

# ПРАВИЛА ГАМБИТ 4.0



**Для победы надо выполнить всего 3 условия:**

- Выполнить как можно больше заданий, посетив КП. И сделать это быстрее других;
- Оказаться в победившем клане, то есть взять как можно больше клановых КП (которые также считаются в личном рейтинге);
- Не нарушать ПДД. Грубое нарушение ведет к дисквалификации команды.

---

## **ИГРА**

Сама Игра идет через телефон, где открывается сайт Игры. Там команды получают описание КП/загадки и там же вводят ответы/фотографии. Задания и загадки чаще всего связаны с местностью, архитектурой, внешним видом объектов в точке. Всего на Игре предстоит взять около 20-30 КП. Все КП равнозначны для индивидуального зачета (и клановые, и обычные)

**Длительность игры/Зоны игры:** 4 часа/ каждые 1 час 20 минут зона игры сужается и те КП, которые оказались в закрытой зоне, взять уже невозможно. Карта зон доступна участникам также через сайт.

Организаторы оставляют за собой право увеличить время прохождения любой зоны игры на 5-15 минут, о чем будет сообщено командам через клановые чаты и систему игры.

Разделение команды **строго запрещено**. При нарушении данного правила команда дисквалифицируется и ее результаты не учитываются. Разделение возможно только в рамках взятия одного КП (например водитель сидит в машине около КП, а экипаж бежит брать это КП).

---

## **КЛАНЫ**

Клана всего два: белые и чёрные (как в шахматах). Все экипажи победившего клана в итоговом рейтинге ставятся выше команд проигравшего клана. Таким образом, чем больше экипажей одного из клана взяло клановые КП, тем больше шансов на победу.

Формирование кланов происходит в процессе регистрации. Можно заранее выбрать свой клан для игры и познакомиться с участниками. Обсуждение стратегий происходит в специальных закрытых чатах в Telegram, попасть в которые можно только по выданным экипажам ссылкам.

---

## **ОХОТНИКИ**

В зоне игры в течение всего срока действуют "охотники" (от 1 до 3). Это специальные организаторы, которые "замораживают" любые игровые экипажи, встреченные ими на своём маршруте. Факт заморозки подтверждается фотографией от охотника в игровой чат в Telegram. Заморозить ваш экипаж могут только 1 раз в одной зоне игры (максимум 3 раза за всю игру). После заморозки у экипажа есть 15-20 минут (время указано в системе игры), чтобы приехать в зону разморозки. В случае опоздания, ввод ответов блокируется до закрытия данной зоны игры.

- Заморозка означает невозможность ввода ответов и отправки фото на сайт игры до разморозки (модератор временно блокирует ввод). Экипаж может быть заморожен максимум три раза за Игру.
- Разморозка экипажа осуществляется путём приезда команды в одну из отмеченных на карте зон разморозки и звонка организаторам.

---

## **ТРЕКИНГ И КАРТА**

Все экипажи передают свои данные с помощью трекера и их всегда должно быть видно на интерактивной карте игры. Если экипаж не видно на карте, администратор игры может заблокировать игровой сайт для этого экипажа. Трекер должен постоянно находиться в автомобиле.

Охотника также видно на карте, что дает возможность избежать с ним встречи.

---

## **СТАРТ И РЕГЛАМЕНТ**

Предстартовая регистрация проходит с 19:00 до 20:00. Экипажи получают свой номер, карточку для фотографирования и индивидуальный код для входа в систему. Все задания открываются ровно в 20:00, до этого момента участникам доступна карта зон Игры.

Номер должен быть закреплен на заднем стекле автомобиля. Багажник запрещено поднимать более, чем на 60 секунд во время игры.

С карточкой экипаж должен присутствовать на всех контрольных фотографиях, которые в качестве ответов загружаются на сайт.

---

## **ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ**

В личный зачет идут как клановые, так и обычные КП.

Клановые итоги подводятся по лучшим 10 или более (до неравенства суммы клановых точек) командам каждого клана (взявшим наибольшее количество любых КП). Если у 10й и 11й команд равное количество КП, то в клановый зачет идет команда, взявшая большее количество клановых точек.

---

## **ЧТО МОЖНО И НЕЛЬЗЯ ОБСУЖДАТЬ В КЛАНОВЫХ ЧАТАХ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ**

**НЕЛЬЗЯ:** Ответы на задания по обычным КП. Подсказки о местонахождении обычных КП. Неправильные ответы.

**МОЖНО:** Давать клану любую информацию по клановым КП.

***Ждем ваш экипаж на Игре!***