



NAGYHALÁL

Negyvennegyedik Túlélőverseny

2018. november 16-17.

Hill Valley Times

Mai újságunk vezércikke:

A Negyvennegyedik Túlélőverseny ismertetője

Kedves Túrázók!

Örömmel üdvözlünk benneteket azok között, akik a következő napot a természetben, barátaik körében, dombok-völgyek között túrázva, egészséges életmódot folytatva kívánják eltölteni! Szeretnénk ehhez a sokak számára kedves elfoglaltsághoz segítséget nyújtani; olyan helyeket javasolni a környező területen, amelyek felkeresése számotokra is kellemes lehet – például a hely szépsége vagy érdekessége okán.

A kellemes hangulat megteremtése érdekében a Negyvennegyedik Grémium „Only Táj” fantáziánéven összeállított ajánlásai következnek; ezek megismerése nagyban segítheti majd, hogy valóban IDŐtlen és jó élményben részesüljete a túrátok során.

Alapvető tudnivalók

A Túlélőversenyek általános szabályai, fogalmai, melyek a terepmesterek weblapján (tuleloverseny.hu) olvashatók, alapvetően most is érvényesek. Remélhetőleg minden túlélő készülő csapat magába szívta (esetleg ki is nyomtatta és magával hozta), a túra közben pedig folyamatosan betartja ezeket az alapvető tudni- és betartanivalókat.

Mint mindig, most is különösen fontos a biztonság, valamint a helyi civilizáció és a természet nyugalmanak védelme, ezért alapvető elvárás a túrázókkal szemben, hogy ezeket tiszteletben tartsák. Ennek értelmében a természet általános védelmén túl TILOS (és néha életveszélyes is):

- A forgalmas útvonalakat veszélyesen megközelíteni, a forgalmat, autósokat megzavarni,
- Vasúti síneken tartózkodni, az elhaladó vonat személyzetét és utasait megzavarni,
- Magán- és ipari területre (bánya, szőlőskert, telek, tanya, gyár, stb.) belépni, vagy ott zavart kelteni.

Tereppont, Névleges Terepponti Érték

Az említett szép vagy érdekes helyek (szokásos nevükön „tereppontok”) listáját, ismertetőjét és paramétereit a „Világörökségek” nevű füzet tartalmazza, melyet a buszról történő leszálláskor kaptok majd meg. A terepen (minden kategória számára egységesen) 135 db ilyen tereppontot jelöltünk ki – avagy fedeztünk fel. Ajánljuk nektek is ezek közül minél több megtalálását; a füzet címe, illetve a terepponti leírásoknál található szépség és nehézség (valamint a bónusz) értékek önmagukért beszélnek. Ehhez annyi megjegyzést fűzünk még, hogy a szépség értékek 1-5 között mozognak, a nehézség értékek pedig 2 elemből tevődnek össze: az egyes helyiérték (1-9) kifejezi a tereppont saját nehézségét (pl. milyen magasan/távol van, könnyű-e észrevenni/megközelíteni, stb.), míg a tízes helyiérték az aktuális feladat miatti „taktikai” nehézség értéket képviseli. (Pl.: rajta van-e a térképen, szerkeszteni kell-e, stb.) Pl az 52 nehézség-érték azt jelenti, hogy a taktikai nehézség 5-ös (szerkeszteni kell), a saját nehézség 2, azaz könnyű észrevenni. Így egy 15-ös nehézségű pont megtalálása akár nehezebb lehet egy 31-es nehézségűnél! Vigyázat! Néhány tereppont kezdetben negatív értékű! Ez IDŐvel változhat; az erre vonatkozó információkat pont IDŐben fogjátok megkapni! A lényeg, hogy egyáltalán nem mindegy, hogy ezek közül melyiket és mikor teljesítitek.

Fontos újdonság: a Világörökségek füzetben, a tereppontoknál listázott terepponti pontértékek (Szépség, Nehézség, Bonus értékei) **ezúttal csak Névleges, maximálisan elérhető értékek**. Könnyen előfordulhat, hogy a csapat nem kapja meg ezeket az értékeket teljes mértékben pusztán az adott tereppont teljesítésével! Egy tereppont névleges értéke a szépség és nehézség értékek összege, illetve ha a csapat a ponton bonust is talált, annak értékét is hozzá kell adni az előbbiekhöz. Az így kapott szám a Tereppont Névleges Pontszáma (TNP). A szabályzat későbbi fejezeteiből kiderül, hogy a **Ténylegesen megkapott** Terepponti Pontszámok (TTP) hogyan maximalizálhatók, illetve mitől függ, hogy pontosan mennyit kap a csapat.

Stafétusz, Fotostafétusz

A stafétuszrendszer a hagyományos gyakorlat szerint működik: a tereppontok érvényes teljesítéséhez meg kell keresnetek az elrejtett stafétuszt (ez a hengeres fiola, benne az azonosítójával), és a csapatnál lévőre kell cserélni. Az első terepponton a magatokkal hozott stafit kell becserélni, az utolsó stafit pedig fel kell írni az Almanach címlapjára, majd a stafit le kell adni a célban. Megjegyzés (és erre majd a könyvelésnél is ügyeljete!), hogy Only Tájm ihletettségünkben – és az IDŐnyomás miatt – ezúttal a tereppontokat és a stafétuszokat (mint IDŐkapszulákat) is **ó:pp formátumú** azonosítókkal láttuk el. Ezek az azonosítók szerepelnek a Világörökségek füzetben is, és a térképi információt hordozó lapon is, mint terepponti azonosítók. (A csapatok és terepmesterek stafétuszai – a megkülönböztethetőség jegyében – a szabályos (24 órás és 60 perces) tartományon kívüli értéket kaptak. Azaz előfordulhat pl. 38:87-es érték is) Ha esetleg valamely csapat nem cserél stafétuszt, annak az érintett tereppontokra vonatkozó teljesítményét nem áll módunkban kiértékelni.

Kellemetlen véletlenek miatt előfordulhat, hogy a túrázók úgy érzik, hogy az általunk javasolt terepponton állnak, tudnak válaszolni a kérdésre, de mégsem találják a stafétuszt. Ilyenkor az általános szabályok („Fotostafétusz” pont) szerint a következőket kell tenni:

- Készítsetek olyan fénykép(ek)et, amely(ek)en látszanak a csapat tagjai is, egyúttal azonosítható a tereppont, illetve a stafétusz (hűlt) helye is! Különben nem bizonyított, hogy jó helyen kerestétek!
- A napló stafétusz mezőjében a "FOTÓ" szöveget válasszátok, és a nálatok lévő, az előző tereppontról hozott stafétuszt vigyétek tovább magatokkal a következő tereppontra.
- Amint a fotostafis tereppontot rögzítettétek az appba, az app beépített funkciójával küldjétek egy fotostafi-jelentést a terepmestereknek. Ehhez sem telefonszámot, sem a tereppont adatait nem kell bepötyögni a telefonba! Amint térerőt talál, az app automatikusan elküldi az sms-t a terepmestereknek.

Az offline fotókat az általános szabályok szerint, a túrát követő kedd délig emailben kérjük eljuttatni a terepmestereknek. (A tereppontról fotostafi-jelentést nem küldő, illetve a fotókat emailben el nem küldő csapatok fotostafétuszait sajnos nem tudjuk a javításnál figyelembe venni.)

Bonus

Szeretnénk továbbá a leggyorsabb észjárású, legjobb IDŐérzékű, legerősebb lábú túrázókat további sikerélményhez juttatni, ezért minden terepponton elrejtettünk 2 bonus-t is (pici, színes szigetelőszalaggal burkolt műanyag lapot), aminek a helyét és névleges értékét a tereppontok listáján is feltüntettük. A bonus csak akkor érvényes (és ezen a versenyen csak *annyira*), ha (és amennyire) a tereppont is. Az elsőnek ott járó túrázók (illetve ha ők ügyetlenek, akkor az utánuk következők) ezeket bezsebelhetik az extra jutalompontokért. A kishalálos bonusok kék szigszalaggal vannak jelölve, a Nagyhalál és a Középhalál kategóriák közös bonus-állománya pedig pirossal. A másik kategória bonusait nem fogadjuk el, ha ilyet találtok, tegyétek vissza! A bonusok számozása is az óó:pp rendszert követi. A bonus értéke figyelembe veszi a tereppont egyéb értékeit, valamint magának a bonus megtalálásának a nehézségét.

Könyvelés, Napló, Applikáció

Ezen a versenyen naplózás már elsődlegesen a telefonos applikációban történik. Az applikáció a GPS pozíciót és a pontos IDŐt az új *bejegyzés befejezése utáni rögzítésének IDŐpontjában* kéri le a telefontól, következésképp **a stafétuszcseré pillanatában (és közvetlen közelében) kell a digitális feljegyzést befejezni és rögzíteni**. Az összes vonatkozó adatot még a tereppont elhagyása előtt adjátok meg, és rögzítsétek! Ezek után az app a legközelebbi térerős helyen elküldi az adatokat a szervernek. Ha mégsem (azaz ha több terepponthez tartozó sor marad sárgán jelölt, elküldetlen az appban), akkor a legközelebbi térerős helyen nyomjátok meg az app menüjében található kék nyílat, amely a szerverrel való szinkronizációt kezdeményezi.

Egy tereppontot a verseny során csak egyszer lehet érinteni! A rögzített (jávahagyott) tereppontot sem azonnal, sem később nem lehet újra teljesíteni.

Ha később rájöttök, hogy egy már rögzített, javahagyott tereppont esetében tévedtetek, és nem azon a terepponton voltatok, ahol gondoltátok, akkor a tereppontot a naplóban érvényteleníthetitek. Az érvénytelenített tereppontot nem lehet újra felkeresni, és nem szabad újra stafit cserélni, ezért erre a tereppontra visszamenni felesleges..

Biztonsági megoldásként meghagyjuk a papír alapú lehetőséget is – jelen füzet „*Almanach*” fejezetében, de csak végső szükség esetére. Ha technikai okok miatt ebbe kényszerültök könyvelni, akkor szokás szerint a *stafétuszcseré* pontos idejét, a tereppont, a stafétuszcseré és a talált bonus azonosítóit, valamint a terepponti kérdés helyes válaszkódját rögzítsétek!

Ha több csapat is közel egy IDŐben cserél stafétuszt, akkor:

- Mindig csak a terepponttal cseréljétek stafétuszt, más csapatokkal ne! (Kivétel: terepmesteri ellenőrzés; ilyenkor a terepmester is (mozgó) tereppontnak tekintendő.)
- A csapatok bejegyzései rögzítésének sorrendje feleljen meg a stafétuszcserék sorrendjének (akár az appba, akár a papír alapú naplóba kerül a bejegyzés)!

Ilyen módon a többiek esetleges tévedéseitől függetlenül, mellékhatások nélkül feloldhatjátok a staficserék sorrendiségének problémáját.

Terepmestereknek üzeni (pl. „Megrágott stafétuszt találtunk: csak _4_ látszik belőle, ezért nem cseréltünk”, „az XY csapat is 1 perccel előttünk készített fotostafit”, stb) applikáció „Megjegyzés” mezőjébe tudtok, papír alapon a margóra. Azonnali, sürgős információcsere igénye esetén pedig (pl. ha vadászok lezártak egy erdőrészt, így a tereppont megközelíthetetlen) telefonon és sms-ben érdemes keresni a terepmestereket.

Térkép

A leszálláskor a terepről térképi információt is átadunk.

A térkép igen részletes, de sajnos csak részletek állnak rendelkezésünkre. Amelyik tereppontról nincs térkép, arról egyrészt igyekeztünk elégséges leírást adni a megtalálásához, másrészt pedig sok tereppont-pár között megadtuk azok egymáshoz képesti irányát is (az autóstérképekhez hasonlatos táblázatos formában – csak itt irány a viszony, nem pedig távolság), így végül is elvileg minden pont helyzete kiszerezhető. Ha esetleg mégis úgy éreznék, hogy bizonyos adatok hiányosak a leírásban, akkor vegyék elő a negyvennyedik érzéketeket – előzetesen jeleztük, hogy szükség lehet rá!

A térképet és az irány-táblázatot a Világörökségek-füzet részeként a buszból kiszálláskor adjuk át. A tereppontok egymástól való irányának megadásához speciális, tájolt számlapú analóg óránkat használtuk: olyat, amelynek mindig a mágneses észak felé áll a 12-es száma. A kérdéses irányokat az óraszám lap legközelebbi perc-jelzésével határoztuk meg, azaz "matematikai kerekítést" végeztünk, nem pedig csak egyszerűen elhagytuk a másodperc értéket! Számoljatok ti is így! FIGYELEM! A táblázat olvasata: az adott sorban szereplő tereppont olyan (perc-)irányban van az adott oszlopban szereplő terepponttól, amilyet a metszet cella megad.

Kombinációk

Vannak. Mégpedig többé-kevésbé a hagyományos típusúak [azaz: érvényesek, ha kombinációnként az N db tereppont halmazából legalább K db-ot (küszöb) teljesítetek a kombinációs jutalomhoz]. A jutalom ezúttal: a kombiba tartozó teljesített tereppontok *megszerzett értékeit* (nem a névlegeset!) érvényes kombinként *többszörösen (J-szer)* írjuk jóvá. (a J szorzótényező értéke kombinként eltérő.) A Világörökségek füzet elején egy táblázatban kombinként megadjuk, hogy mely tereppontok a tagjai, mi a K küszöb és a J szorzó. A tereppontok több kombinációba is tartozhatnak.

Only Táj – Alapvető IDŐszabályok

A szavannákon az IDŐ mindent megold – erre utal egy híres kenyai szólás is (talán hallottátok már megzenésítve is). És ha az IDŐ aranyfoga már az alapvető paraméterekbe is ennyire beleharapott, ráadásul pont erre a szavannás, dimbes-dombos-völgyes területre igyekszünk [hogy IDŐben oda is érjünk], nem csoda, hogy a jelen versenyre érvényes speciális szabályok is ebből a szólásból merítették inspirációt:

- „Who can say where the road goes?
- Only Time!”

avagy:

- „Ki a franc tudja, hogy melyik legyen a következő tereppont?
- Hát a(z ottani) Nagymutató! 😊”

IrányMutató

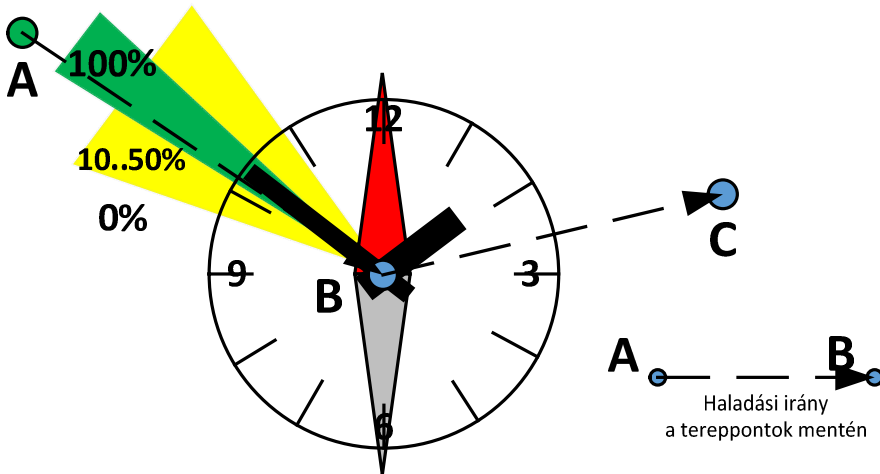
Az alap irányadó szabály (a fenti szólással épp ellentétes irányítottsággal) így szól: Egymást követő A és B teljesített tereppontok tekintetében: B tereppont **staficserejének** (percre kerekített) **ideje és onnan nézve az előző**, „A” tereppont (percre kerekített) **iránya** érvényesíti a korábbi A tereppontért járó terepponti pontszámot (pontosabban az IDŐpont és az irány viszonya faktorizálja a névleges értékét):

(kapott pontértékek „A”-ra) = („A” névleges értékei) * (irány-faktor „B”-ből).

Legfeljebb tehát a névleges érték kapható (100%, ha *perc pontossággal* eltaláljátok az irányt). Ha kicsit mellőlő a csapat, akkor kevesebb pontot érdemel, ha pedig nagyon mellőlő, akár semennyit (ld. a szemléltető ábrát és a számszerű táblázatot). Ám ez nem okozhat problémát, hiszen nyilvánvalóan tudjátok, honnan jöttetek, és hogy mikor van „most”... ☺

Például: Ha a „B” terepponton cseréltek stafétust 01:52 perckor, és az előző, „A” tereppont irányszöge innen nézve 309 fok (vagyis 51 és fél perc a tájolt számlapon nézve – tehát percre kerekítve az érték egyezik a percmutató diszkrét állásával), akkor maximalizáltátok az „A” tereppontért kapott pontszámot. (Ha „A” irányszöge „B”-ből valójában 326 fok, akkor is még éppen jár az „A”-ra a terepponti érték 10%.)

Staficsere-ideje Nagymutató diff B-ben	Irány-faktor B-ben
0 perc	100%
±1 perc	50%
±2 perc	10%
≥±3 perc	0%



A terepen kószáló csapatok a buszból kiszálláskor kapott és a terepen gyűjtött információ alapján az összes tereppont helyét – bizonyos pontossággal – kiszervekeshetik, így kedvükre optimalizálhatnak az IrányMutató szabályra. A kiértékelés során a terepmesterek a Garmin cégtől lízingelt Orákulum adatai alapján dolgoznak; a pontos referencia-értékeket a verseny után közzétesszük. Ezért aztán az esetlegesen felmerülő ici-pici pontatlanságokért reklamációt nem fogadunk el, az iránymérés efféle bizonytalansága a játék része. Megjegyzés: látni fogjuk, hogy a túlélési feltétel nincs összefüggésben az IrányMutató szabállyal! Az IrányMutató csak az elért pontszámot befolyásolja, így elsősorban a híú, maximalista csapatoknak érdemes erre kiemelt figyelmet fordítani – a hobbi-túrázóknak inkább csak irányadó érdekesség... ;)

Ez még önmagában elég unalmas lenne, de szerencsére a tereppontoknak és a terepnek vannak olyan személyiségvonásai és egyéb tulajdonságai is, melyek ezt az unalmat megtörni igyekeznek. Az IrányMutató-szabály mellett az alábbi szabályok is modulálják még a megkapható terepponti pontszámot:

IDŐzár

A tereppontoknak lelkük van. A tereppontok nem szeretik, ha sűrűn zaklatják őket és csordákban jönnek a csapatok a féltve rejtett stafétuszokat piszkálgatni. Ha megzavarják őket (stafétuszt cserél), akkor morcosak lesznek, és ilyenkor büntetik a következő hasonló szándékú látogatókat. Cserébe gyorsan megnyugszanak és felejtenek.

Így ha egy csapat staficseréjét (azaz technikailag az applikációban történő bejegyzés rögzítését) követően 1 perc különbséggel, vagy azon belül egy másik csapat is stafétuszt cserél (regisztrál) ugyanott, akkor utóbbi számára a *teljes névleges* terepponti érték abszolút értéke **negatívan íródik jóvá!** (Függetlenül a következő tereppont helyes irányzékától!) További 2 percig pedig ugyan már az *aktuális előjellel*, de *legfeljebb* csak a fele érték kapható (a következő tereppont irányzékától függően). A 4. nyugalmas perctől – mintha mi sem történt volna korábban – a rend helyreáll. (Mondtuk: az IDŐ mindent megold!)

Megj: technikailag a regisztrált idők közötti $\geq N$ egész perc alapján történik a kiértékelés.

IDŐablak

Ám a csapatoknak sem feltétlenül egészséges a rohanó életmód. Pongyolán fogalmazva: hosszú távon óránként legfeljebb **átlagosan 3 db tereppont** teljesítése elfogadható.

Pontosan fogalmazva: ha az aktuális tereppont teljesítési ideje előtti 60 percen belül már volt legalább 3 másik stafétuszcseré, akkor erre az aktuális tereppontra a kapható terepponti pontszám legfeljebb nulla lehet. Érvényes lehet ugyan a teljesítés (és a staficsere), sőt a tereppont a kombináció(k)ba is beszámít, csak épp pozitív terepponti értéket nem hoz a konyhára... Megj.: a később ismertetett SajátIDŐ és Justin Time szabályok ezt a szabályt befolyásolhatják.

Alternatív IDővonalak (Boríték)

Ahogy arra már utaltunk, van a terepen néhány olyan tereppont, amely az IDőparadoxon áldozatául esett, ennek következményeként a kérdéses tereppontok párhuzamos IDővonalakon lebegnek. Ezért ezeknek a tereppontoknak nem tudjuk előre a jövőbeli terepponti értékeiket sem. Annyit már ugyan tudunk, hogy jó nagy abszolút értékűek, viszont kezdetben mindegyikük negatív, és csak később dől majd el (a csapat által végzett tevékenység függvényében), hogy melyik válik pozitív nagy értékűvé a boríték felnyitásának pillanatától. (Ez aztán valóban Schrödinger Macskája! – kilapítva...)

A buszból kiszálláskor kaptok 4 borítékot is, melyek az alternatív IDővonalak információit tartalmazzák. Az, hogy melyik párhuzamos IDővonalra léptek, és ennek megfelelően melyik borítékot kell kinyitnotok a titeket illető információkért, az a szombaton 11:00:00 IDőpont után elsőként könyvelt stafétuszcsereéteknél dől majd el, mégpedig a következő algoritmus által: a felnyitandó boríték sorszámát (0–1–2–3) az adja meg, hogy az addig nálatok lévő és a felvett stafétusz olvasható azonosítóinak perc értékeinek összege mennyit ad maradéku 4-gyel osztva. Pl.: ha nálatok van a 16:48–as stafétusz és a következő cserénél a 35:93–asra cseréletek, akkor – mivel $48+93=141$, és ez 4-gyel osztva 1-et ad maradéku, ezért – az egyes számú borítékot kell kinyitnotok. Ott és akkor. Az eseményt az alkalmazás **Jó IDők** oszlopába könyveljétek (írjátok be a kinyitott boríték számát, pl.: 2. boríték)!

A többi borítékot pedig sértetlenül le kell adni a befutóban, különben a csapat versenye az IDővonalak törvényszerűségeinek megsértése értelmében önellentmondásos, s ezzel érvénytelen lesz!

Figyelem! A boríték más fontos információt is tartalmaz, de ez legyen meglepetés! :) (Nyugalom, ezen meglepetés-információkra a kinyitásig nem lesz szükségetek – habár utána nagyon is.)

Opcionális IDŐszabályok

Ezek az opcionális szabályok nem kötelezőek, akár teljes mértékben figyelmen kívül is hagyhatók, de természetesen hasznos, ha kihasználjátok őket, mert segíthetnek a pontok gyűjtésében.

SajátIDŐ, SajátPerc

Az egyes versenyeken előforduló SajátPont intézménye helyett ezúttal SajátIDŐt jelölünk meg, ami valójában egy IDŐsáv. Sőt, nem is egy, hanem kapásból három. Ezekben az IDŐsávokban történő érvényes tereppont-teljesítéskor az érintett tereppont névleges értéke +144 ponttal növekszik. Az extra pontérték az ezen a SajátIDŐben *érvényesen* teljesített bármely tereppontra érvényes, akár többre is. Az IDŐsávok *közepét*, mint SajátPercet, a csapatok kártyahalmazból való húzással kapják, még a buszon. Az IDŐsávok tartama (hossza) minden csapatnak azonos: ± 2 perc, tehát összesen 5 perc.

A kapott SajátPercek csak a perc értéket tartalmazzák :pp formátumban, így a SajátIDŐ szombat délelőtt érvényes: 08:pp, 09:pp és 10:pp IDŐpontok környezetében.

Figyelem! A SajátIDŐ (saját magára nézve) felmentést ad az IDŐablak szabály alól, de az IrányMutató szabály alól nem, sőt, az IDŐzár pedig "erősebb" nála! Ez azt jelenti, hogy a.) a SajátIDŐben teljesített pont lehet akár negyedik is az elmúlt órában, b.) de csak jó irányzékkel lehet maximalizálni a TTP-t, c.) ha közvetlenül előttetek jártak ott, akkor viszont mégsem jártok jól vele, d.) a később teljesített tereppontoknál már beleszámít az IDŐablak szabályába ez a tereppont is. Ha a SajátIDŐben jártok egy terepponton, azt naplózzátok az alkalmazás **JÓ IDŐK** rovatban (írjátok be, hogy SajátIDŐ)

Justin Time

Ha valamely terepponton megtaláljátok a főhős, Justin Time nyomait, akkor a tereppont teljesítésétől számítva 1 óra IDŐtartamra felmentést kaptok az IDŐablak szabály alól. (Tehát addig lehet több tereppontot is értékesen gyűjteni.) De vajon miről ismeritek fel Justin Time-ot? Ne izguljatok; ha az(ok)on a tereppont(ok)on jártok, ahol ő is járt, akkor biztosan meg fogjátok találni, hiszen a füzetek fedlapjáról a és pólókról már jól ismert *túlélő-karakter* jegyek a túlélő szemek számára eltéveszthetetlenek... Mindazonáltal, a nyomonkövethetőség érdekében ezt az eseményt is naplózzátok a **JÓ IDŐK** rovatban (írjátok be, hogy Justin Time), és fényképezzétek is le a nyomot, hogy igazolni tudjátok a leleményességeteket!

Magnetron, Fluxuskondenzátor, IDŐgép (ez már nem opcionális)

Fontos küldetése a 44. (Only Tájm!) Túlélőversenynek az IDŐgép megalkotása és az IDŐutazás megvalósítása is. Ehhez szükség lesz Fluxuskondenzátorra, amit ún. **Magnetron egységekből** építünk fel. Ez komoly mérnöki tervezőmunka, ami a Terepmesterek kitartó munkájának köszönhetően már előrehaladott állapotban van – ha minden jól megy, a kiértékelés is meglesz tegnapra! ;) – viszont a Magnetron egységek hiánya és beszerzési nehézségei hátráltatják a további eredményeket. Tulajdonképpen, titkon azért utazunk most pont oda, ahova, mert információink szerint a Terepen jó néhány ilyen Magnetron-bánya lelhető. A Magnetront a terepen ténylegesen nem veszitek majd észre, mert ott csak virtuális, de a Világörökségek fűzetben ténylegesen feltüntetjük a tereppontokra vonatkozó Magnetron-kapacitást. Ám mivel a Magnetron (az itt nem részletezett instabil kvantum-állapotok miatt) gyorsan bomló termék, és néhány darab önmagában semmit sem ér, ezért ügynelni kell a begyűjtési sebességére is. Ennek mértékegysége az **mph**: az *utolsó* egy óra alatt gyűjtött Magnetronok száma.

Hogy lehet Magnetront gyűjteni? Olyan terepponton kell stafétuszt cserélni, ahol van Magnetron (a leírás szerint). Ilyenkor a tereppont Magnetron-értéke minden egyébtől függetlenül, azonnal és menthetetlenül jóváíródik, és nem faktorizálódik az egyéb szabályok által, de nem is számít közvetlenül az eredménybe (a szépség, nehézség, bonus faktorizált értékeivel ellentétben).

Fluxuskondenzátor: a szükséges mennyiségű (és még nem elbomlott) Magnetron magától összerendeződik, nektek ezzel sincs dolgotok, csak gyűjteni kell. (Törekedni nem kell rá feltétlenül, de nem kikapcsolható!) És könnyelhetitek is az app **KEMÉNY IDŐK** rovatában, vagy az Almanach margóján – leginkább magatoknak, hogy tudjátok, hogy is álltok a gyűjtéssel.

Ajánlatunk a lelkes önkénteseknek, akik (szándékosan vagy véletlenül) segítségünkre lesznek a Magnetron hatékony gyűjtésében: természetesen maga az IDŐutazás. Annak is két módozata:

44 mph – Spontán IDŐvihar

Ha az N . terepponton eléritek a 44 mph Magnetron-gyűjtési sebességet (az N . tereppont teljesítésétől visszamenőleg 1 órára mérve), akkor a *következő* ($N+1$.) terepponton – az ott bevilanó IDŐvihar nyomán – egy pillanatra a legmegfelelőbb IDŐzónába kerültk, és a csapat az N . és az $N+1$. tereppont viszonylatában mentesül az IrányMutató szabály alól. Magyarán, ott, egyszer nem számít, hogy mit mutat az óra, attól függetlenül jár a maximális pontérték is (hacsak nincs IDŐzár alatt a tereppont). Kérjük, a Spontán IDŐvihar bekövetkeztét (és felhasználását) jelöljétek az applikáció **Kemény IDŐK** mezőjében is (illetve az Almanach margóján is), biztos, ami biztos!

88 mph – IDŐutazás

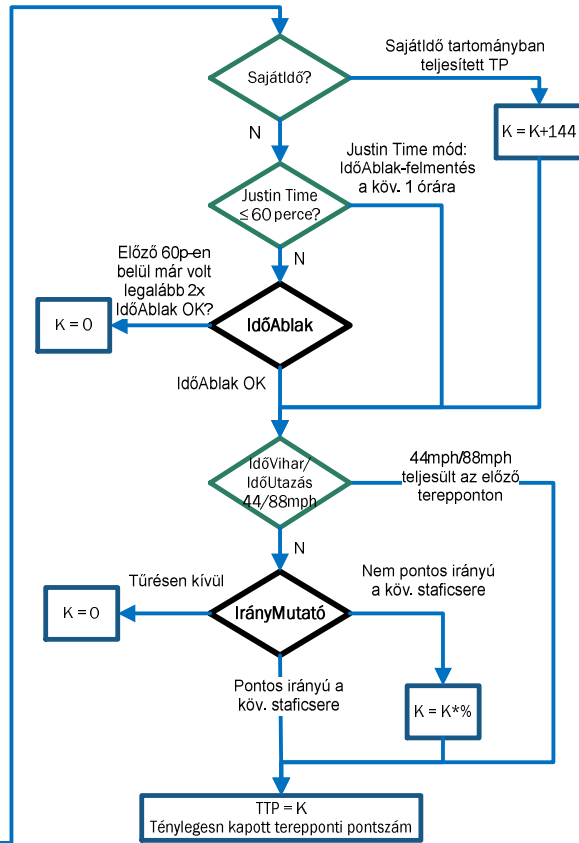
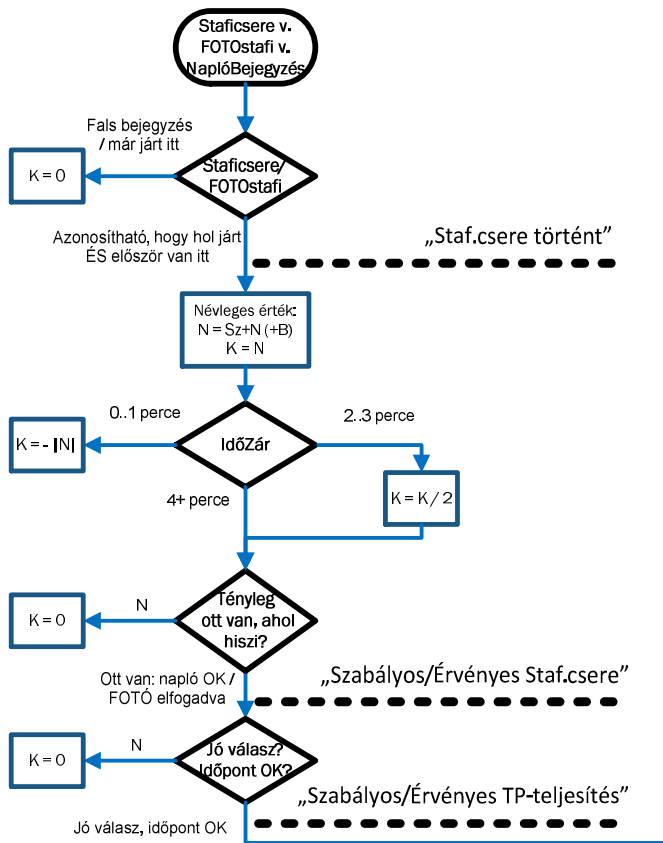
Ha egy csapat valamelyik (az N-edik) terepponton eléri a 88 mph sebességet is, egészen furcsa dolog történik: a *következő* terepponton úgy mentesül majd az IrányMutató-szabály alól, hogy ráadásul a csapat *IrányMutató órája* is módosul – ez esetben maradandóan: az N. tereppont felé visszamutató *valódi referenciairány*, mínusz a Kossuth-rádió szerinti (=az N+1. terepponton könyvelt) **percmutató-állás különbsége előjelesen adódik az addigi IDŐzónához**. (IDŐzónának nevezzük itt a virtuális IrányMutató órátoknak a Kossuth-rádió idejétől való eltérését. Ez kezdetben mindenkinél nulla.)

Könyvelni továbbra is a Kossuth-rádió által sugárzott IDŐt (ún. *Pontos/IDŐt*) **kell!** Sőt, irányt mérni is a valódi tájolt számlap alapján kell – egyszerűen csak máskor érdemes odaérni a tereppontra. Pl. ha az N+1. terepponton staficserekor 5 perccel többet mutat az igazi órátok, mint amilyen irányban az előző tereppont van (ahol elértétek a 88 mph-t), akkor ezentúl is mutasson ugyanannyival többet, a következő tereppontokon is. Érdemes tehát pontosan kalkulálni/mérni a referencia-irányt, nehogy emiatt IDŐzóna-hiba is kísérje a csapatot! Fontos megjegyzések, értelmezések:

- 1.) Az IDŐutazás kumulatív jószág: az előjeles perc-különbség *hozzáadódik* az addigi IDŐzónához.
- 2.) Vigyázat! IDŐutazást véletlenül is végre lehet hajtani, nem kikapcsolható; hanem itt egyenes következménye a 88 mph sebességnek!
- 3.) Ellenben például, ha az N+1. terepponton nagyon pontosak vagytok – értsd: a tájolt nagymutató épp az IDŐzónának megfelelő irányba mutat (kezdetben: fizikailag épp az előző tereppont felé áll) –, akkor a különbséget észre sem veszitek, hiszen a zéró differencia miatt nem is történik tényleges váltás. Ezért aztán (mivel ha ti sem, akkor mi sem vesszük észre), azt az esetet, amikor a célállapot megegyezik a korábbi IDŐzónákkal, nem is tekintjük IDŐutazásnak!

Az IDŐutazás tehát egy furcsa, kissé rizikós hóbort, és némi macerával is jár, de mivel jó móka is egyben, ezért ajánljuk, hogy kipróbáljátok! Motivációként, annak a csapatnak, amely legalább egyszer (az addigi IDŐzónájához képest nem nulla percnyi IDŐeltolású, 88 mph-s) IDŐutazást hajt végre, a végső pontszámát +88%-kal honoráljuk a rangsor megállapításához! (Csaknem megduplázzuk!) Kérjük, az IDŐutazást jelöljétek az applikáció **Kemény IDŐK** mezőjében is (illetve az Almanach margóján is), biztos, ami biztos!

Összefoglaló: Szabályok kiértékelése, Terepponti pontszám kalkulációja



Túlélési Kritérium, Rangsor

A túra nem csak a pontszerzésből és a relatív teljesítményből áll, hanem ennél is fontosabb, hogy a csapat igazi túlélőnek érezhesse magát, és (a kategóriájának megfelelő szintű) elégedettséggel a szívében, büszkén mesélhesse később az IDŐtlen feladatokat, kihívásokat és élményeket. Ennek elérése persze nincs ingyen; a „Túléléshez” az alábbi teljesítmények együttesét szabtuk meg kritériumként:

Kritérium	Leírás
Kötelező tereppont	A 16:19-es tereppont teljesítése 16:00-19:00 között, utolsó tereppontként teljesítve
Last Minute Kombi	A teljesített kombinációk között legyen legalább egy olyan, amelynek a kombi limit eléréséhez szükséges utolsó (a “K-adik”) tereppontja a 16:19-es pont teljesítése előtt <i>legfeljebb</i> 90 perccel korábban kerül teljesítésre
Táj(m)Futás kombik	A Táj(m)Futás és az ExtraTime kombik közül <i>legalább az egyik</i> teljesítése
Titkos	Ez a kritérium még az alternatív idővonalakon lebeg. A kritériumot ld. majd a megfelelő borítékban...

A rangsor a gyűjtött terepponti pontszámok, kombinációs jutalompontok, terepmesteri ellenőrzések, terep tipp pontok és az esetleges levonások (ld. Utolsó Segítség) összegeként áll össze. (Magnetron: a fentiek értelmében direkt nem számít az eredménybe, de IDŐutazás esetén az összpontszámot 1,88-szorosan vesszük figyelembe). Természetesen, a kritériumot nem teljesítő csapatok a rangsorban nem kapnak helyezést.

Azon csapatoknak, amelyeket a pontszerzés és a rangsor nem túlságosan villanyoz fel, csak körülnézni jöttek, ajánljuk az „Örökkévalóság” kombináció tereppontjait, melyek a terep legszebb panorámás helyeinek gyűjteménye. Továbbá, mivel a „Carpe Diem” kombináció tagjai a terepmesterek szerint a terep legjellegzetesebb, illetve legfurcsább helyei, ezért a kultúrturistáknak ezt a kollekción is szívből és kiemelten ajánljuk. Természetesen, ebben a relaxált esetben a pontok látogatási ideje miatt sem kell izgulnia a kiránduló csapatoknak, elég csak megtalálni azokat az élményhez.

Egyebek

TIMEsteri találkozás

A terepmesterek - akiket ezúttal sítílszerűen TIMEstereknek neveznek - maguk is a terepet járják, IDŐtlen IDŐk óta. A velük való találkozás 44 pontot hoz a csapat konyhájára, mindenféle levonás vagy szorzás nélkül. A találkozáshoz vonatkozó szabályok az általános Versenyszabályban, a weblapon olvashatók.

Tereptan

A mostani verseny terepe az IDŐ. Mivel az IDŐről igen keveset tudunk, tereptani kérdések most nincsenek.

Utolsó (Utáni) Segítség

Előfordulhat, hogy egy csapat hosszú ideig csak tanácstalanul bámulja a térképet és az útmutatást, mégsem tud rajta kiigazodni. Ekkor a megadott terepmesteri telefonszámra írhattok – 144, illetve 288 pont levonása ellenében különböző szintű iránymutatást tudunk nyújtani. Illetve, ha túra közben nagyon fontos kérdések támad, vagy nagyon fontos információt szeretnétek közölni, akkor ezt SMS-ben tehetitek meg a megadott terepmesteri telefonszámon. Ezekre a terepmester lehetőleg gyorsan, szintén SMS-ben fog válaszolni. Azért kérjük ezt a kommunikációs formát, hogy nyoma maradjon az információcserének.

Szétválás, Etikett

A túrázás veszélyes sport, könnyű eltévedni, esetleg sérülés is történhet. Mivel ilyenkor magatokra vagytok utalva, ezért kérjük, hogy azok a baráti túrázók, akik együtt jelezték a részvételüket, a túra teljes IDŐtartama alatt maradjanak együtt. Azon túracapatok teljesítményét, amelyek tagjai külön-külön tartózkodnak a terepen, nem áll módunkban kiértékelni. A csapat buszos szállítást vagy autóstoppot is igénybe vehet, feltéve ha közben végig együtt marad.

Akik megsértik az etikus túrázás szabályait, nem tartják be a terület használatára vonatkozó rendeleteket (különös tekintettel a bevezetőben részletezett tiltott területekre), haveri gépkocsi vagy más szervezett külső segítség használatához folyamodnak, esetleg alkoholos vagy tudatilag módosított állapotban túráznak, szintén elesnek attól a lehetőségtől, hogy teljesítményüket kiértékeljük.

Amennyiben vadásszal, őrral vagy egyéb státuszú helybélivel találkoztok, viselkedjétek udvariasan. Tudjatok róla, hogy a néhány fős csoportokban túrázás a jelzett turistautakon legális tevékenység a nap minden szakában. (Geocache-ingelni és és tájfunni pedig jó mulatság.) Ha viszont szervezett esemény (pl. vadászat) közelébe tévednétek, viselkedjétek a szabályoknak megfelelően és kövessétek az örök utasításait, kerüljétek ki a megadott területet és semmiképpen se

kíséreljétek meg behatolni a tilalmi zónába! (Hanem inkább értesítsétek a terepmestereket!) Az ennek megsértéséből adódó balesetekért vagy jogi afférokért mindenki maga viseli a felelősséget. Éjszakai túra során használjatok zseb/fejlámpát, hogy a terep egyéb használói már messziről jól meg tudjanak különböztetni benneteket a kilövésre alkalmas vadállománytól!

Viszont arra kérünk titeket, hogy a terepen lelhető privát és ipari létesítményeket, illetve azok használóit igyekezzetek a legkevésbé sem zavarni, pl. fény- és hanghatásokkal sem.

Megjegyzendő, hogy a terepen rendre megjelenhetnek cross motorosok is, akik általában hangosak, sokszor gyorsak – és közeli találkozás tekintetében igen veszélyesek is lehetnek. Ezért kérjük, hogy lehetőleg messziről kerüljétek el őket, illetve adjatok szabad utat nekik, ha a közelükben vagytok. Nem érdemes azt sem firtatni, hogy vajon legalisan tartózkodnak-e a terepen – lehet, hogy ők is csak Világörökségek után kutatnak, vagy másféle IDőtlen élményeket hajhásznak a sajátos módjukon, jelöletlen útjaikon...

Befutó

A Világörökségek füzet konkrétumai és a Túlélés kritériumai alapján megtalálhatjátok a „Vendéglő a világ végén” problematika tér- és IDőbeli koordinátáinak feloldását, azaz hogy hol és mikor kérhettek tőlünk személyesen is segítséget a túrátok végén az eredményeitek kiértékeléséhez. (Ha ez nehézséget okozna, akkor ld. Utolsó Segítség fejezet...) A célban a sörcsapoló és szakácmesterek mellett a terepmesterek is várnak benneteket, átveszik a túranaplót (kérjük a befutó előtt kitölteni és az egész csapat által aláírni a füzet címlapját!) és az utolsó stafétuszt, megtekintik és regisztrálják a behozott BONUS-okat.

Ha egy csapat egészségügyi vagy bármely más probléma miatt úgy dönt, hogy IDő előtt abbahagyja a túrát és hazamegy, feltétlenül értesítse a terepmestereket erről az elhatározásról a megadott telefonszámra küldött SMS-ben. Ugyanez érvényes akkor is, ha egy csapat egyetlen tagja kényszerül hazamenni. Kérjük azokat a csapatokat, amelyek valamilyen oknál fogva a digitális naplójuk hiányos, és a túranaplójukat sem tudták leadni, hogy a túra utáni hétfő estig ez utóbbit pótolják (akár személyesen, akár digitalizált módon), mivel a benne szereplő adatok feltétlenül szükségesek a stafétuszkok útjának rekonstruálásához, következésképp a csapatok teljesítményének kiértékeléséhez.

Legyen veletek az Erő (szükségeitek lesz rá...), a forgatónyomaték és egyéb fizikai mennyiségek, a leleményesség, valamint a túra sikeres teljesítéséhez szükséges hetedik-, sőt, negyvennegyedik- és – a most aztán elengedhetetlen – IDőérzék! Kívánunk kellemes túrázást, az IDőjárás és a terep viszontagságainak sikeres leküzdését, szép, IDőtálló élményeket!

A Terepmesterek Negyvennegyedik Grémiuma