

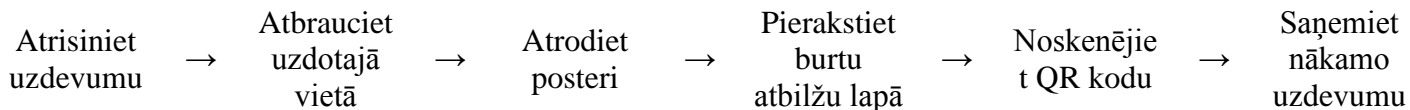


## SPĒLES „QUEST RALLIJA LEĢENDA” NOTEIKUMI

### Spēles mērķis

Komandas uzdevums - pēc iespējas ātrāk atrast spēles finišu sekojot norādēm un izpildot visus uzdevumus noteiktā secībā. Spēles laiks nav ierobežots. Uzdevumus izlaist nedrīkst.

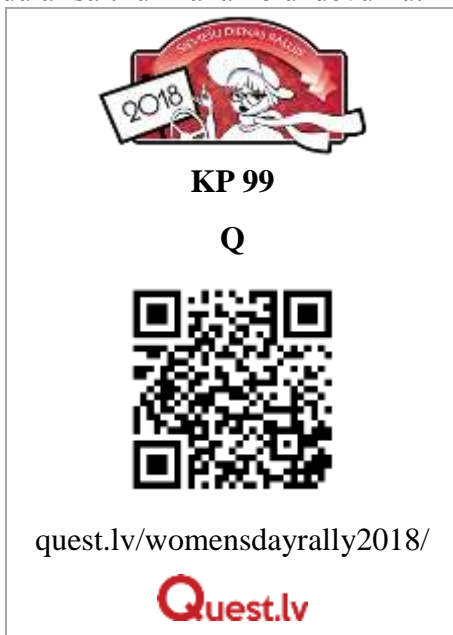
### Spēles shēma



### Uzdevumi

Ceļš līdz finišam ir sadalīts 5 posmos. Starta brīdī komanda saņems pirmo uzdevumu, kurā ar mīklas palīdzību tiek uzdots 1. kontrolpunkta (KP1, pirmā no pieciem) atrašanās vieta. Uzdevuma atbilde (KP atrašanās vieta) var būt uzdots dažādi: ar attēliem, kartēm, adresēm vai GPS koordinātēm. Komandai jāatrisina uzdevums, jāsaprot kur atrodas kontrolpunkts un jādodas uz turieni.

Kontrolpunktā dalībniekiem jāatrod posteris ar Rallija logo, kontrolpunkta numuru, burtu, ko jāieraksta atbilžu lapas attiecīgajā lauciņā, QR kodu ar saiti uz nākamo uzdevumu. Piemēram:



- Kontrolpunkta numurs
- Burts, ko jāieraksta atbilžu lapā
- QR kods ar saiti, ko jānoskenē, lai dabūt nākamo uzdevumu
- Tā pati saite teksta veidā

### Spēles atbilžu lapai jābūt aizpildītai drukātiem burtiem, skaidri un saprotami.

Atbilžu lapā jābūt pareizi aizpildītiem visiem lauciņiem. Burti neveido kādu vārdu vai tekstu, tie ir izvēlēti nejaušā kārtībā, lai nodrošināt vienādus un godīgus spēles principus.

Noskenējot QR kodu vai manuāli ievadot norādīto saiti interneta pārlūkā komanda saņem nākamo uzdevumu.

Jebkurš uzdevums var tikt aizstāts ar “Tiesneša parakstu” bez iepriekšēja brīdinājuma.

Šajā gadījumā tiesnesis atrodas blakus uzdevumā norādītajai vietai ar izvietotu sarkano karogu ar Quest.lv logo redzamā vietā. Dalībniekiem ierodoties nav jāmeklē leģendā prasīto atbildi apvidū, bet ir jāpienāk pie tiesneša un jāsaņem viņa parakstu spēles atbilžu lapā. Tiesneši pārvietosies.



## SPĒLES „QUEST RALLIJA LEĢENDA” NOTEIKUMI

### Mājieni

Ja jums neizdodas atrast vietu, lai padarīt spēli dinamiskāku pastāv automātiskā mājienu sistēma. Pēc noteikta laika brīža jūs saņemsiet mājienu spēles sistēmā. Tajos būs nodarīta precīza koda atrašanas vieta, uzdevuma loģika utt. Mājienu izsniegšanas laiks var būt dažāds, atkarība no uzdevuma, bet vienmēr tiek uzradīts sistēmā.

### Finišs

Finišā komandai pilnā sastāvā:

- jāierodas posma finišā (vieta tiks norādīta kartē un leģendā);
- jānodod spēles atbilžu lapa tiesnesim;
- jāsaņem kontroles kartē zīmogs;
- jāsaņem nākamā posma uzdevums;
- jāpamet finiša teritorija.

### Sodi

Komanda saņem sodu 12 minūšu apmērā par katru nepareizo burtu atbilžu lapā.

### Rezultāti

Kopējais pavadītais laiks „Quest Rallija leģenda” spēlē **tiek iekļauts** Rallija kopējā vērtēšanas laikā.

### Svarīgi

No starta brīža līdz posma finiša brīdim dalībnieki drīkst pārvietoties tikai izmantojot savu auto un uzdevuma vietā pārvietojoties ar kājām.

Komanda drīkst izmantot internetu uzdevumu risināšanai. Tai pat laikā nedrīkst pieļaut jebkuras ar spēles saturu saistītas informācijas - uzdevumu, atbilžu, fotogrāfiju - nodošanu citām komandām tīšā vai netīšā veidā.

Komandas tiek izsekotas ar GPS sistēmu. Ja komandai būs atbildes, bet maršrutā komanda tur nav bijusi, tiesneši piešķirs diskvalifikāciju.

**Spēles uzdevumus, plakātus un kodus nedrīkst ņemt rokās, slēpt, bojāt vai plēst nost.**

**Visu jāatstāj tieši tādā veidā kā jūs atradāt.**



## ATBILŽU LAPAS PIEMĒRS

### Spēles „Quest Rally” atbilžu lapa

Jāaizpilda drukātiem burtiem un jānodod tiesnešiem posma finišā.

*Vieta uzlīmei ar ekipāžas numuru*

Uzdevumus nedrīkst izlaist.

Atbilžu lapā jābūt pareizi aizpildītiem visiem lauciņiem.

Burti neveido kādu vārdu vai tekstu, tie ir izvēlēti nejaušā kārtībā.

KP1	KP2	KP3	KP4	Finišs