

# **PAGRINDINĖS TAISYKLĖS**

## **Moto orientavimosi žaidimų čempionatas**

**2020-05-07**



ride2hunt



## I. TAISYKLĖS

### 1.1. Ride2Hunt (R2H) bendrosios taisyklės:

Tai yra visiems prieinamas motociklų renginys, kurio tikslas:

- Leisti visų tipų motociklų turėtojams su azartu pažinti Lietuvą bei pramogauti gamtoje
- Išmokti strateguoti su išmania žaidimo programėle, kuri suteikia galimybę naviguoti skirtingo sudėtingumo būdais
- Skatinti bendradarbiauti su komandos nariu siekiant bendrų tikslų bei kovojant su iššūkiais

### 1.2. Dalyvavimo Teisė

Dalyvavimo teisę R2H turi dalyvis:

- Turintis tinkamą kategoriją vairuoti renginyje dalyvaujančią transporto priemonę;
- Turintis renginyje dalyvaujančios transporto priemonės techninį pasą;
- Turintis tinkamą ekipiruotę bei dalyvavimo ralyje [starto paketą](#).

### 1.3. Dalijimas į klases

Viso yra trys klasės, trijų sudėtingumų maršrutai:

- Offroad – bekelei tinkami motociklai, nes bus įtraukti sunkūs ruožai
- Mix – subalansuota dual tipo motociklams, tačiau neišvengs vingiuotų miško kelių
- Road – visų tipų gatviniams motociklams, nes lankytini objektai privažiuojami asfaltu

### 1.4. Renginio lipdukai

Dalyviai gaus renginio lipdukus iš R2H organizatoriaus prieš arba renginio dieną. Lipdukai klijuojami ant motociklo priekinės dalies bei dešinio šono.

### 1.5. Svarbiausios taisyklės:

- 1.5.1. Pravažiuoti visai komandai R2H numatytu maršrutu (pagal klasę) ir atlikti nuotykinės užduotis bei rungtis eilės tvarka. Tik pastarosios suteikia taškų ir iš esmės įtakoja rezultatą.
- 1.5.2. Kilometražas ir punktų skaičius skelbiamas papildomuose etapo nuostatuose.
- 1.5.3. Nesuradus punkto ar nesugebėjus atlikti reikalavimo žaidimo programėle leidžia jo atsisakyti, tokiu būdu prarandami taškai.
- 1.5.4. Maršrute įtraukti rungtys su teisėjais (RP). Kiekvienas iš jų turi darbo laiką (skelbiama papildomuose nuostatuose).
- 1.5.5. Visose klasėse komandą sudaro 2 ekipažai (išskyrus ROAD klasėje gali turėti kiekvienas dalyvis kelevį).
- 1.5.6. Draudžiama lydėti R2H dalyvius važiavimo metu kur nors orientacinėje dalyje, kitaip gresia komandos diskvalifikacija.

### 1.6. Dalyvio mokestis

60 Eur/ekipažui/vienam etapui (komandoje 2 ekipažai).

Likus savaitei iki renginio – 70 Eur/dalyviui

Likus dienai iki renginio registracija uždaro

Privaloma išankstinė registracija: <https://endurolithuania.com/r2h-i-etapas-registracija>

Dalyviai, atšaukę savo dalyvavimą, turėtų įspėti organizatorių ne vėliau kaip 3 dienas iki renginio, priešingu atveju praranda sumokėtą dalyvio mokestį. Kitu atveju taikomas tik 10 eur administravimo mokestis nuo gražinamos sumos.



ride 2 hunt



Mokėjimo galimybės pateikiamos gavus el.paštu patvirtinimą apie įvykdytą išankstinę registraciją.

## II. APDOVANOJIMAI, ČEMPIONATAS, ĮSIPAREIGOJIMAI

### 2.1. Apdovanojimai

- 2.1.1. 30 proc dalyvių, surinkusių daugiausiai taškų konkrečiame etape savo klasėje gauno partnerių įsteigtus vertingus prizus.
- 2.1.2. Visiems dalyviams bus įteikti konkretaus etapo įveikimo SERTIFIKATAI.
- 2.1.3. Galutinėje čempionato įskaitoje (įskaitinei 4 etapai) daugiausiai surinkusios taškų komandos dalyviai gauna super prizus (ekipiruotės pasaulinis lyderis KLIM, JAV)

### 2.2. Čempionato taškų skaičiavimas

- 2.2.1. Čempionato sezono rezultatas skaičiuojamas sudedant keturių geriausių etapų rezultatus. Blogiausias kiekvienos komandos, vieno etapo rezultatas yra neskaičiuojamas į bendrą čempionato įskaitą.
- 2.2.2. Geriausių etapo rezultatą pasiekęs sportininkas gauna 0,7 baudos balo, antrą rezultatą pasiekęs 2 baudos balus, trečią – tris , ketvirtą – keturis ir t.t. Startavęs etape, bet jame nefinišavęs (DNF) dalyvis gauna baudos balų tiek, koks tame etape dalyvavusių dalyvių skaičius plus vienas baudos balas. Nestartavęs tame etape dalyvis (DNS) gauna baudos balų tiek, koks viso sezono dalyvių skaičius plus vienas baudos balas.

### 2.3. Kiti mokėjimai

- 2.3.1. Mokestis pateikiant protestą – 20 Eur
- 2.3.2. Gresiančios baudos, važiuojant bekele (išskyrus organizatorių aptvertus ruožus) ir nuniokojus miško paklotą, pievas bei privačias teritorijas (iš oficialaus šaltinio):
  - Už savavališką medžių ir krūmų kirtimą, naikinimą arba žalojimą valstybės teise priklausančioje miško žemėje bei privačiuose miškuose baudžiama nuo 100 Eur iki 20 tūkst. Eur, priklausomai nuo medžių kiekio, bauda, taip pat konfiskuojami pažeidimo padarymo įrankiai ir priemonės.
  - Už savavališką miško paklotės naikinimą, žalojimą ar rinkimą baudžiama nuo 20 iki 200 Eur bauda.
  - Už transporto priemonių, palapinių, laikinų statinių statymą arba važiavimą transporto priemonėmis miškais ten, kur tai uždrausta, baudžiama nuo 15 iki 50 Eur bauda.
  - Už priešgaisrinių miško apsaugos reikalavimų pažeidimą baudžiama nuo 20 iki 50 Eur bauda

## III. TECHNINIS REGLAMENTAS

### 3.1. Motociklas

Dalyvauti galima tik su tvarkingais, aplinkos neteršiančiais (nesisunkia skysčiai) motociklais. Visuose motocikluose turi būti veikiančios stabdžiai (priekiniai bei galiniai). Off Road klasėje privaloma naudoti bekelei skirtas padangas. Road klasėje rekomenduojama naudoti tik asfaltui skirtas padangas. Turi būti veikiančios priekinis bei galinis žibintai.

### 3.2. Ekipiruotė

Žadimo metu dalyviai privalo dėvėti motociklines apsaugas bei batus. Šalmai turi būti nesugadinti ir jokiū būdu negali būti pažeista jų pradinė konstrukcija.

### 3.3.Kontrolė

#### 3.3.1. Bendrosios taisyklės:

- 3.3.1.1. Dalyvis visą laiką atsako už savo motociklą.
- 3.3.1.2. Techninė kontrolė gali būti vykdoma žaidimo eigoje, tarpiniame punkte.
- 3.3.1.3. Dalyvis, neatitinkantis minėtų techninių reikalavimų, gali būti pašalintas iš dalyvavimo Ride2Hunt žaidimo. Organizatorius turi teisę pašalinti dalyvį, kuris kelia grėsmę kitiems dalyviams arba žiūrovams.

## IV. ŽAIDIMO EIGA

### 4.1.Važiavimo pobūdis

#### 4.1.1. Draudžiama:

- važiuoti neblaiviems bei neturint atitinkamos kategorijos vairuotojo pažymėjimo;
- viršyti gyvenvietėse leistiną greitį. Pažeidinėti kitas kelių eismo taisykles;
- važiuojant bekele niokoti miško paklotą, pievas bei privačias teritorijas;
- pasitraukti iš renginio, neįspėjus organizatoriaus.

#### 4.1.2. Kiekvienas, nesilaikantis kelių eismo taisyklių, po šio fakto nustatymo gali būti nubaustas.

### 4.2.Dalyvavimo sąlygos

- 4.2.1. Ride2Hunt žaidime gali dalyvauti motociklistai, sudarę komandą iš dviejų narių (ekipažų), važiuojančių panašios klasės moto technika (žr. [Dalijimas į klases](#))
- 4.2.2. Komandos pavadinimas pateikiamas pirmosios registracijos metu ir turi galioti nepakitęs viso turnyro metu (renka taškus galutinei įskaitai). Komandos narių sudėtis gali keistis, tačiau apie tai turi būti pranešta prieš 2 dienas iki kiekvieno renginio etapo dienos.
- 4.2.3. Komanda privalo turėti starto paketą, kurį sudaro:
  - Išmanusis telefonas (jame turi būti įdiegta programėlė) ir minimum 1 GB laisvos atmintis. Apie jos įdiegimą ir kur kreiptis, skaityti papildomuose nuostatuose.
  - OFF ROAD klasei rekomenduojamas navigatorius su detaliu Lietuvos žemėlapiu;
  - Patikimas išmanaus telefono laikiklis;
  - Power bankas (patikimiau turėti krovimą nuo paties motociklo akumulatoriaus)
  - geriami skysčiai (rekomenduojama).

### 4.3.Ride2Hunt žaidimo eiga

- 4.3.1. Iki renginio dienos užsiregistravęs tinklapyje (Endurolithuania.com), žaidimo dalyvis gauna el.paštu žaidimo aprašymą, taisykles ir informaciją (instrukciją) apie tai, kokią programinę įrangą jam būtina instaliuoti į išmanųjį telefoną ir kaip suderinti telefoną bei šią programinę įrangą.
- 4.3.2. Renginio dieną, dalyviai, gavę iš organizatorių žaidimo aktyvavimo kodą, įkrauna į savo išmaniuosius telefonus žaidimo programą bei atvykimo į parkavimo zonas ir starto punktus, instrukcijas bei nuorodas (kurių pagalba dalyviams iš pagrindų palengvinamas renginio vietos suradimas). Dalyviai, pasitelkiant automatizuotą dialogą su programine įranga, žingsnis po žingsnio lydimi iki starto, palaipsniui instruktuojant juos (primenant jiems anksčiau pateiktą el.paštu informaciją apie renginį, jo tvarkas ir taisykles). Dalyviui atvykus į starto punktą, renginio organizatoriai iš anksto numatytu ir dalyviams iš anksto žinomu metu suteikia galimybę pradėti žaidimo aktyviąją dalį.
- 4.3.3. Pagal žaidimo dalyvių suplanuotą scenarijų dalyviams per į jų išmaniuosius telefonus instaliuotą programinę įrangą pateikiamos užduotys (po vieną, nuosekliai- kaip numatyta žaidimo scenarijuje). Tai gali būti tokios užduotys, kaip VP (kuriuos būtina surasti), ar kitų tipų užduotys, kurios nėra susijusios su objektų ar tam tikrų virtualių taškų paieška erdvėje.

Dalis užduočių gali būti dalyvių praleidžiamos, kai kurias būtina atlikti, norint tęsti žaidimą. Dalyviai automatizuotai informuojami apie savo pasiekimus, tolimesnę žaidimo eigą ir trukmę. Žaidimas gali būti organizuotas etapais, turėti numatytas pertraukas, gali būti vykdomas (tęsimas) keletą dienų ar savaitių, o rezultatai fiksuojami, nepriklausomai nuo to, ar yra mobilusis ryšys bei duomenų perdavimo galimybė žaidimo vietovėje. Iki momento, kol žaidimas nepabaigiamas dalyvio iniciatyva, jis yra pasiekiamas aktyvavus programinę įrangą (jei žaidimo metu telefonas ar žaidimo programinė įranga buvo išjungta ir po to pakartotinai viskas iš naujo įjungta, tiesiog grįžtama į tą vietą žaidime, kur jis buvo laikinai sustabdytas). Dalyvis turi galimybę bet kuriuo metu užbaigti žaidimą. Užbaigus žaidimą, dalyvių pasiekimai interneto pagalba perduodami į žaidimo organizatorių duomenų bazę, o dalyvis nedelsiant per savo išmanųjį įrenginį informuojamas apie rezultatus bei jam el.paštu išsiunčiama detalesnė informacija bei nuorodos, skirtos prisijungimui prie žaidimo rezultatų internetinės svetainės. Taip pat dalyviui suteikiama galimybė parsisiųsti visą jo sukurtą media medžiagą. Dalyviams sudaryta galimybė kaip dalintis savo sukurtą media medžiaga, taip ir dalintis įspūdžiais/pranešimais soc.tinkluose. Dalyviui pageidaujant likti anonimišku, jo duomenys administruojami sutinkamai su asmeninių duomenų apsaugos įstatymais.

#### **4.4.Papildomai**

- 4.4.1. Likus iki renginio pradžios 1-2 savaitėms, dalyviams suteikiama nemokama galimybė sudalyvauti bandomuosiuose žaidimuose, kuriuose dalyviai bet kada ir be įtampos, palapsniui gali susipažinti su programinės įrangos ypatumais ir pabandyti atlikti visų tipų užduotis, įsigilinti į žaidimo taisykles, įgyti bazinius žaidimo ir jo programinės įrangos naudojimo įgūdžius.

#### **4.5.Žaidimo neutralizacija**

- 4.5.1. Jei dalyvis gali įrodyti organizatoriui, kad jo nutrauktam žaidimui įtakoje neįprastos aplinkybės, kurios nuo jo nepriklauso, pvz. pirmos pagalbos teikimas rimtos avarijos atveju, žaidimo programėlės „nulūžimas“ (abiejų narių), tokiu atveju galima skirti komandai bent jau mažiausiai galimų surinkti taškų sumą.

#### **4.6.Punktų klasifikacija**

- 4.6.1. Virtualūs kontroliniai punktai (toliau minimi kaip “VP”): šio tipo punktai yra skirti renginio saugumui padidinti (pvz., judrios nereguliuojamos sankryžos) arba skatinantys renginio dalyvius (įpareigojantys juos) judėti renginio organizatorių numatytais ar rekomenduojamais naudoti maršrutais (pvz.: nukreipiantys saugiu maršrutu, siekiant apvažiuoti privačias erdves ir Lietuvos saugomas teritorijas, naudoti numatyto sudėtingumo lygio kelius ir pan.) Renginio dalyviai nėra aktyviai skatinami pasiekti VP per trumpesnę laiką, jie skirti suorientuoti dalyvius - kad jie saugiai judėtų numatytomis organizatorių trajektorijomis ar konkrečiais maršrutais. Šio tipo kontroliniai punktai gali būti privalomi ar neprivalomi (pastaruosius dalyviai gali praleisti).
- 4.6.2. Foto ir/ar video (“media”) kontroliniai punktai (toliau minimi kaip “MP”): jie skirti renginio saugumui padidinti arba/ir šių punktų suradimo faktui dokumentuoti (patvirtinti). Gali būti privalomi ir neprivalomi, gali turėti vertes arba būti tiesiog informaciniai. Gali būti virtualūs (matomi vien tik žaidimo programoje) arba/ir žymimi dažais ant objektų, gali būti nurodomos dokumentavimo sąlygos/scenarijai (pvz., turi matytis punkto fone komandos narys su transporto priemone).
- 4.6.3. Užduočių kontroliniai punktai (toliau minimi kaip “UP”): tai yra galvosūkių arba/ir veiksmų užduotys su jų išsprendimo/atlikimo laiko norma arba be jos. UP suteikiamos skirtingos laiko normos- kuo daugiau pastangų gali pareikalauti šių užduočių atlikimas, tuo didesnė laiko norma yra skiriama (nespėjus per laiko normą atlikti UP kontroliniame punkte esančios

užduoties, dalyviai netenka visų arba dalies galimų gauti taškų, taip pat papildomai gali būti skiriamos papildomos baudos, kurios atimamos iš anksčiau surinktų (kituose kontroliniuose punktuose) taškų sumos. Užduočių atlikimo metu dalyviai gali būti skatinami užduotis atlikti per kuo trumpesnę laiką, iš šiame UP kontroliniame punkte maksimalaus galimo surinkti taškų skaičiaus tam tikru periodiškumu (taktu) atimant šiam UP nustatytą taškų skaičių (skiriant progresyves baudas).

- 4.6.4. Rungčių kontroliniai punktai (toliau minimi kaip “RP”). Tai komandinės rungtys, kurias dalyviai skatinami kokybiškai atlikti per kuo trumpesnę laiką. Atlikimo faktas, kokybė ir trukmė gali būti fiksuojami automatizuotai ar/ir dalyvaujant rungties teisėjui/-ams ir/ar renginyje nedalyvaujantiems (pašaliniams) asmenims.
- 4.6.5. Virtualūs dalyvių informavimo ir perspėjimo punktai (toliau minimi kaip IP). Jie įtraukiami į žaidimo programą, su tikslu informuoti dalyvius apie tolimesnę renginio eigą, scenarijų, galimus pavojus ir pan. Gali būti privalomi ir neprivalomi.
- 4.6.6. Virtualūs starto (arba atskirų žaidimo etapų) kontroliniai punktai (toliau kaip “SP”): jų gali būti vienas arba keletas (siekiant didinti renginio saugumo lygį, gali būti naudojamas ne vienas SP). Privalomi. Skirti žaidimo ar jo atskiro etapo pradžia pažymėti (dalyvius į juos nukreipti).
- 4.6.7. Virtualūs finišo kontroliniai punktai (toliau kaip “FP”): jų gali būti vienas arba keletas (siekiant didinti renginio saugumo lygį, gali būti naudojamas ne vienas FP). Gali būti privalomi ir neprivalomi. Skirti žaidimo ar jo atskiro etapo pradžia pažymėti (dalyvius į juos nukreipti).
- 4.6.8. Virtualūs parkavimo punktai (toliau kaip “PP”). Naudojami žaidimo arba atskirų žaidimo etapų (skirtingoms) parkavimo vietoms žymėti ir dalyviams į šias vietas nukreipti. PP paskirtis- saugių transporto srautų organizavimas renginio teritorijoje ir atvykstant į jas.

#### 4.7. Taškų vertė:

- 4.7.1. VP (Virtual point) gali būti SP, FP, PP - 100-150 (100,101,102,103,104,105...)
- 4.7.2. LP (Light point) gali būti MP, UP, AP, RP - 100 +/-10% (90-110)
- 4.7.3. HP (Hard point) gali būti MP, UP, AP, RP - 200 +/- 10% (180-220)

#### 4.8. Kuro zonos

- 4.8.1. Degalų užpylimas leidžiamas tik kuro zonose (detaliau papildomuose nuostatuose). ROAD klasei yra numatyta minimum viena degalinė maršrute.
- 4.8.2. Degalų užpylimo metu variklis turi būti užgesintas. Bauda už taisyklės nesilaikymą – diskvalifikacija.

#### 4.9. Pasišalinimas

Dalyvis, kuris palieka žaidimą (dėl techninio gedimo ar diskvalifikavimo) privalo informuoti apie tai vyr.teisėją. Antrasis komandos narys gali pabaigti žaidimą su kitų komandų dalyviais ir tik gavus vyr. teisėjo leidimą. Tačiau kaip komanda R2H to etapo įskaitoje jau nebedalyvauja.

#### 4.10. Baudų ir bonusų sąrašas

- 4.10.1. Baudos minusuoja surinktų taškų skaičių:  
Kelių eismo taisyklių nesilaikymas – minus nuo 500 iki 1000 taškų (priklauso nuo sudėtingumo);

#### 4.11. Protestai

- 4.11.1. Visi protestai turi būti pateikiami raštu ir atiduoti organizatoriui kartu su pridėtu mokėjimu (20 Eur).
- 4.11.2. Protestas negali būti pateiktas vėliau nei:

- 2 diena po įvykusio etapo.

#### **4.12. Bendrieji nutarimai**

- 4.12.1. Organizatorius neprisiima atsakomybės už įmanomas žalas dalyvių ir jų turto atžvilgiu, taip pat už dalyvio sukeltas žalas trečiųjų asmenų ir jų turto atžvilgiu.
- 4.12.2. Organizatorius gali dalinai pakeisti maršrutą. Apie pakeitimus dalyviai turi būti informuoti ne vėliau kaip prieš pat žaidimo instaliavimą.
- 4.12.3. Renginio atšaukimo atveju sumokėti pinigai bus sugražinti.
- 4.12.4. Atsisakius dalyvauti konkrečiame etape dėl pateisinamų priežasčių ir įspėjus organizatorių 3 dienas iki renginio, grąžinamas startinis mokestis minusavus 10 eur administravimo mokestį.

## **V. RENGĖJAI, KONTAKTAI**

### **5.1 Čempionato rengėjai**

- VŠĮ „Enduro Lithuania“, [www.endurolithuania.com](http://www.endurolithuania.com)
- 4Dragon

### **5.2 Čempionato rengėjo kontaktai**

VŠĮ „Enduro Lithuania“

Paulius Albertavičius

El.paštas: [paulius@endurolithuania.com](mailto:paulius@endurolithuania.com)

Mob.tel.: +370 616 21788