

Pravidla k soutěži DG RACE

Obecná pravidla

1. Soutěž DG RACE je určena pro studenty, pedagogy a ostatní zaměstnance Dvořákova gymnázia v Kralupech nad Vltavou. Ti jsou do ní zařazeni zcela automaticky, jsou tedy považováni za účastníky.
2. Organizátoři soutěže jsou zároveň považováni za účastníky. Nezískávají žádné výhody a pouze dohlíží na hladký průběh soutěže.
3. DG RACE je zaměřen na 3 aktivity - *chůze, běh, cyklistika*.
4. Každý dosažený kilometr v zapsané aktivitě přináší účastníkovi bod/body. Dle bodů se řídí celkové pořadí v soutěži. Počet dosažených kilometrů je přepočítáván následovně:
 - a. *chůze* - 1 km = 1 bod
 - b. *běh* - 1 km = 2 body
 - c. *cyklistika* - 1 km = 0,5 bodu
5. Účastník získává bonusové body za nalezení a následné zapsání kódů checkpointů.
6. Každý účastník automaticky soutěží ve třech kategoriích:
 - a. *Jednotlivci* - pořadí se vytváří na základě součtu bodů získaných z aktivit a bonusových checkpointů.
 - b. *Třídy* - pořadí se vytváří na základě aritmetického průměru součtu bodů všech členů třídního kolektivu.
 - c. *Ročníky* - pořadí se vytváří na základě aritmetického průměru součtu bodů všech žáků v ročníku. Celé nižší gymnázium je v soutěži započítáno jako jeden ročník.
7. Speciální samostatnou soutěžní kategorií jsou *Týmy*. Ty vznikají na základě registrace ve formuláři [Registrace týmů](#). V jednom týmu může být registrováno 3 až 8 členů. Pořadí týmů se vytváří na základě aritmetického průměru součtu bodů všech členů týmu. Velkou výhodou týmu je, že jeho účastníci se mohou společně podílet na řešení úkolů ze *směrovačů* (vysvětleno dále). Každý účastník může být pouze v jednom týmu.
8. V každé soutěžní kategorii se soutěží o samostatné ceny.
9. Během plnění soutěže musí účastníci dodržovat všechna aktuální vládní opatření vyhlášena v souvislosti s pandemií a zákony ČR.

Jak zaznamenávat aktivity?

1. Všechny aktivity jsou zapisovány do formuláře [Zápis aktivity](#).
 - a. Z formuláře jsou výsledky automaticky s přepočtem na body zaznamenávány do tabulky [Výsledky soutěže](#), kde je k dispozici průběžné skóre.

- b. Každá aktivita se zapisuje zvlášť. (Pokud během jednoho výkonu půjde účastník běhat, ale výkon už dokončí pouze jako chůzi, vyplní formulář dvakrát.) Počet vyplnění formuláře je neomezený.
2. Při plnění aktivity je po účastníkovi požadováno, aby jakýmkoliv ověřitelným způsobem své výkony zaznamenával. Nejlepším řešením je použít měřicí aplikace v telefonu.
 - a. Pokud tento bod nemůže účastník splnit, musí svou aktivitu doložit jiným způsobem - průběžné fotografie z cesty, kde je vidět progres ve vzdálenostech (např. v podobě turistických rozcestí, značení obcí, známých monumentů atd.), fotografie tachometru “před a po” a další. K takovému řešení následně musí do skece formuláře *Prostor pro poznámky* uvést důvod, co ho k němu donutilo.
 - b. Ve všech případech mohou organizátoři soutěže zapsané výsledky zpochybnit a požadovat vysvětlení. V případě, že nedojde k ověření výsledků, může být účastníkův výkon na základě rozhodnutí organizátorů anulován.
3. Zapsané výsledky mohou být nejdéle 5 dní staré a zároveň se nesmí zapsat žádná aktivita, která proběhla před polednem 14. dubna.

Jak získávat bonusové body za checkpointy?

1. Za *checkpointy* jsou považovány papíry (velikosti A4) umístěny na různých zajímavých místech v okolí Kralup nad Vltavou. Na každém papíru se nachází krátké shrnutí informací a zajímavosti o místě, na kterém se účastník právě nachází, a kód.
 - a. Kód by si měl účastník poznamenat a následně ho zapsat do formuláře [Zápis kódů checkpointů](#). Počet vyplnění formuláře je neomezený (respektive ho účastník může vyplnit tolikrát, kolik je celkem checkpointů).
 - b. Za zapsání správného kódu získá účastník bonusové body. Počet bodů z checkpointů se různí - je odvozen od vzdálenosti od Kralup, obtížnosti jeho dosažení, nalezení nebo úkolu na předchozím *směrovači*. V soutěži lze nalézt checkpointy s ohodnocením v rozmezí 5 - 50 bodů.
 - c. Každý checkpoint smí účastník zapsat pouze jednou.
 - d. Jakékoliv sdílení kódů z checkpointů (i v rámci jedné soutěžní kategorie) je zakázáno. Řešení úkolu na směrovači smí účastník sdílet pouze se svým týmem. Hrajeme fair-play.
2. V případě, že účastník dorazí na místo checkpointu, ale papír s informacemi a kódem nenalezne, měl by dané místo nafotit. Později může kontaktovat organizátory (gmail: studentsky.parlament@dgkralupy.eu, instagram: @studentsky.parlament), se kterými může vyjednat získání bodů i přes nenalezení checkpointu. Může se totiž stát, že checkpoint bude například poškozený nebo odcizený. Organizátoři o tom rychle informují na sociálních sítích ostatní účastníky a chybu opraví.
3. Checkpointy řadíme do “linek” a do třech kategoriích podle obtížnosti - A, B, C. (Linka 1 - checkpointy A1, B1, C1; Linka 2 - checkpointy A2, B2, C2, ...) Účastník by měl pamatovat na to, že i když nezná polohu následujících checkpointů v lince,

jsou rozmístěny přibližně tak, aby se “vzdalovaly” od centra Kralup, tj. A3 bude ke Kralupům blíže než B3, C3 bude městu nejvzdálenější.

4. Na každý checkpoint v lince odkazují *směrovače* (Linka 1 - směrovač na A1, A1, směrovač na B1, B1, směrovač na C1, C1). Na nich nalezneme úkol, který odkazuje na následující checkpoint, vzdušnou vzdálenost mezi předchozím a následujícím checkpointem (není nijak započítávána poloha směrovače) a popis obtížnosti cesty na další checkpoint. Směrovač je také papír (A4). Nachází se buď v přímé blízkosti checkpointu nebo je o jeho poloze informováno přímo na checkpointu.
 - a. Checkpointy kategorie A - jejich nalezení je nejsnazší (jejich GPS poloha je zveřejněna). I přesto existují směrovače, které upřesňují jejich polohu a obtížnost cesty.
 - b. Checkpointy kategorie B - k jejich nalezení potřebuje účastník vyřešit úkol na směrovači poblíž checkpointu kategorie A.
 - c. Checkpointy kategorie C - k jejich nalezení potřebuje účastník vyřešit úkol na směrovači poblíž checkpointu kategorie B.
5. Tip: Doporučujeme všem účastníkům stáhnout si do telefonu aplikaci *Mapy.cz* (nejlépe v nich i offline mapy pro Středočeský a Ústecký kraj) a spustit na ní mod *turistická mapa*. To může pomoci vyřešit ne jeden úkol ze *směrovačů*. Pro zobrazení vzdušné vzdálenosti dvou bodů stačí na telefonu podržet dvě místa v mapě najednou.
6. Přemísťování nebo poškozování checkpointů či směrovačů se trestá.
7. Organizátoři soutěže sice vědí o poloze všech checkpointů, nicméně se zavázali, že budou dodržovat posloupnost linek, tj. výkon k dosažení bodů musí vynaložit stejný.
8. Ukázka checkpointu a směrovače:

Milý kolemjdoucí, tato cedulka slouží ke hře Dvořákova gymnázia DG RACE, prosím nenič ji. Po skončení hry bude odstraněna, aby neznečišťovala okolí.

CHECKPOINT

A1 - Zajímavé místo

KÓD:

XXXXXX

V blízkosti hledej směrovač na checkpoint B1

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Aliquam in lorem sit amet leo accumsan lacinia. Integer pellentesque quam vel velit. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Nam quis nulla. Ut tempus purus at lorem. Proin pede metus, vulputate nec, fermentum fringilla, vehicula vitae, justo. Nullam dapibus fermentum ipsum. In rutrum. Maecenas sollicitudin. Nullam sit amet magna in magna gravida vehicula. Aliquam erat volutpat. Nulla non arcu lacinia neque faucibus fringilla. Pellentesque arcu. In dapibus augue non sapien. Etiam egestas wisi a erat. Fusce nibh. Nullam dapibus fermentum ipsum.



Milý kolemjdoucí, tato cedulka slouží ke hře Dvořákova gymnázia DG RACE, prosím nenič ji. Po skončení hry bude odstraněna, aby neznečišťovala okolí.

SMĚROVAČ

B1

ZISK: x bodů

Vzdálenost A1 a B1 vzdušnou čarou: x m

Nápověda:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Obtížnost cesty:



Závěrečný úsek cesty je do kopce a velice strmě stoupá. Kolo pravděpodobně budeš muset vytlačit, a i to půjde jen velice obtížně. Doporučujeme cestu směrem z JZ, nebývá blátivá.



Pravidla s úpravami vešla v platnost 17. 4. 2021,
Radim Sitař, předseda Studentského parlamentu DG