

Название	Начало	Окончание	Инструкция
Развёртывание	9:00	11:00	Цель: Выгружать ништяки и строить сооружения. Сооружения, в порядке приоритета: 1. Бюрократический стол с карточками и картами. 2. Фриропная трасса, помощь в натягивании, наклеивание номеров. Будут элементы повышенной сложности, на номера с такими элементами нужно крепить дополнительно красную бумажку. 3. Тёплая дурпалатка 4. Остальное
Регистрация	9:00	11:00	Раб. место: Бюрократический стол, Оборудование: Список участников, карты “лыжи”, карты “бег”, карточки лыжи и бег, скотч 2 шт. Цель: Записать всех участников и раздать им карты и карточки.
Кострирование	9:00	17:00	Цель: жечь. участвуют все незанятые.
Подготовка пролога	9:00	11:30	Цель: установить пункты пролога.
Проведение брифинга	11:00	11:30	Цель: донести единые правила до участников и судей, включая себя. Содержание речи в разделе дистанция: • контрольное время - 5 часов, заканчивается в 17:00 • порядок этапов - пролог, лыжи, бег • карты пролога будут выданы непосредственно перед стартом в 11:55. задание объявлено тогда же. • лыжная дистанция - заданное направление, т.е. надо брать КП в порядке, указанном на карте. На КП может встретиться судья, который отметит как невзятые все неотмеченные пункты до его номера, и все отмеченные после. Т.е. если судья сидит на пункте №4, у вас в карточке отмечены пункты 1, 3, 7 и 14, то судья отметит в карточке пункты 2, 7 и 14 как взятые неправильно, а пункт 4 обычным способом. • штраф за невзятое КП - 20 мин. За невзятое судейское КП дополнительно 90 мин. невзятым считается неотмеченное КП либо КП, отмеченное судьёй как невзятое или взятое невовремя. может возникнуть вопрос про заданное направление - “если не взял кп, то все после него тоже считаются не взятыми?”, ответ - “нет. невзятыми считаются только неотмеченные, либо отмеченные судьёй как невзятые. у нас ЗН с человеческим лицом))”.

			• спецэтапы - стрельба и фрироуп. начинают работу в 12:30 • фрироуп - нужно пройти максимальное кол-во элементов коснувшись земли не более 3-х(?) раз. За каждый взятый простой элемент бонус 3(?) мин, за сложный, помеченный особо - 5(?). • стрельба - есть три пульки, нужно сбить 2 стаканчика. за каждый несбитый надо взять спецКП. Отметка на спец КП - (?определить способ) • финиш каждого этапа засекается по <u>времени сдачи карточки</u> этапа на бюрократический стол. Карточки есть у всех этапов включая спецэтапы. • ! На спецэтапах, если торопишься, то карточки надо забирать у судей этапов (т.е. если спецэтапом завершается гонка, то лучше не дожидаться пока судья донесёт карточку, т.к. время фиксируется по времени прибытия карточки на бюростол). • На стрельбе карточка совмещена с картой штраф кп.
Старт	11:55	12:00	Действующие лица - стартующий и картораздающие (2 и более чел) • разместить участников перед дорогой в ряд • раздать карты (раздают карты все кроме стартующего) • Стартующий - объявить правила: необходимо собрать бумажки 5-ти различных цветов и принести их к бюрократическому столу и там назвать свой номер (акцентировать на этом внимание, сказать что “если не пройден(не зафиксирован) пролог - будит штраф!!!”. Первая цифра КП на карте- код цвета, разные цифры - разные цвета. • Стартующий - в 12:00 дать старт.
Финиш пролога	12:00	12:15	Действующие лица - все присутствующие. Цель - зафиксировать факт прохождения пролога. Оборудование у каждого - лист бумаги с надписью “пролог” и карндаш. Инструкция - у каждого подходящего взять бумажки 5-ти разных цветов и записать его номер. Когда пролог будет завершён всеми запихнуть свой лист в спец место на бюростоле.
Застольщик	12:00	17:00	САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ПЕРСОНАЖ. навыками должны обладать 2 и более участников. Цель: хронометраж, координация судей спецэтапов. Оборудование: бюростол. часы с секундами (желательно дублированные), Главный протокол, карандаш, карточки спец этапов в стопках по 10 штук, пакет для сданных карточек, запасные карточки для бега. Резервные копии главного протокола. Поведение: за бюростолом либо на расстоянии, позволяющем прибыть за бюростол раньше любого человека должен постоянно быть хотя бы 1 Застольщик. При необходимости отлучиться нужно призвать замену. Обязанности Застольщика - высший приоритет. Инструкция: • Подходит УЧАСТНИКА. Фиксируется время прихода. • (Штатный вариант) УЧАСТНИКпротягивает карточку, ○ время прихода УЧАСТНИКА записывается в Главный протокол в соотв. виду,

			написанному на карточке, клетку. ○ карточка участника помещается в пакет для сданных карточек ● (Нештатный вариант) УЧАСТНИКается в том, что продолбал карточку. ○ записывается время ○ со слов УЧАСТНИКА в примечания записываются взятые кп (произвольный формат) ○ если участнику нужна карточка бега - выдаётся. ● ЗАСТОЛЬЩИК спрашивает УЧАСТНИКА, что он будет делать дальше, варианты: ○ финишировать ■ зафиксированное время дублируется в клетку с финишем ○ проходить спецэтап ■ ЗАСТОЛЬЩИК властным голосом объявляет название спецэтапа, или другим способом привлекает СУДЬЮ СПЕЦЭТАПА. после чего возвращается к своим делам. ● Если одновременно подходящих к бюростолу участников много, из народа извлекаются дополнительные ЗАСТОЛЬЩИКИ, которые делают всё то же, только с Резервными протоколами. (Резервный протокол плох тем, что на нём нет фамилий и данных по предыдущим этапам, соотв-но не удастся объяснить участникам, истощённым интеллектуально, как их зовут и какие этапы они прошли)
Судья фриропа	12:00	17:00	кол-во способных выполнять роль - 3 и более. у одного это высший приоритет. Цель: отслеживать прохождение участником элементов фриропа и отмечать пройденные, консультировать участников по этапу. Оборудование: маркер, карточки фриропа, список элементов для детской дистанции. Инструкция: ● По вызову ЗАСТОЛЬЩИКА или обращению участника записать номер участника в пустую карточку фриропа и пройти с участником к дистанции. ● Фиксировать прохождение каждого элемента в карточке. ● По завершению прохождения (по причине излишних касаний земли либо по желанию участника) СУДЬЯ ФРИРОУПА либо отдаёт карточку УЧАСТНИКУ либо самостоятельно относит ЗАСТОЛЬЩИКУ, выступая от имени УЧАСТНИКА. ● Правила фриропного этапа (надо знать и уметь разъяснить участникам): ● За всё время прохождения всех элементов разрешается коснуться земли организмом или одеждой не более 3-х раз (кроме случая “пробок” описанного ниже). При 4-м касании этап завершается независимо от кол-ва взятых элементов. ● Взятие элемента засчитывается если от момента касания номера элемента на одном дереве, до момента касания (рукой, ногой, корпусом, головой) номера этого же элемента на другом дереве участник не касался земли. ● При срыве или добровольном касании земли участник может начать с любого незанятого

			элемента по его выбору. • Если участник находится на старте занятого другим участником элемента, то он может перейти пешком на любой другой элемент без уменьшения числа попыток (в любых других случаях, касание земли ведёт к уменьшению числа попыток) • В момент срыва участник автоматически “освобождает” элемент. пример, Use Case от Ани (орфография и пунктуация сохранена). <i>“вариант вот они все прошли и стоят перед последним решающим... та та там элементом. первый срывается, и что у него еще две попытки, так как им элемент занят... или теперь очередь второго, так как первый свалившись его освободил”</i> В таком случае право прохождения элемента переходит к стоящим в очереди, а сорвавшийся может либо финишировать недополучив бонусов, либо встать в очередь. • Каждый засчитанный обычный элемент (номер элемента не помечен особо) приносит бонус к общему результату в 3 минуты. • Каждый засчитанный сложный элемент (номер элемента помечен особо) приносит бонус к общему результату в 5 минут. в детском зачёте заранее определяется список элементов для прохождения, кол-во попыток неограничено, отпускать после прохождения всех оговоренных элементов.
Судья стрельбы	12:00	17:00	кол-во способных выполнять роль - 1 и более. у одного это высший приоритет. Цель: обеспечивать прохождение участниками этапа стрельбы и отмечать факт попадания в мишень, консультировать участников по этапу. Оборудование: карточки стрельбы, ружья, пульки, набор стаканчиков, пенки для стрелком, доска для мишеней, волчатник для ограждения. Инструкция по подготовке: • До открытия этапа обнести волчатником стрельбовый овраг поверху, развесить бумажки предупреждения (опционально). • Разместить доску для мишеней и пенки для стрельбы. • Проверить работоспособность винтовок и определить и разметить рубеж стрельбы (расстояние до мишеней) Инструкция: • Обеспечивать наличие двух комплектов мишеней - две пары стаканчиков, для двух стрелков. • Уметь объяснить как пользоваться ружьём и как вообще попадать в эти стаканчики • Записать в карточку стрельбы номер УЧАСТНИКА. • В случае попаданий в свои стаканчики фиксировать в карточке стрельбы. • После попадания в 2 стаканчика либо после 3-х выстрелов вернуть карточку либо УЧАСТНИКУ либо ЗАСТОЛЬЩИКУ. Правила:

			• Если попаданий менее 2-х, то есть возможность возместить их взятием штрафных КП. • Карта с штрафными КП находится на карточке стрельбы. • Если нет ни попадания ни отметки на штрафном КП, тогда штраф 20 мин за каждый промах.
Застольщик детский	13:00	16:00	можно совмещать с ЗАСТОЛЬЩИКОМ Цель: Обеспечить старт и финиш детского формата Оборудование: то же что у ЗАСТОЛЬЩИКА, протокол детский. Подготовка: • Определить элементы фриропа, однозначно проходимые всеми детьми. Инструкция: • записать участника. • Выдать карту мини-о-е. • записать время старта • Дать старт. • По прибытии участника с мини-о направить на фрироп (вызвав СУДЬЮ ФРИРОПА). • По завершении фриропа, зафиксировать финиш.
Секретарь (компьютерщик)	12:00	18:00	нежелательно совмещение с ЗАСТОЛЬЩИКОМ. Цель: обеспечить перенос (и коррекцию) результатов с главного протокола в электронный документ. Оборудование: генератор, ноутбук, прозрачный маркер, запасной пакет для сданных карточек. Инструкция: • Тусить рядом с ЗАСТОЛЬЩИКОМ и пинговать главный протокол и пакет для сданных карточек. • При незанятости главного протокола (и его резервных версий) и наличии новых данных (не помеченных маркером)- перенести данные с него в ноут. перенесённые ячейки выделить маркером. • При наличии карточек в пакете для сданных карточек - заменить пакет у застольщика и перенести данные со всех карточек в ноут, обработанные карточки запихнуть в архив.
Злой мужик	12:00	15:00 (до звонка от застольщика)	Цель: контроль выполнения правил прохождения лыжной дистанции. Оборудование: компостер(снять с пункта), дырокол или аналог. Инструкция: • Прибыть по лыжной карте на КП №12 если хочешь чтобы мимо тебя ехало много лыжников и прочих лыжниц или №13 если хочешь чтобы мало кто ехал кроме участников. О выборе КП сообщить КОМПЬЮТЕРЩИКУ до 12:00 • снять с КП компостер. • При приближении участника к КП

			○ Сказать - “это судейское кп, давай сюда карточку” ○ Надо быть добрым к участнику, несмотря на должность ■ Если на карточке есть неправильные КП (см дальше, т.е. те, которые надо пробить дыроколом), надо сказать об этом участнику и предложить не отмечаться на судейском КП, участник может забрать карточку и уехать). Твоё КП <u>сто</u>ит 110 минут (уточни перед стартом), все остальные - по 20, об этом надо напоминать участникам, чтоб они не потеряли больше чем приобрели.) ○ Если на карточке не отмечены кп с номером меньше кп на котором стоишь (т.е. 1-11 или 1-12) - все неотмеченные квадратики пробить дыроколом. ○ Если на карточке отмечены кп с номером больше того на котором стоишь (т.е. 13-17 или 14-17) - все отмеченные квадратики дополнительно пробить дыроколом. ○ Отметить в карточке участника своё КП (12 или 13) компостером, снятым с КП. ○ Отдать карточку участнику. ● По звонку от лагеря вернуть на место компостер (или забрать, если скажут что надо забрать) и идти в лагерь (или по своим делам). ● Если не позвонили до 16:00 - обидеться и позвонить самому.
--	--	--	--