

VERSENYKIÍRÁS



RUN. THINK. SURVIVE.

STRATÉGIAI TEREPFUTÓ VERSENY



2026.09.26.
SZOMBAT



DÉDESTAPOLCSÁNY



5K+ • 10K+
15K+ • CSAPAT



GYEREKTÁV
1,2 KM



TEREPFUTÁS



STRATÉGIA



IDŐJÓVÁÍRÁS



CHECKPOINTOK



KÖZÖSSÉG

NEVEZÉS:

A verseny mögött

A Time Hunt – Checkpoint Race ötletgazdája és főszervezője Lukács Gábor.



FITT FALKA

A rendezvény megvalósításában kiemelt közreműködőként vesz részt a Fitt Falka SE, amely a szervezési, lebonyolítási és szakmai háttér biztosításában nyújt segítséget.

A verseny létrejötté számos önkéntes, partner és támogató együttműködésének eredménye.

A Fitt Falka SE egy olyan sportközösség, amelyet a mozgás, a fejlődés és a kihívások szeretete köt össze. Edzéseinken és versenyeinken egyaránt hisszük, hogy a

sikerhez nemcsak erőre és állóképességre, hanem kitartásra, alkalmazkodóképességre és jó döntésekre is szükség van.

A Time Hunt ötlete is ebből a szemléletből született. Olyan versenyt szerettünk volna létrehozni, ahol a futás mellett a stratégia és a döntéshozatal is szerepet kap, így minden résztvevő saját taktikájával küzdhet az idő ellen.



Ehhez tökéletes helyszínt találtunk Dédestapolcsányban, Észak-Magyarországon, a Bükk hegység lábánál. A régi motocross pálya, az erdei ösvények és a változatos terep egyedi környezetet biztosítanak a Time Hunt számára.

Mi a Time Hunt?

**A TIME HUNT – CHECKPOINT RACE
EGY TELJESEN EGYEDI STRATÉGIAI TEREPFUTÓ VERSENY,
AMELYHEZ HASONLÓ JELENLEG NINCS MAGYARORSZÁGON.**

A résztvevők egy kijelölt pályán haladnak végig, miközben különböző checkpointokon feladatokat teljesíthetnek, amelyekért időjövőírást szerezhetnek.

A checkpoint időt vesz el — de időjövőírást ad.

A versenyzőnek folyamatosan döntéseket kell hoznia:

- Megéri megállni?
- Melyik checkpointot választja?
- Fizikai vagy mentális feladatot vállal?
- Megkockáztatja a hibázás lehetőségét?
- Továbbhalad vagy kivár egy torlódást?

A Time Hunt lényege nem csupán a futás.

Ez egy taktikai játék terepen.

KIKNEK AJÁNLJUK?



NEKED SZÓL, HA:



SZERETED A TEREPFUTÁST

Imádod a természetet, a változatos terepet és a kihívásokat.



SZERETSZ TAKTIKÁZNI

Élvezed, ha nem csak a sebességedre, hanem a döntéseidre is szükség van.



SZERETED A KIHÍVÁSOKAT

Motivál, ha fizikailag és mentálisan is próbára teheted magad.



CSAPATBAN INDULNÁL

Erősít a közös élmény, és szeretsz együtt küzdeni másokkal.



GYEREKKEL ÉRKEZEL

Fontos számodra, hogy a család minden tagja találjon élményt a rendezvényen.



UNOD A HAGYOMÁNYOS VERSENYEKET

Valami újat keresel? Itt nem csak futsz. Itt döntesz, kockáztatsz, nyersz!



NEM NEKED SZÓL, HA:



KIZÁRÓLAG ASZFALTON SZERETSZ FUTNI

Ha a terep, a sár és a dombok nem a te világod, ez nem a te versened. X



NEM SZERETSZ DÖNTÉSEKET HOZNI

Itt folyamatosan választanod kell, és minden döntésed hatással van az eredményre. X



CSAK A KLASSZIKUS IDŐFUTAMOK ÉRDEKELNEK

Ha csak az órával versenyzel, és nem szeretnél taktikázni, más versenyt keress. X



NEM SZERETED A MENTÁLIS KIHÍVÁSOKAT

A Time Huntban az agyad legalább annyit számít, mint az izmaid. X



PASSÍV RÉSZTVEVŐ SZERETNÉL LENNI

Itt aktívnak kell lenned a rajttól a célig – nem elég csak „végigfutni”. X

HELYSZÍN TÉRKÉP

MEGKÖZELÍTÉS

GPS CÍM:

Vásár tér,
vagy
Jókai Mór utca,
Dédestapolcsány



MINDEN EGY HELYEN!



HELYI
TERMELŐK



BÜFÉ



UGRÁLÓVÁR



KÉZMŰVES
FOGLALKOZÁSOK



PIHENŐZÓNA



WC



RUHATÁR

Helyszín

Dédestapolcsány Labdarúgó pálya, Motocross pálya és erdei terepszakaszok.

Időpont

2026. szeptember 26. 7:00 – 13:00

Hogyan működik a stratégia?

A checkpointok úgy lettek kialakítva, hogy minden döntésnek valódi stratégiai jelentősége legyen.

A mentális checkpointok kisebb időjótárást biztosítanak (pl. -90 másodperc), viszont általában gyorsabban teljesíthetők.

A fizikai checkpointok nagyobb időjótárást érnek (pl. -120 másodperc), ugyanakkor fizikailag megterhelőbbek és több időt vehetnek igénybe.

A checkpointok teljesítési ideje átlagosan fele annyi, mint amennyi jótárást ad.

A győzelemhez nem csak gyorsaságra, hanem jó döntésekre és megfelelő stratégiára is szükség van.

HOGYAN MŰKÖDIK A STRATÉGIA?

A Time Hunt checkpointjai időt vesznek el –
de cserébe **IDŐJÓTÁRÁST** adnak.

A megfelelő döntés a legjobb végső eredményhez.

CHECKPOINT TÍPUS	TIME BONUS	BECSÜLT TELJESÍTÉSI IDŐ	KOCKÁZAT
 MIND CHECKPOINT	 -90 mp IDŐJÓTÁRÁS	 40-50 mp ÁTLAGOS TELJESÍTÉSI IDŐ	 MAGAS KOCKÁZAT
 BODY CHECKPOINT	 -120 mp IDŐJÓTÁRÁS	 80-90 mp ÁTLAGOS TELJESÍTÉSI IDŐ	 KÖZEPES KOCKÁZAT

STRATÉGIAI DÖNTÉSI PONTOK



IDŐ VS. JUTALOM

Megéri most időt
veszteni a nagyobb
időjótárársért?



ÚTVONAL TERVEZÉS

Mely checkpointokat
érdemes érinteni az
adott körben?



TORLÓDÁS KEZELÉS

Kivársz a sorodra,
vagy továbbhaladsz
és később térsz vissza?



KOCKÁZAT VÁLLALÁS

Vállalod a hibázás
kockázatát a gyorsabb
haladásért?

Mi dönti el a győzelmet?

A Time Hunt győztese nem feltétlenül az, aki a leggyorsabban futja le a pályát.

A végső eredményt:

- a futott idő,
- valamint a sikeresen teljesített checkpointokért megszerzett időjövőírások

együtt határozzák meg.

A győzelemhez gyorsaság, stratégia és jó döntések egyaránt szükségesek.

Végeredmény = Futott idő - összes megszerzett időjövőírás

Példa:

43:30 – 120 mp – 120 mp – 90 mp = 38:00

A versenyzők a verseny előtti hetekben megkapják:

- a pálya térképét,
- a checkpointok helyét,
- a checkpointok részletes szabályait,
- valamint a teljesítési feltételeket.

Ez lehetőséget biztosít az előzetes stratégiai tervezésre.

Szintkülönbség: 80m

1 kör: 2,5 km

A PÁLYA

- ▲ DOMBOS
- ⚙️ TECHNIKÁS
- 👁️ LÁTVÁNYOS
- ☀️ NYÍLT
- 🌲 RÉSZBEN ERDŐS



MIT KAPSZ A NEVEZÉSÉRT?

A NEVEZÉSI CSOMAG TARTALMA



BEFUTÓÉREM
minden célba
érkezőnek



QR-KÓDOS
rajtszám



EGYEDI
CHECKPOINT
RENDSZER



STRATÉGIAI
IDŐJÓVÁÍRÁSOS
VERSENYÉLMÉNY



FIZIKAI ÉS MENTÁLIS
CHECKPOINT
KIHÍVÁSOK



FRISSÍTŐ-
ÁLLOMÁSOK
HASZNÁLATA



ORVOSI
ELLÁTÁS



RAJTCSOMAG



GYEREKPROGRAMOK
ÉS RENDEZVÉNYTERÜLET
HASZNÁLATA



EGYEDI
TIME HUNT
ÉLMÉNY

NEVEZÉSI DÍJAK

EARLY BIRD – 2026. JÚNIUS 30-IG

GYEREK (1,2 KM)	7 990 Ft
5K+	10 990 Ft
10K+	11 990 Ft
15K+	12 990 Ft
CSAPAT	19 990 Ft / CSAPAT

NORMÁL NEVEZÉS – 2026. JÚLIUS 1. – SZEPTEMBER 26.

GYEREK (1,2 KM)	8 990 Ft
5K+	11 990 Ft
10K+	12 990 Ft
15K+	13 990 Ft
CSAPAT	22 990 Ft / CSAPAT

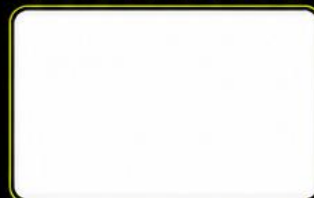


2026.09.26.
SZOMBAT



DÉDESTAPOLCSÁNY

NEVEZZ MOST!



TIME HUNT CHECKPOINT RACE

VERSENYSZÁMOK



FELNŐTT FUTAMOK

5K+	(2 KÖR)	
10K+	(4 KÖR)	
15K+	(6 KÖR)	



GYEREK FUTAM

1,2K	(1 KÖR)	
-------------	---------	--



CSAPATVERSENY

15K+	(6 KÖR)	2-4 FŐ	
-------------	---------	--------	--

KOROSZTÁLY



GYEREK

6 - 9 ÉV
10 - 13 ÉV
14 - 17 ÉV



FELNŐTT

18 - 35 ÉV
36 - 49 ÉV
50+ ÉV

A nevezési díj kiegyenlítése online átutalással, illetve a verseny napján a helyszínen, kizárólag készpénzes fizetéssel lehetséges.

A nevezés akkor válik aktívvá, amikor a nevezési díj megérkezik.

A nevezést lemondani nem lehet, azonban más versenyzőre átruházható. Átruházással kapcsolatos ügyintézés: www.timehuntrace.hu

Kedvezményezett neve: Lukács Gábor

Számlaszám: 11773346-04421638

Közlemény: Versenyző neve

NEVEZÉSI CSOMAG TARTALMA



Technikai póló

Opcionálisan rendelhető egyedi technikai póló.

Ára: 5000 Ft

Rendelési határidő: 2026.08.17. 21:00

TECHNIKAI PÓLÓ DESIGN

FELNŐTT PÓLÓ

ELEJE



HÁTULJA



GYEREK PÓLÓ

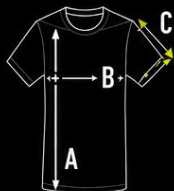
ELEJE



HÁTULJA

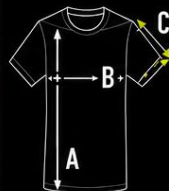


MÉRETTÁBLÁZAT



(cm)	S	M	L	XL	2XL
Testhossz (A)	70	72.5	75	77.5	80
Mellbőség (B)	48	51.5	55	58.5	62
Ujjhossz (C)	23	24	24	25	25

MÉRETTÁBLÁZAT



(cm)	XS	S	M	L	XL
Testhossz (A)	45	50	55	60	65
Mellbőség (B)	33	36	39	42	44.5
Ujjhossz (C)	14	15	16	17	18

RAJTOLTATÁSI RENDSZER

HULLÁMINDÍTÁS – EGYENLETES PÁLYATERHELÉS

HULLÁMINDÍTÁS MENETE

RAJTTIDŐ	INDULÓK SZÁMA	MAX. 4 FŐ
08:00	→	MAX. 4 FŐ
08:01	→	MAX. 4 FŐ
08:02	→	MAX. 4 FŐ
08:03	→	MAX. 4 FŐ
08:04	→	MAX. 4 FŐ
⋮		
08:14	→	MAX. 4 FŐ



RAJTINTERVALLUM
15 PERC

PERCENKÉNT
LEGFELJEBB
4 FŐ



CÉL:
TORLÓDÁSOK MINIMALIZÁLÁSA



TORLÓDÁSOK
MINIMALIZÁLÁSA



EGYENLETES
PÁLYATERHELÉS



TAKTIKAI JÁTÉKÉLMÉNY
FENNTARTÁSA

- ✓ MINIMÁLIS VÁRAKOZÁS
- ✓ EGYENLETES PÁLYATERHELÉS
- ✓ JOBB ÉLMÉNY
- ✓ VALÓDI TAKTIKAI JÁTÉK

CHECKPOINT RENDSZER

FIZIKAI CHECKPOINT

IDŐJÓVÁÍRÁS: -120 MP

PÉLDÁK



BURPEE



KÚSZÁS



ÜGYESSÉGI
FELADATOK

JELLEMZŐK



Magasabb időjöváírás



Több időt vesz igénybe



Nagyobb fizikai megterhelés

MENTÁLIS CHECKPOINT

IDŐJÓVÁÍRÁS: -90 MP

PÉLDÁK



LOGIKAI
KIHÍVÁSOK



MEMÓRIAJÁTÉK



MATEMATIKAI
FELADAT

JELLEMZŐK



Gyorsabban teljesíthető



Kiseb időjöváírás



Koncentrációt igényel

HOGYAN MŰKÖDIK?

1. FUSS!

Haladj végig a pályán,
válaszd meg az útvonalad!

2. VÁLASSZ!

Döntsd el, melyik
checkpointot teljesíted!

3. TELJESÍTS!

Hajtsd végre a feladatot
szabályosan!

4. BEOLVASÁS!

Állomásvezető rögzíti
a teljesítést a QR rendszerben.

5. IDŐJÓVÁÍRÁS!

Megkapod az időjöváírást,
előnyt szerzel a végső idődből!



A CHECKPOINTOK NEM KÖTELEZŐEK, DE STRATÉGIAI DÖNTÉSEKRE ÉS JÓ IDŐGAZDÁLKODÁSRA VAN SZÜKSÉG A GYŐZELEMHEZ!



TORLÓDÁS ÉS VÁRAKOZÁS



CHECKPOINT TELÍTETT

Több versenyző tartózkodik a checkpointon, mint az ideális áteresztő kapacitás.

VÁRAKOZOL

- ✓ Biztosan megszerzed a time bonus-t
- ✓ Nincs kockázat a teljesítésre
- ✓ Időt vesztesz a várakozással



VÁRAKOZÁSI IDŐ (becslés)
02:30 – 05:00



EREDMÉNY
TIME BONUS MEGSZEREZVE

A DÖNTÉS A TIÉD



TOVÁBBMÉSZ (ÁTUGROD)

- ✓ Azonnal tovább tudsz haladni
- ✓ Elkerülsz a torlódást
- ✓ Elesel a time bonus-tól ezen a ponton



IDŐNYERESÉG (becslés)
02:30 – 05:00

EREDMÉNY
TIME BONUS NEM JÁR



MITŐL FÜGG A DÖNTÉS?

- 📏 Hátralevő táv
- 🚧 Hátralevő checkpointok
- 🕒 Időnyerés szükségessége
- ❤️ Saját állapot (fáradtság)
- 🏞️ Pálya nehézsége

Sikeres checkpoint teljesítés

A checkpoint akkor számít sikeresen teljesítettnek, ha:

- a versenyző a feladatot szabályosan végrehajtja,
- az állomásvezető ezt elfogadja,
- majd a QR rendszerben rögzíti.

A checkpointok pontos szabályait és kivitelezési feltételeit a szervezők a verseny előtt nyilvánosságra hozzák.

Sikertelen checkpoint teljesítés

Sikertelen vagy szabálytalan teljesítés esetén időjöváírás nem jár.

A sikertelen checkpoint a következő körben újra megpróbálható.

Az állomásvezető döntése alapján a feladat egyszer újrapróbálható az adott körben, amennyiben ez nem akadályozza a többi versenyzőt.

Minimum checkpoint követelmény

Minden versenytávhoz meghatározott minimális számú checkpoint teljesítése szükséges.

Amennyiben a versenyző a számára előírt minimális checkpoint mennyiséget nem teljesíti, eredménye nem kerül értékelésre, függetlenül a futott időtől vagy a megszerzett időjöváírásoktól.

QR rendszer és technikai szabályok

Minden versenyző egyedi QR kódos rajtszámot kap.

A checkpoint teljesítése kizárólag a QR rendszer sikeres rögzítésével érvényes.

A rendszer állomásonként külön adatbázishoz kapcsolódik, ezért ugyanazon checkpoint többszöri teljesítése vagy dupla rögzítése nem lehetséges.

Amennyiben technikai hiba történik, az állomásvezető jegyzőkönyvben rögzíti az eseményt, amelyet a szervezők a verseny végén ellenőriznek és elszámolnak.

Elveszett vagy sérült rajtszám esetén a versenyző köteles ezt haladéktalanul jelezni a legközelebbi állomásvezetőnek.

A versenyző felelőssége, hogy a QR kódos rajtszám a verseny teljes időtartama alatt jól látható és használható állapotban maradjon.

QR RENDSZER

GYORS. EGYSZERŰ. BIZTONSÁGOS.

1. RAJTSZÁM A HÁTADON

vagy a
mellkasodon



2. BEOLVASÁS A CHECKPOINTNÁL BEOLVASSUK

a QR kód
beolvasásával
rögzítjük az
érkezésed idejét.



3. FOLYTATÁS

Sikeres beolvasás
után folytathatod
a versenyt!



MINDEN RÉSZTVEVŐ
EGYEDI QR KÓDOT KAP



A CHECKPOINTNÁL
BEOLVASSUK



AZ IDŐD AZONNAL
RÖGZÍTÉSRE KERÜL



ÉLŐ EREDMÉNYEK,
PONTOS RANGSOR

FELNŐTT FUTAMOK

5K+ RÖVID TÁV

2 kör

minimum 2 checkpoint

maximum 6 checkpoint

🕒 szintidő: 60 perc

3 fizikai checkpoint

3 mentális checkpoint

10K+ KÖZÉP TÁV

4 kör

minimum 4 checkpoint

maximum 9 checkpoint

🕒 szintidő: 120 perc

5 fizikai checkpoint

4 mentális checkpoint

15K+ HOSSZÚ TÁV

6 kör

minimum 6 checkpoint

maximum 12 checkpoint

🕒 szintidő: 180 perc

6 fizikai checkpoint

6 mentális checkpoint

CSAPATVERSENY 15K+ TÁV

A 15K+ távon 2-4 fős csapatok indulhatnak.

A CSAPAT:

minimum 8 checkpointot

maximum 12 checkpointot

hajthat végre.

VÁLTÁSI SZABÁLYOK:

A váltás kizárólag körönként történhet.

Váltani csak a kijelölt váltózónában lehet.

Egy körön belül versenyzőcsere nem engedélyezett.

🕒 SZINTIDŐ: 180 PERC

Gyerekfutam

A pályán különböző fizikai és mentális checkpointok várják a résztvevőket, amelyeket a gyerekek szabadon teljesíthetnek. Kötelezően teljesítendő checkpoint nincs, azonban minden állomás teljesítése erősen ajánlott, hiszen a végső eredmény kialakításában ezek is szerepet játszanak.

A verseny célja elsősorban a mozgás öröme, a sikerélmény és a pozitív sportélmény megteremtése egy biztonságos, játékos környezetben.

A 10 év alatti gyermekeket a pályán szülő vagy kísérő felnőtt elkísérheti, azonban a checkpointok feladatait minden esetben a gyermeknek kell önállóan végrehajtania.

1 kör: 1,2 km

Szintkülönbség: 20 m

GYEREKFUTAM

JÁTÉK. KALAND. MOSOLY.



JÁTÉKOS
ÉLMÉNY



MOZGÁS
ÉS KALAND



MINDENKI
NYER



1,2K
(1 KÖR)

- ✓ EGYSZERŰ PÁLYA
- ✓ JÁTÉKOS AKADÁLYOK
- ✓ GARANTÁLT MOSOLY



Run. Play. Woof!

DÍJAZÁS



KOROSZTÁLYONKÉNT ÉS NEMENKÉNT
AZ 1–3. HELYEZETTEK DÍJAZÁSBAN RÉSZESÜLNEK.



A VÉGSŐ EREDMÉNYT
A FUTOTT IDŐ ÉS A MEGSZERZETT IDŐJÓVÁÍRÁSOK
EGYÜTT HATÁROZZÁK MEG.



A DÍJAZÁS A
KORRIGÁLT VÉGEREDMÉNY ALAPJÁN TÖRTÉNIK.

PROGRAMTERV

	IDŐPONT	ESEMÉNY
	07:00 – 08:00	Rajtcsomag átvétel
	08:00	15K+ rajt
	08:15	10K+ rajt
	08:30	5K+ rajt
	10:00 – 11:00	Gyerek rajtcsomag átvétel
	11:00 – 11:30	Felnőtt futamok eredményhirdetése Gyerekpálya előkészítése
	11:30	Gyerekfutam rajt
	12:45	Gyerek pályazárás
	13:00	Gyerek eredményhirdetés

RENDEZVÉNYTERÜLET



HELYI TERMELOK



BÜFÉ



UGRÁLÓVÁR



KÉZMŰVES FOGLALKOZÁSOK



PIHENŐZÓNA



WC



RUHATÁR

Felelősség

A versenyen minden résztvevő saját felelősségére indul.

A nevezéssel a versenyző elfogadja, hogy a terepviszonyokból, az időjárásból és a verseny jellegéből adódó kockázatokat tudomásul veszi.

Kötelező

- sportszerű viselkedés,
- checkpointok szabályos teljesítése,
- QR rendszer használata.

Tiltott és Kizárást vonhat maga után:

- checkpoint rendszer kijátszása,
- más QR kód használata,
- csalás,
- veszélyes viselkedés,
- sportszerűtlen magatartás,
- szemetelés,
- pályaelhagyás,
- külső segítség.

Időjárás / Vis maior

A szervezők fenntartják a jogot a program, a pálya, a checkpointok vagy a verseny lebonyolításának módosítására, amennyiben ezt:

- időjárási,
- biztonsági,
- vagy szervezési okok

indokolják.

Környezetvédelem

A Time Hunt kiemelten figyel:

- a természet védelmére,
- a tisztaságra,
- valamint a pálya megóvására.

A változás jogát fenntartjuk.

Gyakran Ismételt kérdések (GYIK)

Mi történik, ha egy checkpointnál sor alakul ki?

A várakozási idő is a verseny része. Dönthetsz úgy, hogy kivárod a sort és megszerzed az időjöváírást, vagy továbbfutsz és a következő körben próbálkozol. A stratégia minden versenyző saját döntése.

Honnan tudom, hogy a checkpointok hol találhatók?

A verseny előtt minden versenyző megkapja:

- a pályatérképet,
- a checkpointok helyét,
- a checkpointok szabályait,

Így mindenki előre megtervezheti saját versenystratégiáját.

A verseny előtt megismerhetem a feladatokat?

Igen. A checkpointok részletes szabályai és teljesítési feltételei a verseny előtt nyilvánosságra kerülnek.

Kötelező minden checkpointot teljesíteni?

Nem.

A checkpointok opcionálisak, azonban minden távhoz tartozik egy minimálisan teljesítendő Mind és Body checkpoint mennyiség. Hogy melyiket és milyen sorrendben teljesíted az a te döntésed.

Hányszor teljesíthetek egy checkpointot?

Minden checkpoint egyszer számítható be a végeredménybe.

A rendszer automatikusan kezeli a jöváírásokat, így ugyanazért a checkpointért nem szerezhető többször időjöváírás.

Mi történik, ha nem sikerül a feladat?

1 - Az adott checkpointért nem jár időjöváírás.

Amennyiben az adott távon még van lehetőséged, egy későbbi körben újra megpróbálhatod teljesíteni.

2 - Az állomásvezető döntése alapján a feladat egyszer újrapróbálható az adott körben, amennyiben ez nem akadályozza a többi versenyzőt.

Mi történik, ha nem sikerül a QR-kód beolvasása?

Az állomásvezető rögzíti az eseményt, amelyet a szervezők utólag ellenőriznek. A rendszer több ponton biztosítja az eredmények pontosságát.

Mennyire nehéz a pálya?

A pálya változatos terepfutó útvonal:

- dombos szakaszokkal,
- erdei részekkel,
- nyílt terepekkel,
- különböző talajviszonyokkal.

Nem technikai ultraterep, de jóval többet kínál egy hagyományos aszfaltfutásnál.

Kezdők is indulhatnak?

Igen. A Time Hunt nem kizárólag a leggyorsabb futóknak szól. A stratégia, a döntéshozatal és a checkpointok megfelelő beosztása legalább annyira fontos, mint a futóteljesítmény.

Mi történik, ha leköröznek?

Semmi. A verseny időeredmény alapján zajlik, így a lekörözés semmilyen hátrányt vagy kizárást nem jelent.

Lehet segítséget kérni más versenyzőtől?

Nem. A checkpointokat minden versenyzőnek önállóan kell teljesítenie. Külső segítség kizárást von maga után.

Milyen felszerelés ajánlott?

Ajánlott:

- terepfutó cipő,
- az időjárásnak megfelelő ruházat,
- folyadék,
- feltöltött mobiltelefon.

Lesz frissítés a pályán?

Igen. A nevezési díj tartalmazza a frissítőpontok használatát.

Mi történik, ha megsérül a QR-kódos rajtszámom?

Ha a QR-kód megsérül vagy nem olvasható, jelezd a legközelebbi állomásvezetőnek. Az esetet rögzítjük, így a verseny folytatható, és az eredmények elszámolása megfelelően történik. Emiatt nem érhet hátrány, a versenyt nyugodtan folytathatod.

Mi történik esős idő esetén?

A Time Hunt terepverseny, így a legtöbb időjárási körülmény között megrendezésre kerül. Eső esetén sárosabb és technikásabb pályaviszonyokra kell számítani.

Mi történik esős idő esetén?

A Time Hunt terepverseny, így a legtöbb időjárási körülmény között megrendezésre kerül.

Eső esetén sárosabb és technikásabb pályaviszonyokra kell számítani.

Vihetek kutyát?

Nézőként igen. A kutyákat végig biztonságosan kell tartani és nem zavarhatják a verseny lebonyolítását és a közönséget.

Miért nem feltétlenül a leggyorsabb futó nyer?

Mert a végeredményt nem kizárólag a futott idő határozza meg.

A checkpointokon megszerzett időjövőírások és a versenyző által választott stratégia jelentősen befolyásolhatják a végeredményt.

Lesz maximális várakozási idő egy checkpointnál?

Nem. A várakozás mértékéről minden versenyző maga dönt. Ez a Time Hunt egyik legfontosabb stratégiai eleme.

A fizikai checkpointok korosztályonként eltérnek?

Igen. A fizikai checkpointok a gyerek- és a felnőtt futamok között eltérnek, így minden korosztály az életkorának megfelelő kihívásokkal találkozhat.

A mentális checkpointok korosztályonként eltérnek?

Igen.

A gyerek- és a felnőtt futamok mentális feladatai különböznek egymástól.

A verseny során előfordulhat, hogy egy checkpoint minden végrehajtó helye foglalt. Ilyen esetben a várakozás csökkentése, valamint az egymásnak történő segítségnyújtás és az áthallás elkerülése érdekében a versenyző egy másik, azonos nehézségi szintű mentális feladatot kap. Így a kihívás továbbra is igazságos és összehasonlítható marad minden résztvevő számára. A szervezők által előzetesen azonos nehézségűnek minősített feladatok közül kerül kiválasztásra.

Hogyan működik a csapatverseny?

A pályán egyszerre csapatonként egy versenyző tartózkodhat.

A váltás körönként, a váltózónában történhet a QR kódot stafétaként használva. A többi csapattag a váltózónában vagy a pihenőterületen várakozik.

Mi történik, ha egy csapattag feladja?

Ha a pályán történik a feladás, a csapat lehetőséget kap arra, hogy egy másik tag az adott kört újrakezdve folytassa a versenyt.

Ha a váltózónában történik a döntés, a csapat saját stratégiája szerint módosíthatja a további váltásokat.

Lehet verseny közben módosítani a checkpoint-stratégiát?

Természetesen.

A kötelezően teljesítendő Mental és Body checkpointok száma adott, de hogy ezeket melyik körben és milyen sorrendben teljesíted, teljes mértékben rajtad múlik.

Mi történik, ha valaki kihagy egy kört?

A rendszer ezt gyakorlatilag kizárja.

Minden kör végén QR-ellenőrzés történik, így a verseny csak a megfelelő körszám teljesítése után zárható le. Emellett a szervezők is folyamatosan figyelemmel követik a versenyzőket.

Lesz élő eredménykövetés?

A szervezők valós időben látják az eredményeket.

A résztvevők számára a hivatalos eredmények a verseny végén kerülnek kihirdetésre.

Minden checkpoint ugyanannyit ér?

Nem.

Két checkpoint típus létezik:

Mind Checkpoint: 40-90 másodperc időjöváírás

Body Checkpoint: 60-120 másodperc időjöváírás

Mi történik döntetlen esetén?

A döntetlen esélye rendkívül alacsony.

Dobogós helyezés esetén az érintett versenyzők azonos helyezést kapnak.

Hány checkpoint lesz a pályán?

Összesen 12 checkpoint várja a versenyzőket.

Mekkora a teljes szintemelkedés?

A teljes pálya körülbelül 80 méter összesített szintemelkedést tartalmaz.

Hány kilométer egy kör?

Felnőtt versenyen: 2,5 km

Gyerekversen: 1,2 km

Mennyire lesz sáros a pálya eső esetén?

Eső esetén jelentős sárra kell számítani, ezért érdemes megfelelő terepfutó felszereléssel készülni.

Lesz öltöző és zuhanyzó?

Öltözésre külön kijelölt sátor áll rendelkezésre.

Zuhanyzási lehetőség nem lesz.

Lesz fotós a versenyen?

Igen.

A verseny teljes időtartama alatt fotós dokumentálja az eseményt.

A versenyzők elfogadják az adatkezelési szabályzatot.

A nevezési díj tartalmaz biztosítást?

Nem.

A nevezési díj nem tartalmaz külön balesetbiztosítást.

A helyszínen orvosi segítségnyújtás elérhető.

Lesznek korosztályok a csapatversenyben?

A csapatverseny korosztályos bontása a nevezett csapatok számától függ.

Amennyiben elegendő számú csapat nevez az eseményre, a szervezők külön korosztályokat alakíthatnak ki. Ennek részleteiről és a végleges kategóriákról a nevezési időszak lezárását követően adunk tájékoztatást.

Ha a nevező csapatok száma nem indokolja a korosztályos bontást, a csapatok egy közös kategóriában kerülnek értékelésre.

Kapcsolat:

Facebook: TIME HUNT – Checkpoint Race

Instagram: timehunt_checkpointtrace

weboldal: www.timehuntrace.hu

telefonszám: +36 20 961 58 31

TÁMOGATÓINK

