**Положение о проведении соревнования**

**“Чистые игры в Курске 2020”**

**Чистые Игры** (далее - Игры) - командное соревнование по сбору мусора в игровой форме, направленное на пропаганду бережного отношения к окружающей среде и приобщения участников к раздельному сбору отходов.

Мероприятие проводится **19 сентября 2020 года** в Курске, на территории лесопарковой зоны, расположенной вдоль пр.Дружбы (сбор на пр.Дружбы, 30к1), с 11:00 до 16:00.

**Организатор мероприятия:** [проект “Чистые Игры в Курске”](https://vk.com/cleangames46)

**1. Условия участия.**

1.1. В Играх участвуют команды от 2 до 4 человек. Индивидуальные игроки к участию в соревнованиях в рамках общего рейтинга допускаются.

1.2. Возраст участников не ограничен. При этом допускается участие одного ребенка до 6 лет включительно как 5-го члена команды. Также допускаются детские команды, состоящие полностью из детей (дети от 8 до 13 лет включительно - при подтверждении ответственного лица) или 3 детей и одного взрослого. Дети до 14 лет могут участвовать только с сопровождающим или с одним из родителей (законным представителем), дети от 14 до 18 лет с письменным разрешением от родителей (законного представителя).

1.3. Участие в игре бесплатное.

1.4. Игры рассчитаны на 300 участников. При достижении указанного количества организаторы имеют право закрыть регистрацию.

1.5. Для участия необходимо подать предварительную заявку от команды на сайте: [https://cleangames.org/game/kyrsk20](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fcleangames.org%2Fgame%2Fkyrsk20&cc_key=)

1.6. Каждая команда подаёт заявку самостоятельно, регистрация одним участником нескольких команд запрещена.

1.7. При наличии свободных мест возможна дополнительная регистрация на месте Игры.

**2. Тайминг соревнований**

11.00 – 11.40 – регистрация, выдача стартовых пакетов, эковикторина, прием домашних заданий, получение баллов за принесенные из дома многоразовые кружки
11.40 – 11.50 – приветствие, инструктаж
11.50 – 12.00 – разминка
12.00 – общий старт
12.00 – 13.30 – активная фаза игры
13.30 – точки сбора прекращают принимать мешки за баллы
13.30 – 13.40 – сбор команд в штабе, лучшие "артефакты" команды забирают с собой для участия в конкурсе
13.40 – 15.20 – подсчет результатов, конкурсы, пикник
15.20 – 15.40 – оглашение результатов, награждение
15.40 – 16.00 – погрузка собранного мусора в спецмашины

**3. Порядок проведения мероприятия.**

3.1. Регистрация участников проводится в соответствии с Таймингом соревнований, на месте возле штаба игры. В другое время в регистрации и допуске к соревнованиям может быть отказано. В случае плохой погоды время регистрации может быть сокращено.

3.2. При регистрации участники получают бейджи с номерами команд и стартовый комплект: мешки на команду и перчатки на всех участников. Стартовый комплект выдаётся только участникам, получившим бейджи.

3.3. До старта игры организаторы могут проводить конкурсы: эковикторину (проводится ведущим), прием домашнего задания (собранных заранее крышечек от бутылок, макулатуры и батареек). Подробные условия данных конкурсов озвучиваются ведущим и судьями.

3.4. Время старта и финиша Игры определено Таймингом соревнований (пункт 2 данного Положения), а также объявляется ведущим. Объявления ведущего имеют приоритет перед опубликованным Таймингом.

3.5. Старт осуществляется всеми командами централизованно по команде ведущего.

3.6. В основное время Игры (между стартом и финишем) команды соревнуются, набирая игровые баллы в соответствии с Правилами, указанными в пункте 4 данного Положения.

3.7. После объявления финиша команды возвращаются к месту возле штаба Игры, участвуют в пикнике и конкурсах, проводимых ведущим, в это же время подводятся итоги Игры и затем объявляются победители.

**4. Правила сбора мусора.**

4.1. Мусор собирается только на территории лесопарковой зоны, расположеной вдоль проспекта Дружбы

 4.2. Мусор должен собираться в мешки, выданные организаторами. Для получения игровых баллов за мешки необходимо донести их до ближайшего “склада” (“склад” - это место централизованного сбора мусора на Игре). Места “складов” обозначаются в мобильном приложении “Чистые Игры Cleangames”.

4.3. За сбор мусора устанавливаются следующие игровые баллы:

* мешок смешанного мусора - 5 баллов;
* мешок с металлом - 7 баллов;
* мешок со стеклом - 8 баллов;
* мешок сплющенных пластиковых ПЭТ-бутылок без крышечек - 9 баллов;
* 1 батарейка - 1 балл (но не более 20 баллов на команду за всю Игру). Засчитываются только батарейки, найденные на месте проведения Игры;
* 1 покрышка - от 1 до 6 баллов в зависимости от размера и веса;
* крупногабаритный мусор - от 0 до 8 баллов в зависимости от размера и веса.

4.4. Пластиковые отходы, не относящиеся к ПЭТ-бутылкам, необходимо складывать в мешок со смешанным мусором.

4.5. На Игре используются следующие типы мешков:

* чёрный полиэтиленовый мешок - предназначен для смешанного мусора;
* прозрачный (цветной) полиэтиленовый мешок - для сплющенных пластиковых ПЭТ-бутылок;
* зелёный плетёный мешок - для сбора стекла и металла. Стекло и металл собираются отдельно.

4.6. Мусор должен собираться строго в мешки соответствующего типа. За сбор мусора в мешки не того типа судья имеет право начислить меньшее количество баллов.

4.7. Количество баллов за мешки, указанное в пункте 4.3., начисляется только при условии заполнения этого мешка на 2/3. Мешок со стеклом может быть заполнен на 1/2. Оценка заполняемости мешков и окончательное решение о количестве начисляемых баллов за мусор принимается судьями на “складах”.

4.8. Не принимается в качестве мусора:

* твёрдые минеральные отходы (керамзит, керамика, цемент, гипс, отходы бетона, остатки кирпичей, каменные глыбы, куски асфальта);
* брёвна, доски, ветки и другие древесные отходы.

4.9. Игроки имеют право торговаться с судьями за оценку крупногабарита и покрышек (просить больше баллов), если они были добыты в сложных условиях. Для доказательства необходимо иметь фото- или видео-подтверждение.

4.10. После объявления финиша Игры за игровые баллы мусор не принимается.

**5. Дополнительный инвентарь**

5.1. В случае, если команда набрала достаточно баллов, она может их использовать для покупки дополнительного инвентаря, дающего преимущество при сборе мусора.

5.2. Команды могут купить следующий инвентарь:

* тележки (для быстрой доставки мусора) - за 5 баллов / шт.;
* грабли (для быстрого сбора мелкого мусора) - за 1 балл / шт.;
* лопаты - за 1 балл / шт.

5.3. Инвентарь, указанный в пункте 5.2, приобретается на “складах”. При отсутствии на “складах” указанного инвентаря он не может быть приобретён.

**6. Приём артефактов**

6.1. «Артефакт»— это вещь, которую игрок находит в мусоре и считает её достаточно интересной или имеет версию, как её можно использовать вторично, чтобы сдать в отдельном порядке.

6.2. Стоимость “артефактов” определяется по результатам торгов с судьёй на специально выделенной площадке возле штаба. За артефакт может быть начислено от 0 до 5 баллов.

6.3. В случае оценки “артефакта” в 0 баллов (или, что равносильно - отказа судьи от приёма предмета в качестве “артефакта”) - его необходимо убрать в мешок с мусором и сдать на “склад”.

6.4. Замусоривание зоны артефактов (оставление игроком не принятого предмета в зоне “артефактов”) после предупреждения судьи - наказывается штрафом в 20 игровых баллов.

6.5. В случае отказа судьи от дальнейших торгов “артефакт” считается принятым по последней названной судьёй стоимости.

6.6. От одной команды может быть принято не больше 5ти “артефактов” за игру.

6.7. После объявления финиша игры приём “артефактов” и торги за “артефакты” прекращаются.

6.8. Все принятые “артефакты” могут участвовать в конкурсе “Лучшая находка” после игры. От команды может участвовать только один артефакт. Для того, чтобы “артефакт” участвовал в этом конкурсе, команде необходимо самостоятельно его принести в штаб после окончания игры и публично презентовать перед всеми участниками. Лучшая находка определяется голосованием всех команд.

**7. Дополнительные возможности в мобильном приложении**

7.1. Игроки могут заработать дополнительные баллы в рейтинг через мобильное приложение, при условии, что на месте игры есть связь с Интернетом.

7.2. “Чекин мусора” - это фото очищаемого места до и после уборки, загруженное через мобильное приложение. Все “чекины” проходят модерацию организаторами. За правильно сделанный чекин команде начисляется 1 балл.

7.3. Не начисляются баллы за фотографии не соответствующие определению “чекина”.

7.4. Не начисляются баллы за фотографии, сделанные с малым количеством мусора на территории уборки. Решение о начислении либо неначислении баллов по этому критерию принимает главный судья соревнований.

7.5. “Фотоохота” - это фотография интересного растения или животного, обнаруженного на месте игры, сделанная через мобильное приложение и сопровождаемая описанием. В зависимости от качества снимка и полноты описания за “фотоохоту” может быть начислено от 0 до 5 баллов. Решение о начислении либо неначислении баллов за фотоохоту принимается главным судьёй соревнований.

**8. Профилактика короновирусной инфекции COVID-19**

8.1 Турнир проводится с соблюдением санитарно-эпидемиологических требований СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».

8.2. Регулярно обрабатывайте руки спиртосодержащим средством или мойте их с мылом.

8.3. Держитесь от людей на расстоянии как минимум 1,5 метра

8.4 По возможности, не трогайте руками глаза, нос и рот

8.5 При кашле и чихании прикрывайте рот и нос салфеткой или сгибом локтя; сразу выкидывайте салфетку в контейнер для мусора с крышкой и обрабатывайте руки спиртосодержащим антисептиком или мойте их водой с мылом.

8.6 Не посещайте мероприятие при повышении температуры, появлении кашля и затруднении дыхания и как можно быстрее обращайтесь за медицинской помощью

**9. Дополнительные правила**

9.1. На Игре возможно проведение других активностей, позволяющих командам заработать дополнительные баллы к рейтингу. Данные активности озвучиваются ведущим, а их правила - судьями на соответствующих станциях (если станция предусмотрена).

9.2. На Игре запрещается:

* использовать любую политическую символику. Участники с политической символикой не допускаются к участию в Игре, а в случае, если символика использована после старта игры - дисквалифицируются;
* собирать мусор до объявления общего старта. Собранный до общего старта мусор оценивается в 0 баллов;
* собирать мусор вне обозначенной в п. 4.1. зоны игры. Собранный вне зоны игры мусор оценивается в 0 баллов;
* использовать какой-либо транспорт для подвоза мусора к “складам” и другие средства, упрощающие сбор мусора, помимо тех, которые выданы организаторами и могут быть приобретены на “складах”. За нарушение данного правила команда может быть дисквалифицирована.

9.3. За неуважительное и грубое отношение участников к судьям, волонтёрам и организаторам команда может быть дисквалифицирована.

9.4. Решение о дисквалификации команды принимается главным судьёй соревнований либо главным организатором.

**10. Определение победителей**

10.1. Победители определяются на основе наибольшего количества набранных баллов за мусор, артефакты, дополнительные активности и баллы, набранные в мобильном приложении за “чекины” и фотоохоту.

10.2. Награждаются лучшие команды, исходя из количества набранных баллов (1, 2, 3).

**Контактная информация**

Страница игры: [https://cleangames.org/game/kyrsk20](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fcleangames.org%2Fgame%2Fkyrsk20&cc_key=)

Группа мероприятия Вконтакте: <https://vk.com/cleangames46>

Контактный телефон Комарова Екатерина Петровна: 89202669057