

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о краеведческой игре - квесте Республиканского проекта**  
**«ДаУР!»**

**I. Общие положения**

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения краеведческой игры – квеста «ДаУР!» (далее – Квест).

Целями Квеста являются:

- 1) популяризация исторических, культурных и природных особенностей и достопримечательных мест Удмуртской Республики;
- 2) популяризация внутреннего туризма среди жителей и гостей Удмуртской Республики, развитие новых туристических маршрутов и совершенствование культуры туризма в муниципальных образованиях Удмуртской Республики;
- 3) поддержание стремления жителей и гостей Удмуртской Республики к познанию и изучению историко-культурного и природного наследия Удмуртской Республики.

Задачами Квеста являются:

- 1) вовлечение жителей и гостей Удмуртской Республики в развитие внутреннего туризма;
- 2) укрепление связей между городами и районами Удмуртской Республики;
- 3) совершенствование системы организации досуга, направленного на пропаганду здорового образа жизни, новых форм индивидуального и семейного отдыха;
- 4) формирование у жителей Удмуртской Республики интереса к истории и географии Удмуртской Республики;
- 5) популяризация туристического потенциала Удмуртской Республики, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Организаторы в целях организации и проведения Квеста имеют право привлекать к его реализации третьих лиц в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Организатором Квеста (далее – Организатор) является Агенство по туризму Удмуртской республики.

Официальный сайт Квеста в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» - [даур.рф](http://даур.рф) (далее – сайт даур.рф)

**II. Правила и порядок прохождения Квеста**

**Квест** - это краеведческая игра по местам на карте [даур.рф](http://даур.рф), предполагающая самостоятельное выполнение специального задания - сбора точек в отведенный промежуток времени, с целью собрать как можно большее количество баллов.

**Задание** – это ограниченное по времени событие на платформе «Другое дело» в приложении Вконтакте [https://vk.com/dd\\_app](https://vk.com/dd_app) (далее — Задание), в котором индивидуальные участники или несколько участников, могут объединиться в команды и мотивировать друг друга выполнять набор тематических заданий. Уникальный набор Заданий доступен к выполнению в одиночку и размещается во вкладке “Задания”.

**Команда** – это объединение участников Программы, зарегистрированных в Личном кабинете участника, в количестве не более 30 (тридцати) человек.

**Балл** – счетная единица Задания, введенная для формирования рейтинга участников.

**Главный приз** – основное поощрение, передаваемое победителям.

**Победитель** – участник проекта или команда, выполнившая условия и соответствующий критериям отбор.

**Прогресс** – количество выполненных заданий (далее – Прогресс).

**Логотип проекта** - логотип проекта «ДаУР!» - изображение ключа с флагом в верхней части ключа и орнаментальным символом Удмуртии в нижней части ключа, а также надписью ДаУР. Ссылка на логотип: <https://disk.yandex.ru/a/EQYjrGq0gpn-4A>.

**Точка** - место, обозначенное на карте достопримечательностей Удмуртии на сайте <https://даур.рф/>. Все точки разделены на категории: духовные объекты (легко и сложно (здесь и далее сложность определяется в зависимости от географической доступности достопримечательности), музеи и театры (легко и сложно), Удмуртия многонациональная (сложно), исторические объекты (легко и сложно), животные (сложно), природа (сложно), вода и родники (сложно), таинственная и сказочная Удмуртия (сложно), деревья (сложно), памятники (легко), пространства в городе (легко). Точки с уровнем: Легко обозначены светло-оранжевым флажком, с уровнем: Сложно — красным.

Место проведения Квеста - Удмуртская Республика.

Девиз Квеста: Открываем Удмуртию вместе!

Сроки проведения Квеста:

30 мая 2022 года – старт Квеста;

30 мая - 09 октября 2022 года – приём заявок и прохождение Квеста;

10 октября - 30 октября 2020 года – обработка результатов участников;

ноябрь - декабрь 2022 года – награждение победителей.

Для принятия участия в квесте участнику необходимо выбрать точку на карте даур.рф и отправиться в путешествие, подтверждением будет пост на странице вконтакте, согласно настоящим правилам. Выполнение Заданий приносит баллы, которые можно обменять на призы в разделе бонусы приложения «Другое дело».

Принять участие могут индивидуальные путешественники, чтобы зарегистрироваться командой необходимо прислать в личные сообщения список id пользователей ВКонтакте, обозначить капитана и указать название команды, количество участников команды – не более 30 (тридцати) пользователей (классы, группы, коллеги или семья).

Участие лиц, не достигших 18-летнего возраста, допускается только в составе семьи при непосредственном контроле со стороны родителей или в составе класса с участием классного руководителя. Возраст капитана команды - от 18 лет.

Регистрируясь на официальном сайте программы или в личном кабинете, участник, не достигший возраста 18 лет, подтверждает, что его законный представитель ознакомлен с настоящим документом и всеми относящимися к программе “Другое Дело” документами, размещенными на официальном сайте программы, согласен на участие участника в программе на данных условиях и по первому требованию Организатора и(или) Партнера его законный представитель предоставит надлежащим образом оформленное письменное согласие на участие в программе.

Механика квеста:

1. **Задание - посетить Точку, сделать фотографию с достопримечательностью и логотипом проекта** в любом варианте: распечатанном, электронном, в виде поделки и т.д.
2. Для подтверждения выполнения задания участник должен выложить пост на странице Вконтакте: **Участвую/-ем в #КвестДаУР2022 @daur\_100** (отметить соцсети проекта Вконтакте). **Посетил/-а/-и «Название достопримечательности»**. Обязательно указать хештеги проекта: #КвестДаУР2022 #ОткрываемУдмуртиюВместе.
3. Данный пост необходимо отправить в личные сообщения группы @daur\_100. При участии командой в теме указать название команды.
4. Организатор проверит правильность выполнения задания и соблюдения всех условий и вышлет промокод соответствующей тематики и сложности Точки.

Точку для посещения участник может выбрать двумя способами:

1. Самостоятельно на сайте <https://даур.рф/>

2. В разделе события Квест «ДаУР!». Необходимо выбрать понравившуюся тематику, уровень сложности и затем достопримечательность из списка данной тематики для посещения.

Проходить квест (посещать достопримечательности) команда может любым составом: в одиночку, несколько участников или всей командой.

Для качественного прохождения квеста установлены следующие обязательные требования к фотографии:

1. По отчетным фото должно идентифицироваться место посещения - Точка. Фото могут содержать: общий план достопримечательности и всех участников Квеста; селфи участника (должно быть с четким изображением лица) на фоне достопримечательности; вид достопримечательности с разных ракурсов; объекты не идентифицируемые с минимального количества кадров (например, памятники природы или ландшафтные объекты и т.д.), должны содержать более развернутый фотоотчет с большим количеством фотографий;
2. Количество фото, прикрепляемых к посту - минимум 3 штуки;
3. В зачет принимаются фотографии, сделанные в период с мая по октябрь 2022 года;
4. Организатор может запросить оригиналы фотографий для проверки подлинности и соблюдения участником сроков прохождения квеста.

Пост с фотографиями и соответствующими хештегами участник может, по желанию, дополнить текстом (описанием поездки, предложениями о развитии данного места, пожеланиями) и видеотчетом.

При несоблюдении требований организаторы имеют право исключить заявку.

Участник является законным правообладателем представленных фотографий.

### **III. Требования к участнику**

1. Обязательным условием участия в Квесте является соблюдение участником законодательства Российской Федерации и Удмуртской Республики, настоящего Положения, этичного отношения к памятникам культуры, зданиям, объектам растительного и животного мира.
2. При посещении мест отдыха, размещения (гостиницы, пансионаты, базы отдыха и т.д.) руководствоваться соответствующими инструкциями и правилами, установленными на дату совершения поездки (путешествия).
3. При нахождении на открытом воздухе необходимо соблюдать меры личной и пожарной безопасности, избегать действий, способных нанести вред жизни и здоровью участника и окружающих.
4. При нахождении в транспорте необходимо соблюдать правила безопасности в транспорте и правила дорожного движения.
5. Ответственность за соблюдение правил безопасного посещения объектов природы, истории и культуры, входящих в маршрут поездки (путешествия), возлагается на участника Квеста.
6. В целях получения необходимого кадра участники Квеста не должны предпринимать каких-либо действий, которые влекут за собой нанесение вреда людям, природе, памятникам культуры, зданиям и сооружениям. Также участники должны соблюдать чистоту и санитарные нормы при посещения точек.

### **IV. Баллы и рейтинг**

1. Накопление баллов осуществляется в рамках личного зачета. Осуществить перевод ранее заработанных баллов по Программе невозможно.
2. Рейтинг формируется на основании суммы заработанных баллов за сумму выполненных заданий. Командный рейтинг формируется из суммы баллов всех участников.
3. Менять состав команды нельзя, перейти из одной в другую так же запрещено.

4. Итоги подводятся организатором после завершения квеста, не позднее 23:59 по местному времени 09 октября 2022 года.
5. В случае, если участники (команда) по завершению квеста заработали одинаковое количество баллов, выше в рейтинге будет тот, который раньше по времени выполнил задания и ввел промокоды за их выполнение, и набрал баллы.
6. В случае, если участник недобросовестно подходит к выполнению заданий, он может быть исключен из участия в квесте без предварительного уведомления в одностороннем порядке.
7. Недобросовестным выполнением задания считается применение любых алгоритмов, ботов и других средств автоматизации. Использование графических редакторов.

## **V. Бонусы**

Выполняя задания Квеста, участник зарабатывает баллы. Каждый участник Команды зарабатывает бонусы на личный счет и командные бонусы в общекомандном турнирном рейтинге. За прохождение Командой контрольных точек все участники Команды получают бонусные баллы на личный счет. Баллы можно обменять на подарки в разделе «Бонусы». Потраченные бонусы при обмене на подарки сгорят на личном счете, но остаются в общекомандном.

## **VI. Определение победителей квеста.**

1. Обработка результатов участников осуществляется в сроки, установленные Разделом II настоящего Положения.
2. Объявление результатов прохождения Квеста осуществляется публикацией новости в группе Вконтакте @daur\_100 путем соответствующей публикации лидеров турнирной таблицы.
3. Победителями Квеста становятся Участники (Команды), набравшие наибольшее количество баллов и выполнившие все условия Квеста, предусмотренные настоящим Положением.
4. Место и время награждения победителей и участников Квеста определяется организаторами и доводится до сведений участников путем размещения соответствующей информации на сайте [daur.rf](http://daur.rf).
5. В случае, если максимальное количество баллов набрало несколько участников (команд), победителем будет признан тот, что раньше пришел к данному результату.
6. Победители Квеста награждаются в торжественной обстановке памятными дипломами и фирменными подарками.
7. Протокол церемонии награждения доводится до победителей не позднее, чем за 7 дней до даты торжественного мероприятия.

## **VII. Лицензионное соглашение**

Принимая участие в Квесте, участник гарантирует, что:

1. Участник является законным правообладателем представленных фотографий и обладает в отношении них исключительным правом;
2. Фотографии не нарушают законодательство Российской Федерации, не содержат оскорбительной и противоречащей нравственным началам и общепризнанным ценностям информации;
3. В категориях, предусматривающих портретную съемку, участником получен модельный релиз (согласие модели на обнародование и дальнейшее использование фотографии фотографом);
4. Содержание фотографий не нарушает права третьих лиц; в случае предъявления к Организатору претензий со стороны обладателей авторских и/или смежных прав, их уполномоченных представителей или третьих лиц, касающихся использования Организатором фотографий, участник обязуется за свой счет урегулировать все спорные вопросы с третьими лицами, предъявившими претензии.

5. Если третьи лица в судебном или ином порядке будут оспаривать права Организатора на использование фотографий, участник обязан принять участие в разбирательстве на стороне Организатора и доказывать правомерность использования фотографий;
6. Если участник не сможет доказать правомерность использования фотографий и распоряжения ими, и Организатор будет привлечен к ответственности, то участник обязан возместить Организатору в течении 10 (десяти) календарных дней с момента вступления в силу решения суда и/или иного органа, рассматривающего спор, судебные расходы, сумму, подлежащую взысканию с Организатора в пользу третьего лица, иные расходы, связанные с судебным разбирательством;
7. Авторское право на фотографии, представленные в Квесте, сохраняется за авторами соответствующих фотографий. Любое коммерческое использование работ без согласия автора исключено.
8. Принимая участие в Квесте, участник безвозмездно предоставляет Организатору право (неисключительную лицензию), на использование фотографий способами, предусмотренными гражданским законодательством Российской Федерации, в том числе:
  - 1) использование фото при описании объектов (достопримечательностей) Удмуртской Республики, с указанием автора;
  - 2) переработка любыми существующими способами (в том числе любое редактирование, наложение графического или музыкального оформления, создание любых самостоятельных произведений);
  - 3) публикация, использование фото и текстов по усмотрению Организатора в средствах массовой информации, включая информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» и официальные страницы в социальных сетях.
  - 4) сообщение общественности любыми способами, включая сообщение в эфир;
  - 5) доведение до всеобщего сведения (в любой форме и любыми способом по сети Интернет), включая социальные сети и сайты организаторов.
9. Участник Квеста предоставляет организатору право использовать фотоматериалы способами, предусмотренными разделом настоящего Положения «Лицензионное соглашение», на территории всех стран мира.
10. Участник Квеста соглашается с тем, что Организатором в результате переработки фотографий Квеста могут быть созданы любые иные самостоятельные произведения, включая (но не ограничиваясь): любые аудиовизуальные, анимационные, рекламные, промо-, имиджевые, информационные и анонсирующие ролики и клипы, а также иные результаты интеллектуальной деятельности, средства индивидуализации и материалы. При этом Организатор будет обладать исключительным правом в полном объеме на новые результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации, включая право на многократное (неограниченное) использование полностью и/или частично (фрагментарно) и многократное (неограниченное) распоряжение на возмездной и/или безвозмездной основе новыми результатами интеллектуальной деятельности и средствами индивидуализации без ограничения территории и срока по своему усмотрению любыми существующими или могущими возникнуть в будущем способами, не противоречащими законодательству Российской Федерации.
11. Участник Квеста предоставляет организаторам право заключать с третьими лицами сублицензионные договоры/соглашения на возмездных или безвозмездных условиях в пределах тех прав, которые предоставлены Организатору в соответствии с разделом настоящего Положения «Лицензионное соглашение». При этом организатор вправе самостоятельно определять стоимость сублицензий и не предоставлять участнику Конкурса отчеты об использовании фотографии и заключенных сублицензионных договорах/соглашениях.
12. Участник Квеста предоставляет организаторам право на размещение его фотографий на сувенирной и иной продукции, которую реализует организатор.
13. Организаторы не несут ответственности за действия третьих лиц, осуществляемых без согласия автора и организаторов, в отношении фотографий, размещенных на сайте и в социальных сетях Республиканского проекта «ДаУР!».

14. Срок неисключительной лицензии, которая предоставляет организаторам право использовать фотографии участников Квеста - с момента отправки формы регистрации участника через сайт даур.рф.
15. Отправляя ссылку на отчетные социальные сети через официальный сайт Квеста, участник автоматически дает свое согласие на использование своего имени и предоставленных фотографий и иных материалов в уставных целях Организатора, а также согласие на использование фотографий способами, предусмотренными разделом настоящего Положения «Лицензионное соглашение».
16. Отправка заявки на участие в Квесте подтверждает, что участнику понятны все условия настоящего Положения, он осознает правовые последствия неисполнения условий настоящего Положения, согласен с условиями настоящего Положения, а также понимает и соглашается с объемом неисключительных прав, передаваемых Организатору в соответствии с разделом настоящего Положения «Лицензионное соглашение».

### **VIII. Заключительные и переходные положения.**

1. Решения Организатора являются окончательными и пересмотру не подлежат.
2. Организатор не комментирует основания и причины принятия решений.
3. Организатор не несет ответственности за неисполнение либо ненадлежащее исполнение своих обязательств, явившееся результатом сбоев в телекоммуникационных и энергетических сетях, действия вредоносных программ, а также недобросовестных действий третьих лиц, направленных на несанкционированный доступ и/или выведения из строя программного и/или аппаратного комплекса Организатора.
4. В случае возникновения обстоятельств непреодолимой силы Организатор может перенести сроки реализации Квеста и (или) этапов, а также внести изменения и дополнения в формат проводимого Квеста, о чем будет сообщено дополнительно на сайте даур.рф.
5. Организатор оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящее Положение.