1. Общие положения

1.1. К игре допускаются только участники старше 18 лет, оплатившие расходы на проведение игры и подписавшие организационный Вивер (отказ от претензий в силу потенциальной опасности для здоровья)

1.2. Организаторы предоставляют равные возможности прохождения игры для всех игроков

1.3. Игроки, подписывая организационный вивер, обязуются не препятствовать игрокам других команд в прохождения игры.

2. Регистрация

2.1. Регистрация в игре является добровольной.

2.2. Регистрация Команды может быть аннулирована, если выяснится, что Команда сообщила недостоверные данные.

2.3. К игре допускаются только участники старше 18 лет.

2.4. Участники игры, принимают решение об участии в игре добровольно и понимая, что в любой момент они могут отказаться от участия в игре.

2.5. Участники игры, подавая заявку на регистрацию через своего капитана, подтверждают свою осведомленность о правилах игры. Капитан Команды, подавая заявку на игру, подтверждает это сам и обязуется проинструктировать всех членов своей Команды;

2.6. Команде может быть предложено сменить название, если:

2.6.1. название Команды прямо или косвенно оскорбляет организаторов, Команды, отдельных участников или третьих лиц

2.6.2. название Команды оскорбляет нравственные чувства

2.6.3. название Команды призывает к разжиганию классовой и расовой ненависти

2.7. При регистрации участник также соглашается с тем, что:

2.7.1. участие в игре, организованным организатором является добровольным, в связи с чем участники отказывается от каких-либо материальных или иных претензий и требований, которые могут быть выдвинуты им по отношению к организатору, владельцам собственности, где проводится игра, а также по отношению к другим участникам, в случае причинения травмы или иного физического, морального или материального ущерба.

2.7.2. ему может быть отказано в регистрации

2.7.3. при решении спорных вопросов между участниками игры решения организатора являются окончательными

2.7.4. возможные ошибки на сайте, а, равно как и ошибки в вопросах/заданиях, также являются неотъемлемой частью игры

2.7.5. Участник вправе не выполнять задание, если их выполнение влечет или может повлечь угрозу жизни и (или) здоровью участника и/или третьих лиц

3. Ограничения

3.1. Участие в игре Red foX является добровольным.

3.2. Каждый человек, принимающий участие в игре, тем самым соглашается со всеми правилами игры, а также самостоятельно несет всю ответственность за любой риск, возникающий во время игры.

3.3. Участниками игры не могут быть лица, не достигшие 18 лет. Ответственность за исполнение этого пункта несут капитаны Команд.

3.4. Если на игру подали заявки и подтвердили участие менее 10 Команд, игра может не проводиться.

3.5. Команда состоит из одного экипажа (машины). Всего в Команде может быть не более 5 игроков для легкового автомобиля, и не более 7 человек для микроавтобуса\джипа. В игре могут принимать участие любое количество Команд.

3.6. Участникам запрещается создавать препятствия соперникам, уничтожать пароли и задания, предназначенные для других Команд, создавать ложные пароли, а также сообщать другим Командам любую информацию об уровнях, которая может облегчить или усложнить их прохождение, сообщать ложную информацию со ссылкой на организатора.

3.7. Участникам запрещается уничтожать локации, их части и/или предметы, находящиеся на них, либо в непосредственной близости от них с момента начала игры и до истечения 72 часов после окончания игры. Также запрещается устраивать фейерверки, взрывать петарды, взрыв-пакеты, дымовые шашки и любым способом создавать необоснованный логикой выполнения задания шум, привлекать внимание местных жителей и/или сотрудников правопорядка.

3.8. Запрещается слежка и преследование машины организатора.

3.9. Выполнение всех заданий игры предусмотрено способами, не угрожающими жизни и здоровью ни игроков, ни других лиц. Нарушение законов Российской Федерации неприемлемо. За нарушение законов члены Команд несут личную ответственность.

3.10. Нарушение ограничений и запретов влечет за собой игровое наказание, в соответствии с п. 7 настоящих Правил.

3.9. Сложность прохождения того или иного уровня определяется организатором по шкале от альфа до гамма и указывается в задании.  
Код сложности Омега - используется для штабных и и некоторых нестандартных кодов, код сложности которых невозможно определить.  
Код сложности альфа - не сложно, возможно необходимо дополнительное внимание  
Код сложности Бэта - средняя сложность либо потенциальная сложность на месте, где находится код, необходимость применения некоторых физических усилий (например залезть на высоту около 2 метров, спуститься по лестнице…).  
Код сложности Гамма - место потенциально может быть опасно для жизни и здоровья, для того чтобы найти код участники Команд должны проявить максимальную осторожность. Место может быть страшным из-за своей специфики (например заброшенные здания, подвалы…).  
3.10. На усмотрение организатора и авторов для особо сложного кода может быть принято решение о выставление агента, контролирующего использование необходимой страховки, без которой команда не допускается к выполнению данного уровня.

3.11. В некоторых случаях в заданиях есть дополнительные указания (соблюдайте тишину, будьте вежливы…). Не выполнение этих условий может привести к тому, что уровень будет снят с общего зачета.

3.12. Участники игры вправе отказаться от выполнения любого задания в игре, если считают, что его выполнение невозможно без нарушения законов или существует опасность для жизни. При этом участники вправе подать протест организатору на допустимость создания подобного уровня.

3.13 Сложность выполнения заданий является субъективной оценкой организатора игры и носит рекомендательный характер. Решение о том выполнять задание или нет, принимает каждый игрок самостоятельно. Организаторы не ставят свой целью нанесение какого либо вреда игрокам или их здоровью.

4. Организация игр

4.1. Решения организатора при организации игр и при решении спорных моментов должны соответствовать законодательству Российской Федерации и быть продиктованы здравым смыслом и логикой.

4.9. Решение организатора является окончательным.

4.10. Игры могут создаваться как организатором игры в городе, так и Командами-участниками.

4.11. Каждая Команда, которая желает создать игру может подать заявку организатору игры в городе, в которую включается примерный сценарий игры, необходимые принадлежности, примерные задания.  
4.12. Организатор игры в городе вправе отклонить заявку без объяснения причин.

4.13. Команда - автор игры не может участвовать в этой игре в качестве Команды-игрока.

4.20. За создание игры Команда получает в рейтинг очки и денежное вознаграждение.

5. Игра

5.1. Игра состоит из последовательного прохождения уровней.

5.2. Стандартное количество уровней составляет 6.

5.3. Организатор может, исходя из специфики игры и текущей территории, добавить или убавить один уровень.

5.4. Специфические принадлежности и требования к конкретной игре сообщаются при объявлении новой игры.

5.5 Территория игры публикуется за 5 часов до игры. Срок может быть изменен на более ранний, при согласовании с организатором и авторами. В случае нахождения более 60% локаций за пределами черты города организатор/авторы обязаны сообщить об этом не позднее 48 часов до начала игры.

5.6. Все дополнительные принадлежности разделяются на полевые и штабные.

5.7. Все игры считаются зачетными, если в анонсе предстоящей игры не указано иное.

5.8. В результате прохождения уровня Команда получает код. Код состоит из набора цифр от 1 до 9 и букв R, F и X. Знаки, образующие код, стоят в любом порядке. Наличие хотя по одному разу всех букв в коде обязательно. Полученный пароль вводится в форму системы управления игрой, доступ к которому осуществляется с любого мобильного устройства, подключенного к сети Интернет. Если определенное организатором количество кодов введено верно, то Команда получает следующее задание.

5.9. Через 20 минут после получения задания каждая Команда получает подсказку. Если через 40 минут после начала уровня Команда не сообщила верного пароля, то она получает вторую (последнюю) подсказку.

5.10. Если в течение 60 минут Команда не проходит уровень она автоматически получает задание на следующий уровень игры.

5.11. За каждый невыполненный уровень Команда получает добавочное время 5 минут к общему времени игры

5.12. Игра может длиться не более 5 часов, либо до момента выполнения всех уровней не менее 70 % Команд.

5.13. Временем финиша Команды считается время сообщения верного пароля последнего уровня.

5.14. После ввода правильного кода или по истечению времени на задание команда получает следующее задание. При этом команда не может брать стоп-игру между заданиями.

5.15. В случае не прохождения уровня по причине форс-мажора, Команде выдается следующий уровень. Время прохождения снятого уровня устанавливается в соответствии с пунктом 8 данных правил

5.16. Случаи форс-мажора определяются пунктом 8 данных правил.

5.17. Организатор вправе «обнулить город» и объявить все локации негравшими, но не чаще раза в год.

5.18. Игры проводятся в ночь с пятницы на субботу, либо с субботы на воскресенье. В экстренных случаях (день города, выборы) игра может проводиться в другую ночь, удобную для участников и организатора.

5.19. За некоторое время до начала игры, которое определяет организатор, проводится рандеву, на котором всем участникам проводится инструктаж по технике безопасности, объявляется территория охвата на текущую игру, могут вручаться дополнительные принадлежности, а также объявляется информация, необходимая для успешного выполнения уровней.

5.20. Игра для всех Команд начинается в то время, которое объявляет Организатор.

5.21. Награды и призы вручаются командам, занявшим первое, второе и третье места, а также тем командам, которые выбрали Организатор и партнеры проекта.

5.21.1 Приз не может быть передан другой команде, а также выдан в денежном эквиваленте.

5.21.2. За первое место команда получает 100% скидку на участие в любой игре текущего сезона.

5.21.3. За второе место команда получает 50% скидку на участие в любой игре текущего сезона.

5.21.4. За третье место команда получает 30% скидку на участие в любой игре текущего сезона.

5.21.5. Призы, полученные в последней игре сезона могут быть использованы в любой игре сезона, следующего за текущим.

5.21.6 Скидки могут быть заменены призами от организатора или спонсоров при условии, что стоимость приза не меньше денежного выражения скидки.

5.22. Шесть игр составляют сезон.

5.23. Одновременно в игре может участвовать неограниченное кол-во Команд

5.24. Инквизитор и его функции:

5.24.1 Инквизитор может присутствовать на уровне/уровнях, осуществляя контроль за соблюдением принципов и правил игры

5.24.2. Видение инквизитора ситуации на уровне имеет решающее значение против мнения Команды

5.24.3. Видение инквизитора равносильно видению организатора, исходя из принципа независимости организатора от мнений Команд

5.24.4. Инквизитор не обязан вступать в контакт с Командой на уровне: наблюдение может проводиться способом неочевидным для присутствующих Команд

6. Результаты игры

6.1. Побеждает Команда, у которой суммарное время выполнения всех уровней минимально. При этом подразумевается, что Команда не нарушила правил игры. Победитель получает право бесплатного участия в следующей игре.

6.2. Официальными признаются лишь данные, опубликованные на сайте игры. Все остальные опубликованные результаты считаются предварительными.

6.3. Время выполнения уровня считается путем вычитания времени выдачи задания организатором из времени ввода последнего кода текущего задания Командой. За основу берется время на сервере, где размещена игровая система либо время, установленное на компьютере организатора.

6.4. Итоговое время получается путем сложения времени, затраченного на выполнение каждого зачетного уровня, добавочного и штрафного времени.

6.5. Добавочное время составляет 5 минут и начисляется за каждый невыполненный уровень (либо по причине лимита времени, либо по причине окончания игры).

6.6. Штрафное время начисляется за нарушение правил игры Red foX и регулируется пунктом 8 данных правил.

6.7. На официальном сайте публикуется итоговое время выполнения каждого уровня для каждой Команды. Промежуточное время не публикуется.

6.8. По результатам рейтинга за сезон проводится подведение итогов и обнулением очков.

6.9. В случае равенства очков лучшей признается Команда, имеющая больше "первых мест", в случае равенства их количества - по числу "вторых", и так далее.

7. Штрафы и бонусы

7.1. Сообщения о наложении штрафов и бонусов на конкретную Команду и их причины объявляются на сборе капитанов и/или при объявлении результатов, а также публикуются на странице со статистикой игры.

7.2. Штрафное время налагается путем назначения дополнительного времени местным организатором.

7.4. Нарушения, связанные со «сливом» локаций:

7.4.1. Данным нарушением признаются получение информации о задании (местонахождения локации, месте написания кодов, логике разгадывания задания…), иным образом кроме как от организатора или агента на уровне. Информация, найденная до получения задания, до начала игры, полученная от игроков другой команды, от лиц, задействованных в подготовке игры, кроме случаев, когда получение подобной информации предусмотрено организаторами и является неотъемлемой частью сценария, также признается нарушением принципа самостоятельного выполнения уровня.

7.4.2. Наказание применяется как к игроку (команде) воспользовавшейся информацией, так и игроку (команде), которая предоставила данную информацию. Уровень, на котором произошло нарушение, считаемся командой не взятым.

7.4.3. Наказание предусматривает личную и командную ответственность. Личная ответственность накладывается на игрока, командная – на команду, членом которой является данный игрок.

7.4.4. При данном виде нарушения, совершенным впервые, игроку выносится предупреждение. Команде назначается штрафное время от 30 до 90 минут.

7.4.5. При повторном нарушении в одной и той же команде, команда дисквалифицируется в игре, в которой произошло нарушение и на одну последующую игру.

7.4.6. При нарушении, совершенном игроком, который был дисквалифицирован за аналогичные действия, данный игрок лишается права принимать участие в играх. При третьем нарушении в команде, команда дисквалифицируется на сезон.

7.4.7. В случаях, если игрок или команда получила информацию путем иным, кроме самостоятельного выполнения задания, но сообщила организатору об этом, наказание не выносится. Выполнение задания засчитывается по среднему времени выполнения задания всех команд, получивших данное задание до стоп-игры.

7.4.8. При переходе игрока в другую команду и совершения действий по получению информации способом иным, кроме самостоятельного выполнения, наказание для команды назначается исходя из текущего количества предупреждений игрока.

7.5. За слежку за машинами и игроками других Команд, Команда-нарушитель получает от 30 до 90 минут штрафного времени.

7.6. Создание умышленных препятствий другим Командам с целью задержать выполнение ими заданий (блокировка дорог, подходов, скрытие ключей и указателей и т.д.) – команда-нарушитель получает от 30 до 90 минут штрафного времени.

7.7. Штрафное время может быть увеличено или уменьшено организатором игры.

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

7.9. За нарушение игроками Команд законов и правил, действующих на территории страны, предусматриваются административная и уголовная ответственность согласно законам этой страны. Исполнение наказаний лежит на соответствующих исполнительных органах страны проведения игры.

7.10. За грубое нарушение правил ПДД, несущее реальную опасность для населения, организатор может оштрафовать Команду на 15-30 минут. В особых случаях, которые дискредитируют имидж игры (способных создать превратное мнение об игре, игроках и/или приравнять ее к принципиально иным проектам, гонкам на скорость), организатор имеет право дисквалифицировать Команду на одну игру.

7.11. В случае попытки выполнения задания путем перебора кодов, кроме случаев, когда данный способ предусмотрен организатором, как тип уровня - добавление 30 минут штрафного времени. Уровень, для которого происходил перебор кодов, считается командой невзятым.

7.12. В случаях выполнения задания за слишком быстрое время, влекущие подозрения у организаторов и игроков на самостоятельность выполнения уровня – установление среднего времени выполнения этого уровня всеми Командами, получившими этот уровень до окончания игры. В случаях, если код был найден на одном из предыдущих уровней при проверке версий того же уровня, организатор также может поставить среднее время прохождения.

7.13. В случае нарушения пункта 3.7 данных Правил в первый раз, Команде выносится предупреждение и назначается от 10 до 30 минут штрафного времени.

7.16 Дисквалификация результатов игры, в которой было зафиксировано нарушение, а также на одну последующую игру Команды применяется как экстренная мера при нарушении принципов игры Red foX одним или несколькими игроками Команды в следующих случаях:

7.16.1. если команда принимала участие в игре более чем на одном транспортном средстве.

7.16.2. попытка несанкционированного доступа к игровой системе.

7.16.3. умышленная порча кодов и указателей.

7.16.4. создание ложных кодов и указателей.

7.16.5. получение информации о содержании игры и/или кодов путем иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания, если данное нарушение касается более одного уровня.

7.16.6. слежка за машинами организатора или инквизитора.

7.16.7. сообщение организатору ложной/сфабрикованной информации с целью повлиять на ход/результаты игры.

7.16.8. сообщение другим Командам ложной/сфабрикованной информации со ссылкой на организатора или от чужого имени.

7.16.9. Некорректное поведение Команды во время игры, оскорбляющее других игроков, организаторов и третьих лиц.

7.16.10. Присутствие в команде автомобиля и/или игрока который не заявлен на текущую игру.

7.16.12. При нарушении пункта 3.7 данных Правил, если нарушение происходит повторно этой же Командой.

7.17. Наказания за иные нарушения определяются организатором дополнительно.

7.18. Правила выставления среднего времени

7.18.1. В зачет берется только время команд получивших задание и закончивших его

7.18.2. В случае невозможности закончить задание из-за стоп-игры время данной команды не берется при расчетах

7.18.3. При расчетах среднего времени учитывается только фактическое время, потраченое на уровень. Добавочное время (п.6.5 данных Правил) не учитывается.

8. Форс-мажор

8.1. Форс-мажорной является ситуация, при которой Команды ставится в неравные условия выполнения одного и того же задания по причинам, не зависящим от пострадавших Команд (те есть по вине других Команд, организаторов, правоохранительных органов…)  
Все форс-мажорные ситуации являются нарушением принципа "равных условий выполнения уровня для всех Команд" и классифицируются следующим образом:  
а) проблемы, повлекшие принципиальную невозможность выполнения задания, Командой находящейся на уровне и последующими Командами (утрата кода либо существенная его порча; невозможность добраться в необходимое место; уничтожение меток и привязок, используемых при формулировании заданий…)  
б) существенное повышение сложности выполнения задания (например, задержка подсказки, агента и так далее, наличие ложных кодов, порча кода или появление непредусмотренных заданием преград для его получения, оставляющие, тем не менее, возможность верного его прочтения и тому подобное);  
в) понижение сложности выполнения задания (например, получение информации от организаторов вопреки правилам и регламенту, получение подсказок ранее установленного правилами и регламентом времени, получение Командой кода способом, иным, нежели предусмотренным в задании и тому подобное).   
Форс-мажорной не является ситуация, при которой лёгкость получения кода обусловлена неумышленной небрежностью другой Команды (например, плохая маскировка факта нахождения кода при присутствии на уровне более чем одной Команды);  
г) невозможность замера времени выполнения задания  
д) погодные условия, делающие невозможным либо существенно затрудняющие продолжение игры  
Форс-мажорными не являются ситуации, при которых неравные условия появились по причинам, зависящим только от самой Команды (потеря связи на стороне Команды, выход из строя автомобилей, отсутствие необходимых и дополнительных принадлежностей).  
Форс-мажорной не является ситуация, при которой лёгкость получения кода обусловлена неумышленной небрежностью другой Команды (например, плохая маскировка факта нахождения кода при присутствии на уровне более чем одной Команды);.  
Форс-мажорными не являются ситуации, которые создают проблемы только определённой части экипажей или участников Команды, не влияя на возможность получения кода Командой.

8.2. В случаях, указанных в п. 8.1 "а" и "д" настоящих Правил используются следующие правила:

8.2.1. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% Команд, то принимается решение о присуждении Командам, не попавшим на уровень, среднего времени выполнения уровня Командами. Форс-мажорными не являются ситуации, которые создают проблемы только отдельным участникам Команды, не влияя на возможность получения кода Командой.

8.2.2. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% Команд и ни одна из команд не прошла уровень без слива, то принимается решение о снятии данного уровня с зачета.

8.2.3. Если форс-мажор возник после прохождения уровня менее 60% Команд, то принимается решение о снятии данного уровня с зачета. В случае если уровень снимается до окончания игры, командам, попавшим на уровень, игра продлевается на время, затраченное на прохождение этого уровня.

8.3. В случаях, указанных в пункте «б», «в» и «г» используется либо корректировка времени, либо применяется правила, указанные в пунктах 8.2.1 и 8.2.2 настоящих Правил. При невозможности корректировки времени применяется среднее время.

8.4. В случаях существования составных кодов на уровне, возможно снятие только тех кодов, в отношении которых возник форс-мажор.

8.5. Организатор, исходя из собственной специфики, могут использовать иные методы решения ситуаций, соблюдая при этом дух и принципы данных правил и игры Red foX в целом.

8.6. В случаях проблем со связью и невозможностью передать код посредством мессенджера (ICQ, skype...) или ввести в автоматизированную систему, код может быть продиктован по телефону организатору. Следующий уровень будет выдан стандартным способом лишь после устранения проблемы.

9. Глоссарий

9.1 Игрок (участник) – лицо, подавшее заявку на участие в игре, самостоятельно или в составе одной из Команд.

9.2 Команда – объединение игроков.

9.3 Капитан команды – член команды, собравший команду. Принимает основные решения и отвечает за все действия команды в целом.

9.4 Экипаж – группа игроков, которая передвигается на заявленном транспортном средстве, в количестве не больше, чем мест в нем.

9.5 Вейвер – специальное соглашение с организаторами, которое подписывают все игроки Игры перед участием.