



УТВЕРЖДАЮ:

Председатель профсоюза

«Профалмаз»



К.Б. Дегтярев
2026г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении спортивного ориентирования по городу Мирный
Профсоюза «Профалмаз» приуроченного к празднику Весны и Труд**

1 мая

**«Проф-квест. Загадки многонациональной России!»
среди членов профсоюза.**

1. Общие положения.

1.1 Настоящее Положение является документом, регламентирующим проведение спортивного ориентирования «Проф-квест. Загадки многонациональной России!» приуроченный к празднику Весны и Труда 1 мая, а также является *официальным приглашением к участию*.

2. Цели, задачи и принцип игры.

2.1 «Проф-квест. Загадки многонациональной России!» (далее - Проф-квест) - командная игра, включающая в себя соревнование по городскому ориентированию, актёрские и ролевые уровни, экстремальные и логические задания.

2.2 Принимать участие в игре могут неограниченное количество команд от первичной профсоюзной организации или сборные команды (от нескольких ППО) состоящие из работников структурных подразделений АК «АЛРОСА» (ПАО), ДО и бюджетных организаций являющиеся членами Профсоюза «Профалмаз»

2.3 Команда состоит из людей, участвующих на одном транспортном средстве (машине). **Всего в команде может быть от 3 до 5 человек.** При смене транспортного средства, капитан должен уведомить организаторов.

Обязательное требование по возрасту участников в составе команды: не менее одного участника моложе 35 лет.

2.4 К участию в Проф-квесте рекомендовано привлечение первых руководителей организации. Выполнение условия привлечения в состав команды первого руководителя или председателя ППО приносит команде дополнительные баллы (-5 минут от общего времени).

2.5 Целью игры является последовательное выполнение заданий в течение времени, отведённого на игру. Задания представляют собой головоломки, зашифрованный текст, по которому можно отгадать некоторое место в городе и/или действия которые должны произвести игроки.

2.6 Принципы игры:

- принцип честной игры (запрещается мешать и помогать соперникам);
- принцип самостоятельного выполнения заданий каждой командой;
- принцип обособленности организатора от команд и/или отдельных игроков.

2.6 КОМАНДЕ НЕОБХОДИМО:

- придумать название команды и девиз (приветствие);
- украсить автомобиль (шары, флаги, ленты и др.) в соответствии с темой Проф-квеста - «Загадки многонациональной России». Выполнение данного условия приносит команде дополнительные баллы (-5 минут от общего времени). За самое креативное украшение автомобиля, команда получит ценный приз;
- иметь единую форму;
- на старт и финиш Проф-квеста необходимо явиться полным составом команды;
- каждой команде необходимо иметь сотовый телефон и быть зарегистрированным пользователем в российском мессенджере «МАХ» (минимум один участник команды);
- команды обязуются выполнять все требования и условия организаторов;
- изменения в составах команд, заявленных на участие в Проф-квесте, допускаются не позднее, чем за 48 часов до начала Проф-квеста.

3. Руководство и организация.

3.1 Организация и проведение спортивного ориентирования возлагается на Профсоюз «Профалмаз».

3.2 Финансирование призового фонда спортивного ориентирования проводится за счёт средств Профсоюза «Профалмаз».

4. Регистрация команд

4.1 Участие и регистрация в игре является добровольной.

4.2 Заявки на участие в соревнованиях подаются в срок до **29.04.2026 г.** включительно до 14:00 по электронной почте DeripaskoAE@alrosa.ru (Дерипаско Анжелика Эдуардовна). Заявки визируются председателем ППО по месту работы. Образец заявки прилагается (Приложение 1).

4.3 Регистрация команды на старте проходит после передачи организаторам заполненного командного соглашения (Приложение 2).

4.4 Регистрация команды может быть аннулирована, если выяснится, что команда сообщила недостоверные данные.

4.5 Участники команды, подавая заявку на регистрацию через своего капитана, подтверждают свою осведомлённость о правилах игры, согласие на хранение и обработку персональных данных, указанных в заявке (ФИО, дата рождения и т.д.). **Капитан, подавая заявку на игру, подтверждает ознакомление с положением и обязуется проинструктировать всех членов своей команды.**

5. Порядок и условия проведения игры

5.1 Игра проводится **2 мая 2026г.** в г. Мирном, время проведения с 11.00 до 18.00 ч.

5.2 Форма одежды и обувь должна быть тёплой, удобной, для походных условий. Приветствуется одинаковая командная форма, приуроченная к году единства народов России (подробнее на собрании).

5.3 Для обозначения команд необходимо иметь у каждого члена команды именной бейдж, с указанием наименования ППО, названия команды, фамилии и имени.

5.4 **29.04.2026 года в среду в 18.00** на собрании в здание корпоративного университета (ул. Ленина 4/3) командам будут сообщены **дополнительные принадлежности, которые будут необходимы на протяжении игры для выполнения заданий, в том числе дополнительная информация, необходимая для успешного выполнения уровней. Также будет объявлена территория проведения текущей игры.**

5.5 Все команды, участвующие в игре, получают одни и те же задания, в разной последовательности.

5.6. Условием выполнения задания является получение (нахождение) кода, состоящего из цифр и букв 04ППО, который передаётся организатору.

Код может состоять из нескольких частей - составной код. Количество недостающих символов в коде будет определяться количеством точек. Составной код может состоять максимум из 9 частей, и из 9 символов. Код может состоять из целого слова, либо цифр/символов (учитывается регистр).

Пример буквенного кода: 04ППОПрофсоюз.

Пример цифрового кода:

04ППО ...456...

Код состоит из 9 цифр и 3 частей.

04ППО 123.....

04ППО789

Итоговый код: 04ППО123456789.

Заполнение кода выглядит следующим образом: Профсоюз / 123456789

Цвет написания кода - цветным маркером или стикеры. **В случае порчи написанного кода/ стикера, команда дисквалифицируется.**

5.7 Если все требуемые коды сообщены верно, организатор переводит команду на следующий уровень — даёт следующее задание.

5.8 Через 20 минут после получения каждого задания команда получает 1-ую подсказку, через 40 минут после получения каждого задания команда получает 2-ую подсказку. Если игроки не сообщили верного кода в течение одного часа (60 минут), либо установленного организаторами время, отведённого на выполнения задания, задание считается невыполненным, и команде начисляется штрафное время в размере 30 минут.

5.9 Некоторые задания предусматривают возможность получения бонусного времени (оговаривается в задании/или на задании).

5.10 После того, как все команды выполнили все задания проводится брифинг, на котором подводятся итоги игры и награждаются победители.

5.11 Места между командами распределяются в соответствии с суммарным временем, проведённым командой на заданиях с учётом штрафного времени и бонусов.

5.12 В случае не прохождения уровня по причине форс-мажора, команде выдаётся следующий уровень. Время прохождения снятого уровня устанавливается путём вычисления среднего времени, проведённого всеми командами на данном уровне.

6. Коды сложности

6.1 Сложность нахождения кода при прохождении того или иного уровня определяется организатором по шкале от 1 до 3 и указывается в задании:

- Код сложности 1: Код написанный на уровне глаз, либо требующий посмотреть вниз или вверх. Код доступен взгляду без дополнительных манипуляций, в пределах человеческого роста.
- Код сложности 2: Код написан на расстоянии от земли (пола) до потолка (условная высота не более 2х метров), доступен для чтения после выполнения некоторых манипуляций. Например, куда-то надо залезть, но не сильно высоко, (к потолку комнаты), либо куда-то нагнуться, и увидеть код снизу, необходимо залезть и открутить/ закрутить/ подвинуть/ открыть/ закрыть/ отвинтить и т.п.;
- Код сложности 3: Место написания кода может быть потенциально опасно (высота более 2х метров), либо спуститься до минимального уровня. Например: залезть на крышу строения, спуститься в коллектор. Участники Команд должны проявить максимальную осторожность.

6.2. В некоторых случаях в заданиях есть дополнительные указания «Соблюдайте тишину», «Будьте вежливы», и т.д. Выполнение данных указаний обязательно. Не выполнение этих условий может привести к тому, что уровень будет снят с общего зачёта, а команда, нарушившая данные указания, получит штраф.

6.3. Участники игры вправе отказаться от выполнения любого задания в игре, если считают, что его выполнение невозможно без нарушения законов или существует опасность для здоровья.

7. Штрафы

7.1. Сообщения о наложении штрафов на конкретную команду и их причины объявляются персонально команде.

7.2. Штраф налагается путём назначения дополнительного времени.

7.3. За незначительные нарушения команда получает от 10 до 30 минут штрафного времени. Точное штрафное время определяется судьями.

7.4. За нарушения, связанные с нарушением принципа самостоятельного выполнения уровня, в том числе слежка за игроками других команд, команда-нарушитель получает от 30 до 90 минут штрафного времени.

7.5. В отдельных заданиях подразумевается начисление штрафных минут за невыполнение условий уровня. Об этом сообщается дополнительно.

7.6. За нарушение законов Российской Федерации каждый участник несёт личную ответственность в соответствии с действующим законодательством.

7.7. За грубое нарушение правил ПДД, организатор может оштрафовать команду на 30 минут. В особых случаях, которые дискредитируют имидж игры, организатор имеет право дисквалифицировать команду.

7.8. За невозможность подтвердить наличие команды на месте при осуществлении проверочных мероприятий любого типа - добавление штрафного времени, но не менее 30 минут.

7.9. Некорректное поведение команды во время игры, оскорбляющее других игроков, организаторов - добавление штрафного времени, но не менее 30 минут.

7.10. Дисквалификация результатов команды применяется в случаях:

- если в команде замечен, участник, не состоящий в профсоюзе «Профалмаз»;
- попытка несанкционированного доступа к игровой системе;
- умышленная порча локаций, кодов и указателей, как персональных, так и общих;
- создание ложных кодов и указателей;
- создание умышленных препятствий другим командам с целью задержать выполнение ими заданий;
- получение информации о содержании игры и/или кодов путём иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания, если данное нарушение касается более одного уровня;

- сообщение организатору ложной/сфабрикованной информации с целью повлиять на ход/результаты игры;
 - сообщение другим командам ложной/сфабрикованной информации со ссылкой на организатора или от чужого имени;
 - участие в игре с численностью более 5 игроков в команде;
 - *при выявлении несоответствия фактического состава команды и зарегистрированной заявки;*
 - любые другие перемещения в процессе Проф-квеста (на городском транспорте, на транспорте третьих лиц, на такси, на велосипеде, пешком и т.д.) других членов команды, связанные с поиском иной точки, считаются нарушением правил;
 - запрещается получение информации о содержании заданий любым другим способом, кроме самостоятельного выполнения, поставленного задания;
 - запрещается употребление алкогольных напитков.
- 7.11. Наказания за иные нарушения определяются организатором дополнительно.

8. Ответственность организаторов

- 8.1. Организаторы *не* имеют права разглашать информацию о сценарии и заданиях Проф-квеста.
- 8.2. Организаторы обязаны своевременно обеспечивать участников необходимой информацией.
- 8.3. Организаторы обязаны создать равные условия для всех участников Проф-квеста.
- 8.4. На усмотрение Организаторов могут быть предоставлены дополнительные призы.
- 8.5. Создавать равные условия для всех участников Проф-квеста. В течении всего Проф-квеста организаторы не выдают никаких пояснений и комментариев к сценарию или заданиям в индивидуальном порядке.

9. Результаты игры

- 9.1. Побеждает команда, у которой суммарное время выполнения всех уровней минимально. При этом подразумевается, что команда не нарушила правил игры.
- 9.2. Итоговое время получается путём сложения времени, затраченного на выполнение каждого зачётного уровня, штрафного времени и вычитания бонусного времени.
- 9.3. Команды, занявшие 1, 2, 3 места получают дипломы и ценные призы.
- 9.4 Команды по результатам оценки организаторов также получают приз за лучшую форму и за лучшее выполнение одного из заданий (повтори фото, видео), команда награждается утешительными призами.

10. Форс-мажор

- 10.1. Форс-мажорной является ситуация, при которой команды ставятся в неравные условия выполнения одного и того же задания по причинам, не зависящим от пострадавших команд (то есть по вине других команд, организаторов, погодных условий и т.д.).
- 10.2. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% команд, то принимается решение о присуждении командам, не попавшим на уровень, среднего времени выполнения уровня командами.
- 10.3. Если форс-мажор возник (после) до прохождения уровня менее 60% команд, то принимается решение о снятии данного уровня с зачёта.
- 10.4. Организаторы, исходя из собственной специфики, могут использовать иные методы решения ситуаций, соблюдая при этом дух и принципы данных правил и игры в целом.
- 10.5. В экстренных случаях команды в ходе игры могут общаться с организаторами по телефону. К экстренным случаям также относятся несчастные случаи с игроками в ходе игры, требующие постороннего вмешательства.

Главный судья Гаськова Регина +7(914)-256-52-73
 Организатор Козленко Надежда +7(914)-112-28-18

10.6. Остановка транспортного средства команды сотрудниками ДПС по вине команды (нарушение ПДД) не является форс-мажором, отсечки по времени выполнения задания учитываться в данном случае не будут.

11. Прочие условия

11.1. При решении спорных вопросов между участниками игры решения организатора являются истиной. Решения организатора должны соответствовать законодательству страны и быть продиктованы здравым смыслом и логикой.

СОГЛАСОВАНО организаторами:

Организатор

Главный судья



Н.Н. Козленко « 17 » 04 2026г.

Р.С. Гаськова « _____ » _____ 2026г.

Заявка

На участие в соревнованиях по спортивному ориентированию
«Проф-квест. Загадки многонациональной России!» 2026 г.

наименование предприятия

название команды

Марка автомобиля, гос. №

№ п/ п	ФИО	Должность	Дата рождения	Номер профсоюзного билета	Номер телефона участника
1	<i>Капитан:</i>				
2					
3					
4					
5					

Председатель ППО

подпись

М.П.

/ _____ /
расшифровка

«__» _____ 2026 г.

Капитан команды

/ _____ /

КОМАНДНОЕ СОГЛАШЕНИЕ
участников игры «Проф-квест. Загадки многонациональной России!»

г. Мирный

« ____ » _____ 2026 г.

Я, капитан команды _____
(ФИО, название команды, подразделение)

ОТВЕЧАЮ за действие во время игры всех игроков своей команды перед Организатором.

ОБЯЗУЮСЬ ознакомить с правилами игры всех участников моей команды.

ГАРАНТИРУЮ истинность сведений, содержащихся в командном соглашении и подлинность подписей игроков.

СВЯЗЬ С КОМАНДОЙ:

Моб. телефон #1 _____ Моб. телефон #2 _____

Мы, игроки команды _____
(Название команды)

ВЫРАЖАЕМ ЖЕЛАНИЕ принять участие в игре «Проф-квест. Загадки многонациональной России!» и подписываем данный документ в качестве необходимого условия участия в названной игре.

ПОДТВЕРЖДАЕМ:

- Знание и понимание правил игры «Проф-квест. Загадки многонациональной России!»
- Полную осведомлённость о существовании риска в ходе игры. За все, что может случиться в ходе игры, организаторы ответственность не несут.
- Физическую и моральную подготовку к участию в игре.

ОБЯЗУЕМСЯ:

- Самостоятельно отвечать за все действия, совершенные нами в ходе игры.
- Соблюдать действующее законодательство, а в случае его нарушения нести личную ответственность.
- Неотступно соблюдать правила данной игры.
- Соблюдать необходимые меры предосторожности в ходе игры. Ни при каких обстоятельствах не создавать ситуации, которые могут причинить вред участникам, организаторам или третьим лицам.
- Беспрекословно соблюдать все указания и требования Организаторов во время игры.
- Соблюдать правила дорожного движения.

ОСОЗНАЕМ:

- Игра требует физического и умственного напряжения, что может привести к соответствующим значительным нагрузкам. В случае несоблюдения правил и несоблюдения мер предосторожности, возможны несчастные случаи. Мы в любой момент вправе отказаться от выполнения любого задания игры.
- Спорные вопросы, связанные с игрой и возникающие как до, так и после её проведения, разрешаются Организаторами с капитаном команды, который уполномочен принимать решение за всю команду.
- Все команды изначально поставлены в равные условия при выполнении заданий.

СОСТАВ КОМАНДЫ:

№	ФИО полностью	Дата рождения	Подпись (ознакомлен с правилами)
1			
2			
3			
4			
5			