено. Посещать КП можно в любом порядке. Последним в любом случае посещается конец этапа. КП – это вопрос, привязанный к адресу, что либо чётко

указан (улица Такая, дом ХХ, 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 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.



Ждём вас ;)