

Правила участия в городском туристическом квест с элементами активного отдыха по центру Калуги

«Перевить впечатлений»

1. О мероприятии

1.1. Городской туристический квест с элементами активного отдыха по центру Калуги «Перевить впечатлений», далее – Мероприятие, является бесплатным для всех желающих. К участию в Мероприятии допускаются команды и участники, прошедшие предварительную регистрацию и соответствующие требованиям, описанным в настоящем документе.

1.2. Мероприятие проводится с целью:

- пропаганды здорового образа жизни,
- популяризации активного отдыха и пеших прогулок,
- повышения осведомленности калужан и гостей о городе, его истории, знаковых местах и событиях.

1.3. Организатором мероприятия выступает ГАУ КО «Центр развития туризма «Калужский край»

1.4. Дата, место, зоны старта, программа мероприятия

1.4.1. Дата мероприятия: 28.06.2025.

1.4.2. Место проведения: игровая площадка квеста – г. Калуга.

1.4.3. Мероприятие подразумевает две зоны старт / финиш:

- Старт – Калуга, Сквер Волкова
- Финиш - ТИЦ (туристско-информационная точка) около ГМИК (музея Космонавтики)

1.1.4. Тайминг Мероприятия

- 09:00 начало выдачи стартовых пакетов и открытие доступа в телеграм-боте для начала прохождения квеста
- 11:00 Окончание выдачи пакетов и закрытие выдачи доступа
- 11:00 Окончание возможности стартовать
- 13:45 Окончание работы интерактивных точек
- 15:00 Окончание работы финиша, где вы получаете призы.

2. Предварительная регистрация на Мероприятие

2.1. Предварительная регистрация на Мероприятие обязательна и открыта на сайте: перевитьвпечатлений.рф Предварительная регистрация проводится до 23 часов 59 минут 27.06.2025.

2.2. Участник обязуется прибыть к соответствующему месту старта в указанное время начала мероприятия и начать прохождение квеста во временной интервал. Начало регистрации для старта проходит в сквере имени Волкова, там вы получите доступ к телеграмм-боту и сможете начать выполнение квеста.

2.3. Регистрация на Мероприятие в день его проведения возможна только при условии наличия свободных стартовых слотов.

3. Требования, предъявляемые к участникам и командам

3.1. Зарегистрироваться на Мероприятие в качестве капитана команды может любой человек, достигший на момент регистрации 18 полных лет.

3.2. Каждый участник может зарегистрироваться индивидуально или зарегистрировать на Мероприятие команду.

3.3. В состав команды могут входить от одного до пяти участников.

3.4. Пол участников значения не имеет.

3.5. Возраст участников значения не имеет, при условии, что в команде есть минимум один совершеннолетний участник, уполномоченный законным представителем каждого из несовершеннолетних участников команды на их совместное участие в Мероприятии.

3.6. Проходя регистрацию, участник принимает на себя ответственность за несоблюдение правил участия в Мероприятии, описанных в настоящем документе.

3.7. Ответственность за несовершеннолетних участников команды во время участия в Мероприятии несёт совершеннолетний участник, зарегистрировавший команду на Мероприятие.

4. Соглашение участников

4.1. Участники Мероприятия перемещаются по городу на общих основаниях. Никаких особых условий для участников организаторами не создаётся.

4.2. Все контрольные точки квеста расположены в общедоступных местах города. Выполнение заданий не подразумевает покупку билетов на вход, перемещение по частным или закрытым территориям.

4.3. Выполнение заданий квеста не подразумевает физического взаимодействия с другими людьми или объектами, кроме аниматоров, участвующих в квесте со стороны организаторов.

4.4. Участники перемещаются по игровой зоне прохождения квеста пешком. Использование любых средств индивидуальной мобильности (ролики, велосипеды, самокаты и т.д.) запрещено.

4.5. Участники Мероприятия обязуются:

4.5.1. Выполнять требования законов и подзаконных нормативных актов, действующих на территории проведения Мероприятия.

4.5.2. Соблюдать правила дорожного движения.

4.5.3. Соблюдать правила поведения в общественных местах.

4.5.4. Принять все разумные меры для обеспечения собственной безопасности, безопасности окружающих, сохранения собственности третьих лиц и городского имущества.

4.6. Участник принимает на себя полную ответственность за свое здоровье и все возможные риски, связанные с участием в мероприятии, которые могут повлечь за собой травмы, увечья или иные проблемы со здоровьем, а также подтверждает своё согласие с настоящим документом и обязуется соблюдать указанные в нем обязательства, правила и ограничения.

4.7. Организаторы оставляют за собой право не допустить участника к Мероприятию, а также отказать ему в продолжении участия в случае нарушения им требований, описанных в настоящем документе.

5. Снаряжение и оборудование участников

5.1. Для комфортного прохождения заданий квеста у участника (команды) обязательно должно быть следующее снаряжение / оборудование:

- полностью заряженный смартфон / планшет / ноутбук с выходом в интернет,
- Установленное приложение Телеграмм на телефоне/ планшет / ноутбук

5.2 Помимо обязательного снаряжения / оборудования рекомендовано иметь при себе:

- портативные аккумуляторы для подзарядки мобильных устройств,
- для участников младше 10 лет допускается использование колясок,
- для всех участников мероприятия допускается использование палок для ходьбы.

6. В день мероприятия

6.1. В день мероприятия участники самостоятельно прибывают в зону старта.

6.2. По прибытии в зону старта участники получают номер и сканируют qr код, который направляет их на приложение Телеграмм, предназначенного для прохождения квеста.

6.2.1. На стартовой странице квеста каждый из участников вводит номер телефона, указанный им при прохождении предварительной регистрации. В случае, если номер телефона, введенный участником, существует в базе данных Мероприятия, то на этот номер направляется сообщение с кодом проверки, введя который, участник может приступить к прохождению заданий квеста.

6.2.2. В случае, если у участника по той или иной причине нет доступа к телефону, указанному при прохождении предварительной регистрации, участнику необходимо скорректировать эту информацию на странице предварительной регистрации и повторить попытку.

6.2.3. За помощью в регистрации участник может обратиться к представителям организатора на старте.

6.3. После успешной регистрации в день старта, описанной в п.б.2 настоящего документа, участнику нужно получить в стартовом шатре печатную карту, которая необходима для выполнения заданий квеста.

6.3.1. Для получения печатной карты участнику нужно предъявить сотрудникам стартового шатра стартовую страницу квеста с успешно завершённой регистрацией.

6.4. Получив печатную карту квеста, участник сканирует qr код, изображённый на ней, после чего задания его маршрута становятся активными, и он может приступить к прохождению квеста.

6.4.1. В момент сканирования участником qr кода с печатной карты запускается таймер, определяющий время, затраченное участником / командой на прохождение заданий квеста.

6.5. Для прохождения заданий квеста участники вправе использовать любые карты, навигаторы и иные программы / приложения / устройства, которые могут способствовать комфортному участию в мероприятии.

7. Механика прохождения квеста

7.1. С телеграмм-ботом квеста взаимодействует один человек от команды со своего мобильного устройства.

7.2. Параллельное прохождение квеста несколькими участниками команды не допускается.

7.3. Маршрут квеста состоит из 6 контрольных пунктов. Далее – КП.

7.3.1. Все ответы участник должен вносить в соответствующие разделы игровой страницы телеграмм-бота квеста. Ответы, записанные на печатной карте / другом носителе не принимаются.

7.3.2. Результат выполнения задания на месте – это и есть ответ на вопрос КП, который должен быть внесён участником в систему

7.4. Все случаи ошибок и опечаток в написании ответа трактуются не в пользу участника и апелляции не подлежат.

7.4.1. Ответы, вносимые участниками в систему, проверяются в автоматическом режиме. Проверка осуществляется без учёта регистра и случайно сделанных лишних пробелов.

8. Завершение квеста. Финиш

8.1. После того, как участник выполнил задания всех 6 обязательных точек маршрута, включая финиш, у него появляется возможность завершить квест (становится активной кнопка «Завершить квест»).

8.2. Точкой Финиша считается ТИЦ (туристско-информационная точка) около ГМИК (музея Космонавтики)

8.3. Завершить квест и попасть в рейтинг участников можно вплоть до окончания работы финиша в независимости от того, во сколько был осуществлён старт.

8.4. Сайт квеста будет активен и после завершения работы интерактивных точек и зон финиша, однако завершить квест и попасть в рейтинг будет уже невозможно.

8.5. Доступ к вопросам квеста будет полностью закрыт в 23:59 28.06.2025.

9. Результаты прохождения квеста.

9.1. Мероприятие не подразумевает соревновательность. Определение победителей и призеров не планируется.

10. Поддержка участников

10.1. По всем вопросам, связанным с проведением мероприятия, можно будет обращаться к представителям организатора на точках старта и финиша, либо задав свой вопрос