



HIKE AND SEEK

**13,14,15 MAART
SCHOONOORD 2015**

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	4
Programma	5
Puntentelling	6
Spelregels	7
Wij doen mee! Maar wat gaan we doen?	7
Wij gaan Hiken!	8
Wij gaan Seeken!	11
Spots	13
Spelverloop	16
Start vrijdagavond	16
Vertrek zaterdagochtend	18
Einde spel zaterdagmiddag	19
Afsluiting.....	19
Vrije zone Vliegende Brigade	20
Plaatselijke regels.....	20
Fraude.....	21
Tenslotte.....	23
SMS-commando's	24
Contactinformatie	28
Adres kampeerboerderij	28

VOORWOORD

Beste deelnemers,

Gefeliciteerd het is je gelukt om een plaatsje voor Hike and Seek te bemachtigen. Ook dit jaar zat Hike and Seek weer erg snel vol. Zo snel zelfs dat hij bijna onmogelijk lijkt kom het record volgend jaar te kunnen verbreken.

Hoewel twee jaar Westelbeers ons goed bevallen is zoeken we dit jaar toch weer wat vertrouwder terrein op. Schoonoord ligt dichtbij Ellertshaar, maar dat wil niet zeggen dat het gebied hetzelfde is. Het gebied van komend jaar ligt tegen het gebied van Ellertshaar aan. We zijn erg benieuwd of dit nieuwe gebied ons zal gaan bevallen. We hebben in ieder geval een aantal mooi overnachtingsterreintje voor de vrijdagavond kunnen vinden. Bij een nieuw gebied hoort ook een nieuwe kampeerboerderij. We zijn blij dat de beheerder van de Riegheide zo enthousiast reageerde tijdens ons eerste contact.

Dit is inmiddels alweer het 14^{de} Hike and Seek infoboekje. Dat wil niet zeggen dat het niet belangrijk is om door te lezen. Ook dit jaarr staan weer een aantal kleine veranderingen in en we hebben speciaal voor de nieuwe deelnemers een aantal tips opgenomen. Lees het dus goed door en vergeet het boekje ook vooral niet mee te nemen zodat je alle informatie bij de hand hebt. Dat scheelt je weer een aantal keer bellen met het hoofdkwartier. Al vinden we het natuurlijk wel erg gezellig als je belt.

We hebben er weer zin in, in elk geval! De 14e editie wordt vast weer geweldig. En in 2016 vieren we dus de 15e editie. Heb je nog tips, leuke ideeën of wilde plannen? Deel ze met ons!

Groeten van de organisatoren (en tot vrijdag de 13e!),

Bert, Robert, Leonie, Hendrik

PROGRAMMA

VRIJDAG

- 18:00 Kampeerboerderij `De Riegheide` open voor deelnemers
(voor 18:00 uur komen heeft geen zin; kampterrein is dan niet toegankelijk)
- 18:30 Start aanmelding, **Hikers** kunnen checkpoints intekenen
- 19:45 Opening en korte speluitleg voor **Hikers**
- 20:00 Vertrek **Hikers** en inleveren startpapier Hikers
- 20:15 Korte speluitleg voor **Seekers**
- 20:30 Vertrek **Seekers** en inleveren startpapier Seekers
- 23:00 Kampterreinen voor de **Hikers** zijn bemand
- 23:00 Vrije zone rond hoofdkwartier word opgeheven
- 01:30 **Hikers** kunnen geen checkpoints meer nemen
- 02:00 **Hikers** moeten op slaapplek zijn gearriveerd
- 02:00 **Seekers** moeten zich afgemeld hebben op het Hoofdkwartier

ZATERDAG

- 08:00 Ontbijt
- 08:30 **Hikers** mogen vertrekken
- 09:15 Op het hoofdkwartier worden de overnachtingsplekken van de Hikers bekend gemaakt, Seekers mogen vanaf dit moment pas vertrekken
- 09:30 Einde ontbijt
- 10:00 **Hikers** hebben de kampterreinen verlaten, terreinen worden afgebroken
- 11:00 **Seekerquiz** inleveren voor deze tijd levert bonuspunten op
- 16:00 Vrije zone rond hoofdkwartier gaat weer in
- 17:00 Start periode van bonuspunten voor aankomst **Hikers**
- 18:00 Bar los
- 18:30 Eten
- 19:00 Einde spel, iedereen op het eindpunt, aansluitend feest
- 20:00 Uiterlijk inleveren **Seekerquiz** en uploaden foto's
- 20:00 Start controle spots en Seekerquiz door de organisatie

ZONDAG

- 10:00 Ontbijt tot 11:00 uur
- 11:00 Sluiting en prijsuitreiking
Aansluitend: vertrek vanaf kampterrein

PUNTENTELLING

HIKERS

OMSCHRIJVING	PUNTEN
Beginkapitaal bij inlevering van startformulier	100
Voor elk checkpoint dat genomen is	+ 10
Voor elk <u>super</u> checkpoint dat genomen is	+ 25
Voor elk goed beantwoorde vraag op het <u>super</u> checkpoint	+ 25
Ander checkpoint nemen dan je van te voren aangegeven hebt	0
Elke keer dat je gespot bent	- 25
Bonus voor aankomst zaterdag tussen 17:00 en 18:00	+ 40
Strafpunten voor aankomst na 19:00 uur	- 40
Bonus wanneer meer dan 33% van de checkpoints bereikt zijn	+ 60
Bonus overnachten op een van de drie Hikers-kampterreinen	+ 81
Bonus voor een heel weekend niet gespot worden	+ 42
Strafpunten bij niet inleveren van alle groepsnummers op de zaterdag (<i>artikel 15</i>)	- 50

SEEKERS

OMSCHRIJVING	PUNTEN
Beginkapitaal bij inlevering van startformulier	100
Voor elke geldige spot	+ 25
Hints kopen (1 coördinaat)	- 5
Hints kopen (4 coördinaten, elk vierde coördinaat is gratis)	- 15
Bonus wanneer meer dan 25% van alle Hikers groepen minstens 1x door jullie zijn gespot	+ 50
Afmelden op vrijdagnacht voor 02:00	+ 81
Seekerquiz	+ 150 (<i>max</i>)
Bonuspunten bij inleveren Seekerquiz zaterdag voor 11:00 uur	+ 50%
Inleveren van startformulier op de zaterdagochtend	+ 100
Strafpunten bij niet inleveren van alle groepsnummers op de zaterdag (<i>artikel 15</i>)	- 50
Strafpunten voor verkeerd parkeren rond de kampeerboerderij	- 100

SPELREGELS

BELANGRIJKE OPMERKING VOORAF!

In dit boekje leggen we de belangrijkste regels uit rond het spel.

Er is echter een officieel spelregeldocument. Deze is van de website

(www.hikeandseek.nl/docs/spelregels.pdf) te downloaden. De regels in

het spelregeldocument zijn bindend. De informatie in dit boekje dient

puur voor verduidelijking van de gang van zaken tijdens het weekend.

Mocht het spelregeldocument ergens de informatie in dit boekje tegen-spreken, dan is het spelregeldocument leidend. Waar mogelijk zullen we in dit boekje dan ook verwijzen naar de bijbehorende artikelen in het spelregeldocument. Het artikelnummer staat dan bij de spelregel vermeld, bijvoorbeeld: (*artikel 12*).

WIJ DOEN MEE! MAAR WAT GAAN WE DOEN?

Hike and Seek is een (vaak gekopieerd, nooit overtroffen) scoutingweekend. Je kan in een groepje deelnemen als Hikers of Seekers. Hikers proberen ongezien van checkpoint naar checkpoint te lopen. Ieder bezocht checkpoint levert punten op, daarnaast zijn diverse bonussen te verdienen. Seekers mogen met verschillende vervoersmiddelen in het spelgebied op zoek naar de Hikers. Lukt het ze een geldige “spot” te maken van de Hikers dan verdienen ze daar punten mee (en verliezen de Hikers punten). Op zondag wordt bekend gemaakt welk groepje Hikers en welk groepje Seekers gewonnen heeft,

Op de volgende pagina’s worden eerst de specifieke regels voor Hikers toegelicht, daarna voor Seekers. De regels rondom het maken voor spots gaan natuurlijk beide soorten groepjes aan. Deze worden daarom daarna apart toegelicht. Tenslotte geven we aan hoe het weekend globaal zal verlopen.

In het spelregelboekje staan dit jaar ook **tips** van de organisatoren en van oud-deelnemers. Doe je voor het eerst mee? Of is het nog nooit gelukt om in de top 10 te belanden maar wil je dat wel? Dan heb je hier vast iets aan.

WIJ GAAN HIKEN!

Gefeliciteerd met jullie keuze! Hiken is de spannendste manier om Hike and Seek te beleven. Er staat je een heftig maar geweldig weekend te wachten.

Het weekend begint voor jullie vrijdagavond bij het hoofdkwartier. Bij aanmelden krijg je als Hiker een tasje met een aantal zaken die voor het spel van belang zijn: **de kaart van het gebied, je teamnummers en de coördinatenlijst**. De groepsnummers moet je op je rugtas bevestigen. Tenminste twee personen moeten een nummer dragen**. Deze moet het hele weekend zichtbaar zijn als jullie lopen. Op het papier is een kader getekend, dat kader moet zichtbaar blijven! **Tip:** Neem voor de zekerheid zelf tape of ander bevestigingsmateriaal mee. Je wilt geen strafpunten krijgen enkel en alleen omdat je het groepsnummer niet of niet goed op je tas hebt.

Met behulp van de lijst kun je alle **checkpoints** en de **kampterreinen** in de omgeving op de kaart intekenen (of in je GPS invoeren). **Tip:** teken alle checkpoints in voor vertrek! Tijdens het spel heb je hier geen tijd meer voor. Bovendien kun je het beste al op vrijdagavond een globaal plan maken hoe je wilt gaan lopen.

Als Hiker moet je tijdens het lopen wel op de hoede zijn voor de **Seekers**. Zodra er een herkenbare foto van je gemaakt wordt, ben je gespot en verlies je punten (verder op in het boekje hier meer over). Seekers krijgen geen coördinatenlijst, dus let tijdens het intekenen er op dat je de Seekers niet aan informatie helpt over de strategische plekken waar ze kunnen gaan staan!

Teamnummer

Hikers mogen zich tijdens het spel **niet opsplitsen**. Verder mogen ze geen enkel **vervoersmiddel** gebruiken (oftewel: alleen maar lopen). Tenslotte is het van belang dat minstens twee personen van je team een **teamnummer** zichtbaar dragen (*artikel 15*). **Tip:** loop je met twee personen? Ook dan krijg je drie nummers, hoewel je dat derde nummer dus niet hoeft te dragen. Alle drie de nummers moet je inleveren op zondag. Zorg dat je het derde nummer dus niet te diep wegstopt of zelfs weg gooit!

Checkpoints

Ieder checkpoint (*artikel 12*) dat bezocht wordt, levert **10 punten** op. Er zijn ook **supercheckpoints** (dit verschil staat ook op de coördinatenlijst aangegeven). Supercheckpoints leveren je **25 punten** op, bovendien kun je bij de supercheckpoints een multiplechoice vraag beantwoorden (per SMS) voor **25 extra punten**.

Bij de checkpoints hangt altijd een papier, waar een **wachtwoord** op staat. De Hikers sturen een SMS naar de organisatie met het commando “**post**”, het gevonden wachtwoord en met het nummer van het checkpoint waar ze vervolgens naar toe gaan. Op het hoofdkwartier (HK) wordt op deze manier je route bijgehouden. **Tip:** lukt het niet om het papier te vinden? Op de coördinatenlijst staat een aanwijzing. Op het hoofdkwartier kunnen ze niet nauwkeuriger vertellen waar het papier hangt (de papieren worden niet opgehangen door de medewerkers die de telefoon opnemen). De teams die de papieren ophangen proberen ze zoveel mogelijk op ooghoogte op te hangen, en maximaal twee meter van de weg.

VOORBEELD	UITLEG
POST Stadskanaal 56	Hikers staan bij checkpoint met wachtwoord “Stadskanaal” en gaat nu naar checkpoint 56.

VOORBEELD	UITLEG
POST Wachtwoord A C	Hikers staan bij supercheckpoint met antwoord A en gaat nu naar kampterrein C.

Hoofdkwartier of kampeerterrein

Als je volgende bestemming niet een checkpoint is, maar het **hoofdkwartier** of een **kampterrein** dan SMS je in plaats van het postnummer de letter van het kampterrein, of HK voor hoofdkwartier.

VOORBEELD	UITLEG
POST Nijmegen C	Hikers staan bij supercheckpoint met wachtwoord “Nijmegen” en gaat nu naar kampterrein C.

Ontbreken checkpoint wachtwoord

Het zou kunnen gebeuren dat je tijdens het hiken een papier niet kan vinden, bijvoorbeeld doordat het weggewaaid is. Indien een checkpointpapier **mist**, dan SMS je in plaats van het wachtwoord “geenpapier” en de post waar je nu heen wilt. De Vliegende Brigade gaat kijken of het papier er wel of niet hangt. Zo niet, dan hangen ze een nieuw papier op. Als je “geenpapier” SMS terecht is krijg je alsnog de punten voor het checkpoint. Mocht het zo zijn, dat zij het papier wat je niet kon vinden wel kunnen vinden, dan krijg je natuurlijk de punten voor het checkpoint niet. Sterker nog: als er van dit commando misbruik wordt gemaakt, dan kan het je strafpunten opleveren.

VOORBEELD	UITLEG
GEENPAPIER 56	Hikers zijn aangekomen bij checkpoint 33, ziet geen papier en gaat nu naar checkpoint 56

Joker

Hikers kunnen eenmalig tijdens het weekend een **Joker** inzetten (*artikel 11*).

Dit houdt in dat ze vanaf een bepaald moment een half uur lang onschendbaar zijn, zonder daarvoor eerst gespot te hoeven worden. Ideaal als je een riskante oversteek van plan bent, of als je bang bent vlak voor de finish op zaterdag gepakt te worden. Inzetten van de Joker **kost geen punten** en de onschendbaarheidsregels gelden zoals ze ook na een spot zouden doen: **een half uur lang mag je niet gespot worden**. Het tijdstip waarop de joker ingaat bepaal je zelf, door een SMS naar het HK te sturen met daarin de aanvangstijd voor de Joker. Eén ding is nog wel belangrijk: **de tijd waarop de Joker ingaat, moet minimaal 10 minuten in de toekomst liggen**. Gauw de Joker inzetten terwijl een Seeker bezig is de camera aan te doen om de spotfoto te gaan maken kan dus niet.

VOORBEELD	UITLEG
Joker 15:45	Hikers vragen een half uur onschendbaarheid aan vanaf 15:45 uur. Het bericht moet voor 15:35 uur verstuurd zijn.

Vergissing in SMS bericht

Heb je per ongeluk een verkeerde bestemming opgegeven in een SMS, en je komt hier meteen na het versturen achter, neem dan telefonisch contact op het HK, die kan je bericht wijzigen. Om fraude te voorkomen zal de organisatie dit alleen in de eerste minuten na het ontvangen van het bericht doen. Kom je er pas later achter, dan zijn er twee mogelijkheden:

- Je loopt (anders dan gepland) naar de bestemming die je hebt doorgestuurd, stuurt het wachtwoord door en krijgt daarmee de punten voor dit checkpoint. Dit betekent waarschijnlijk wel omlopen.
- Je gaat toch naar je geplande bestemming (dus anders dan doorgestuurd) en stuurt dat wachtwoord door, en krijgt daar dus geen punten voor. **Tip:** ga je naar een supercheckpoint in plaats van je geplande bestemming, dan krijg je de 25 punten voor dat checkpoint niet. Je kan nog wel de 25 punten krijgen voor het goed beantwoorden van de vraag op het papier.

Tip: Je zou kunnen denken dat je naar een andere bestemming gaan dan gepland eenvoudig kan herstellen via “geenpapier”, gevolgd door het nummer van het checkpoint waar je echt naar toe wil. Hier wordt echter streng op gecontroleerd! Wanneer je dit commando stuurt zal de Vliegende Brigade controleren of het papier echt weg is. Als dat het geval is krijg je alsnog de punten voor het checkpoint. Mocht het “geenpapier”-commando onterecht zijn (het wachtwoord wordt bijvoorbeeld door diverse groepen voor en na jullie doorgestuurd) en we vermoeden fraude dan kan de organisatie strafpunten geven.

Meedoen is belangrijker dan winnen

Tijdens het Hiken zijn er een aantal **archievements** te behalen. Dit zijn uitzonderlijke prestaties die, hoewel het geen punten oplevert, toch leuk zijn om te behalen.. Met andere woorden; een kans op een ereplekje op de uitslag zonder dat je twee dagen nonstop hardiepend door het spelgebied hiket. Welke archievements er precies zijn is nu nog een verrassing. Vorig jaar waren er onder andere de volgende archievements: “hoogst gemeten snelheid tussen twee checkpoints”, “origineelste klacht” en “leukste niet-bestaande SMS commando”.

WIJ GAAN SEEKEN!

Gefeliciteerd met jullie keuze! Seeken is de comfortabelste manier om Hike and Seek te beleven. Bovendien is jagen altijd prettiger dan opgejaagd worden. Er staat je dus een afwisselend en geweldig weekend te wachten.

Ook de **Seekers** kunnen zich vrijdagavond op het hoofdkwartier aanmelden. Qua spelattributen ontvang je als Seeker **de kaart van het spelgebied, een Seekerquiz en je teamnummer**. Aangezien er niets ingetekend hoeft te worden door jullie, kunnen jullie een kopje koffie drinken terwijl je de kaart bestudeert. Sterker nog, jullie zijn niet welkom bij het intekenen van de checkpoints door de Hikers.

Seekers hebben (globaal genomen) twee bezigheden op het weekend:

- 1) het **spotten** van Hikers.
- 2) het beantwoorden van de vragen van de **Seekerquiz** die bij de start uitgedeeld worden.

Seekers staan er niet helemaal alleen voor, want ze krijgen hulp vanuit het hoofdkwartier. Maar daarover later meer!

Als Seeker mag je gebruik maken van de volgende vervoersmiddelen: auto, motor, fiets, paard en benenwagen. Een Seekersgroep mag zich tijdens het spel **niet opsplitsen** (*artikel 7*). Als je loopt dragen twee personen een **groepsnummer**, op je voertuig zitten altijd twee (witte) groepsnummerpapieren (links en rechts op het voertuig) (*artikel 15*). **Tip:** jullie "loopnummers" hebben een andere kleur dan die van de Hikers. Doen alsof je een hikergroepje bent en zo spots scoren zal dus niet eenvoudig zijn.

Seekerquiz

Bij de start krijgt ieder team een aantal vragen en opdrachten (*artikel 14*). Door de vragen goed te beantwoorden (en de opdrachten uit te voeren), kun je maximaal 150 punten verdienen. De onderwerpen van de vragen zijn heel divers: sommige dingen zijn zonder internet nauwelijks op te lossen, andere dingen zou je met enig puzzelen moeten kunnen achterhalen. Verder willen we hier niet te veel over kwijt, behalve dat het enige onderwerp dat elk jaar terugkeert vragen zijn over dingen in het spelgebied.

Het antwoordenblad van de Seekerquiz lever je zaterdagavond uiterlijk 20:00 uur in zijn geheel in. **Vergeet niet je groepsnaam en -nummer er duidelijk op te vermelden!**

Tip: Hoewel tegenwoordig iedereen internet op de telefoon heeft (of zelfs over een laptop met internetverbinding beschikt) blijft het handig om een T.I.P (Thuisblijvend Intelligent Persoon) in te schakelen. Hij/zij kan vanuit huis dingen voor jullie uitzoeken, terwijl jullie je richten op het jagen op Hikers.

Hints

Het spelgebied is groot en het kan gebeuren dat het erg tegenvalt om Hikers te vinden. Als hulpmiddel zijn er de SMS'jes met hints (*artikel 16*). In zo'n SMS staan **acht geschatte coördinaten** van Hikers. Van welke acht teams je een coördinaat krijgt is willekeurig en kan bovendien verschillen per Seekers-team.

Afhankelijk van het spelverloop wordt de verzendfrequentie gedurende het spel nog aangepast. Hoe vaak je deze SMS'jes krijgt, hangt dus af van het spelverloop, maar ga uit van één keer per twee uur.

Kopen van hints

Duurt het je te lang tot de automatische hint verzonden wordt? Zit je helemaal klem? Al uren geen Hikers gezien? Dan is er de mogelijkheid om een **hint te kopen**. Je sms't in dat geval "HINT" plus het aantal coördinaten dat je aan wilt kopen plus het coördinaat waar je nu bent. Per coördinaat betaal je 5 punten, elk vierde coördinaat is gratis. SMS je dus "Hint 6 54346555" dan krijg je (voor 25 punten) 6 coördinaten van groepjes in de buurt opgestuurd.

VOORBEELD	UITLEG
HINT 4 54235623	Seekers bevinden zich nu op coördinaat 653-5623 en willen graag de geschatte coördinaten van de vier dichtstbijzijnde Hikers weten.

Groepjesradar

Seekers kunnen op het hoofdkwartier een **indicatie** bekijken waar de Hikers zich bevinden (ten opzichte van het hoofdkwartier). Deze projectie lijkt een beetje op een radar (*artikel 16*): een grote cirkel, met daarin stippen die de Hikers voorstellen. Doordat er geen informatie over lokaties of iets dergelijks bij staat, is het een hele globale indicatie van waar de Hikers zich concentreren. Bekijken van de radar **kost geen punten**. De radar staat niet het hele spel aan, ook dit is afhankelijk van het spelverloop. Tijdens de start- en eindmomenten van de vrijdag en zaterdag staat de radar in elk geval uit.

Tip: op vrijdagavond zie je op een gegeven moment de groepjes Hikers samenklonteren op drie plekken op de kaart. Dat zijn de overnachtingsterreinen. De organisatie zet de radar vaak op tijd uit, maar dit geeft je misschien een idee waar je de kampterreinen kunt vinden.

SPOTS

Voor zowel Hikers als Seekers gaan de **belangrijkste regels** over spotten. Dit zijn waarschijnlijk dus de belangrijkste pagina's van dit infoboekje (deze regels staan in het spelregeldocument (*artikel 10*) formeler en vollediger beschreven).

Spotten is: het (door Seekers) maken van een geldige foto van Hikers. Spots worden dus altijd gemaakt door Seekers en Hikers worden gespot. Elke geldige spot levert de **Seekers** die de spot maakten **25 punten** op. Gespot worden kost de **Hikers 25 punten**. Als Hiker ben je dus voortdurend op je hoede tijdens het lopen door het spelgebied, want Seekers kunnen overal zijn.

Voordat een spot echter goedgekeurd wordt, moet hij aan een aantal voorwaarden voldoen. Het gaat hier dan om voorwaarden wat betreft de herkenbaarheid en de geldigheid.

Herkenbaarheid

Het **groepsnummer** van de Hikers moet duidelijk op de foto leesbaar zijn. Hikers moeten hun nummer zichtbaar dragen (en het kader op het papier mag niet afgeplakt zijn).

Tip voor Seekers: een duidelijk leesbaar groepsnummer is dus het belangrijkste om voor Seekers op de foto te zetten. Het is leuk als je de groep Hikers gezellig poserend op de foto krijgt, maar het is geen must.

Tip voor Hikers: als je eenmaal betrapt bent, kun je net zo goed even poseren voor de foto. Dat kost je geen extra punten, scheelt nauwelijks tijd, maar levert een stuk leukere aandenkens aan het weekend op (vergeleken met wazige foto's van je rugzak). Bovendien zijn de Seekers meestal best gezellig en hebben ze misschien koffie, chocola of goede tips over de locatie van andere Seekers.

Geldigheid

- De Hikers mogen het afgelopen **half uur** niet al eerder zijn gespot door andere Seekers.
- De Hikers mogen de afgelopen **twee uur** niet al eerder zijn gespot door de Seekers dat de spot heeft gemaakt.
- De spot mag **niet** gemaakt worden binnen de (actieve) **vrije zones**
- Het moment dat de foto is gemaakt, moet in het fotobestand staan (controle gaat aan de hand van datum/tijd gegevens in het foto-bestand, de zogenaamde EXIF gegevens. Deze gegevens worden door je digitale camera automatisch aan de foto toegevoegd, het is dus **belangrijk dat de tijd en datum in je camera goed ingesteld** zijn).

Tip: ontstaat er discussie over de plek waar de spot gemaakt is? De Seekers sturen uiteindelijk het coördinaat door. Hikers kunnen, als ze het met dat coördinaat niet eens zijn een **spotklacht** indienen. Doe dat direct (per sms), als je pas op zaterdag bij het afmelden je klacht indient weet je misschien niet meer met welke spot je het niet eens was.

Controle

Op het hoofdkwartier wordt automatisch gecontroleerd of een spot voldoet aan de geldigheidsvoorwaarden. De herkenbaarheidsvoorwaarden worden pas achteraf gecontroleerd. Dat gaat niet automatisch, maar door de organisatoren.. Dus elke spot wordt voorlopig goedgekeurd, tenzij direct al duidelijk is dat hij qua geldigheid niet voldoet.. De organisatie

bekijkt zaterdag alle spotfoto's, al gaat dat ten koste van hun feesttijd.

Blijkt achteraf dat een spot niet voldoet aan de herkenbaarheidsvoorwaarden (of als ze fraudering vermoeden met de geldigheidscontrole), dan wordt de spot alsnog afgekeurd. Ook de punten worden op dat moment weer aangepast.

Kortom, voor elke spot geldt dat de beslissing van de organisatie definitief is. Er kan die zaterdagavond dus nog veel gebeuren in de beide competities!

Na een spot

De Seekers sturen direct na het maken van de foto een SMS naar het HK om de spot te melden. Hikers mogen meekijken met het typen en verzenden van de SMS. Op die manier kunnen ze voorkomen dat de Seekers hiermee valsspelen.

VOORBEELD	UITLEG
SPOT 5 53655844	Seekers melden dat ze Hikers 5 hebben gespot op coördinaat 5365-5844

De betrokken groepen krijgen zowel bij een goedgekeurde als afgekeurde spot, allebei van de computer een SMS terug ter bevestiging. Is de spot voorlopig goedgekeurd, dan krijgen de Hikers te horen dat ze een half uur onschendbaar zijn.

In het bericht dat naar de Hikers wordt gestuurd, staat ter controle ook het aantal groepsleden van de Seekers vermeld. Zo kunnen de Hikers controleren of de Seekers niet opgesplitst zijn. Als de Seekers niet compleet is, dan kunnen de Hikers telefonisch contact opnemen met het HK. Eventueel wordt door de organisatie een Vliegende Brigade gestuurd om te controleren.

VOORBEELD	UITLEG
Je bent om 11:43:45 gespot door seekersgroep 56 (4 personen). Deze spot is voorlopig goedgekeurd	Dit bericht ontvangt de Hikers na een voorlopig goedgekeurde spot.

Niet eens met een spot?

Is het onmogelijk dat je op de foto gezet bent door een groepje? Speelt het betreffende Seekergroepje vals qua coördinaat dat ze doorsturen? Je kan dan bij het afmelden een klachtformulier indienen. Of je stuurt per sms een “**SPOTKLACHT**”. Door een SMS met dit commando en een toelichting te sturen kun je als Hikers direct aangeven dat je het niet eens bent met de laatst ingediende spot. Op deze manier komt je klacht direct bij de betreffende foto in beeld op het moment dat de organisatie de spotfoto's na gaat kijken.

Als je als je als Hiker het niet eens bent met de spot, dan kan je het **klachtformulier spot** gebruiken dat in het tasje zit wat je bij aanmelden hebt gekregen. Dit formulier kun je op zaterdag uiterlijk 20:00 uur bij de organisatie inleveren, die zullen vervolgens een oordeel vellen over de klacht.

VOORBEELD	UITLEG
SPOTKLACHT Het seekersgroepje was opgesplitst (we hebben maar 1 persoon gezien, hij fietste in zijn eentje)	Het Hikergroepje klaagt over een spot waarvan ze net bevestiging gekregen hebben. De beoordeling of de klacht terecht is of niet vindt zaterdagavond (dus achteraf) plaats.

SPELVERLOOP

START VRIJDAGAVOND

Vrijdagavond verzamelt iedereen zich bij **Kampeerboerderij de Rieghede**. Als je team compleet is, kun je je aanmelden. Aanmelden is pas **vanaf 18:30 uur** mogelijk, eerder komen heeft niet heel veel zin. **Tip:** als Hiker heb je alle tijd voor de start wel nodig. Kom op tijd! Maar ook voor Hikers geldt dat voor 18:00 uur komen geen zin heeft, je kunt dan toch nog niet aanmelden.

Aanmelden

Tijdens de aanmelding controleren we jullie gegevens. **Het is hierbij belangrijk dat je de brief die je gekregen hebt bij dit boekje meeneemt!** Op de brief zit een streepjescode, waarmee we jullie sneller kunnen aanmelden. Als er nog betaald moet worden of je wil meer barkaarten of een T-shirt kopen neem dan het geld in **contanten** mee. Als de aanmelding geslaagd is, krijgen jullie je spelpakket.

Registeren

Zowel **Hikers** en **Seekers** kunnen na aanmelding één of meerdere **telefoonnummers registreren** voor gebruik bij het spel. Dit doe je door een SMS met je **teamwachtwoord** (dit wachtwoord staat in de brief die met dit boekje meegestuurd is.) naar ons op te sturen. Alleen de SMS'jes van de telefoon die als laatste aangemeld is worden verwerkt (dit is sinds de nieuwste versie van de spelsoftware zo, dus voor veteranen is dit misschien verwarrend).

Tip: registreren kan ook later in het spel nog. Bewaar dus een telefoon (accu vol) om later in het spel mee te SMS'en.

VOORBEELD	UITLEG
REG koffiemok	Een teamlid van het team met wachtwoord "koffiemok" registreert zijn/ haar telefoonnummer

Als de aanmelding afgerond is, drink je (er van uitgaand dat Koffie Jan en onze koffieapparatuur de piekbelasting aan kan) een kopje koffie. Dan is het **19:45 uur** en tijd voor de **opening en uitleg voor de Hikers**. Iemand van de organisatie (altijd spannend wie die taak toebedeeld krijgt) heet iedereen welkom. Voor de visueel ingestelden worden de spelregels met een film getoond. Hierna zullen we vragen beantwoorden en eventueel nog wijzigingen doorgeven.

Vertrek Hikers

De Hikers krijgen na deze uitleg om het **startsein** maar mogen pas vertrekken **nadat ze het papier wat ze bij aanmelding krijgen ingeleverd hebben**. Leveren ze dit papier niet in, dan nemen we aan dat de Hikers te vroeg gestart zijn. In zo'n geval loop je als Hikers je startkapitaal (100 punten) mis. Tenslotte **sturen ze een bericht** ze (met een geregistreerd nummer) **VERTREK** en hun eerste checkpointbestemming (*artikel 9*).

We proberen de start om 20:00 uur plaats te laten vinden, maar door omstandigheden kan dit vroeger of later worden.

VOORBEELD	UITLEG
Vertrek 45	Hikers vertrekken naar checkpoint 45

Vertrek Seekers

Om **20:15 uur** is de beknopte spelregeluitleg voor de **Seekers**.

Een **half uur** na het werkelijke starttijdstip van de Hikers (dit kan dus afwijken van het tijdstip in het boekje) krijgen de Seekers het startsein om te mogen vertrekken. Seekers hoeven geen vertrek bericht te sturen. **Maar ook bij hen betekent niet inleveren van het startformulier dat je de 100 punten startkapitaal misloopt.**

Overnachting vrijdagnacht

Seekers slapen bij kampeerboerderij de Riegheide (*artikel 13*).

Dit doen ze of in een zelf meegebrachte tent, of in een (los bestelde en betaalde) binnenslaapplek. Bij de Riegheide zijn deze binnenslaapplekken geen nette stapelbedden, maar een matras is het wel. Vanaf 23:00 uur zal het spelgebied steeds rustiger worden wat betreft **Hikers**. **Seekers** melden zich vrijdag af als ze stoppen met zoeken bij de kampstaf van het hoofdkwartier.

Voor de **Hikers** zijn er drie overnachtingsterreinen in het spelgebied (*artikel 13*). Ze liggen hemelsbreed 7 tot 9 km van het beginpunt af. Om de kampterreinen ligt een **vrije zone** met een **straal van 500 meter**. In dat gebied ben je als Hiker dus veilig voor Seekers. Kortom, je kan rustig slapen op onze terreinen. Vanaf 23.00 uur zijn de kampterreinen open voor Hikers. **Vergeet niet om je aan te melden bij de kampstaf en een SMS te sturen dat je het eindpunt voor de avond hebt bereikt!** Alleen als je beide hebt gedaan krijg je de 81 bonuspunten, mits je je ook op zaterdagochtend bij vertrek (vanaf 8:30 uur) hebt afgemeld (en je slaapplek opgeleverd is),.

VOORBEELD	UITLEG
SLAAPPLAATS C	Hikers zijn aangekomen en slapen op kampterrein C

Als je als Hiker je tentje hebt opgezet, is er de mogelijkheid bij een kampvuurtje nog wat te drinken. De kampstaf van het terrein zorgt hier voor. Betalen kan met barkaarten. Mocht je zelf een slaapplek willen regelen, onthoudt dan: **Wildkamperen is wettelijk verboden!** Ook bij een zelfgekozen slaapplek moet de locatie worden doorgegeven per SMS.

VOORBEELD	UITLEG
SLAAPPLAATS 56182451	Groep slaapt op coördinaat 5618-2451 (en loopt daardoor de 81 bonuspunten mis)

Waarom zou je als Hiker niet op een van de kampterreinen slapen? Je krijgt er een lekker ontbijtje, je verdient er dikke bonuspunten mee en ze liggen op prima loopafstand van het beginpunt. En om het vertrek van één van onze terreinen wat makkelijker te maken, blijven de vrije zones er om heen het hele weekend geldig!

Vertrek zaterdagochtend

Vanaf 8:00 uur kan er ontbeten worden, tot uiterlijk 9:30 uur. **Hikers** mogen vanaf **8:30 uur vertrekken**, na afmelden bij de kampstaf. Om ongeveer 10:00 uur begint de kampstaf met het afbreken van het terrein en moet je vertrokken zijn. Bij vertrek sturen Hikers weer een bericht.

VOORBEELD	UITLEG
VERTREK S3	Hikers verlaten kampterrein en gaat naar supercheckpoint 3

Om **9:15 uur** krijgen de **Seekers** (op het HK) te horen waar de Hikers vrijdagnacht zijn geëindigd. Seekers moeten voor vertrek hun **startformulier inleveren** op het hoofdkwartier. Gebeurt dit niet dan worden er **100 strafpunten** in mindering gebracht op de score.

Het spel loopt de rest van de dag net zoals het eerder is beschreven.

EINDE SPEL ZATERDAGMIDDAG

Hikers

Hikers krijgen **40 bonuspunten** als ze tussen 17:00 en 18:00 uur binnenkomen en zich melden bij de organisatie

Bij het afmelden moeten ook **alle groepsnummers** ingeleverd worden, anders krijgt je team **50 strafpunten**. **Om 19:00 uur eindigt het spel**; je kan dan als Hiker geen punten meer krijgen voor checkpoints. Kom je na 19:00 uur op het kampterrein aan, dan krijg je bovendien ook nog **40 strafpunten**. En je eten is koud tegen die tijd. Wachten tot de Seekers het zat zijn is dus niet een hele listige strategie.

Tip: reken tijdens de ontknoping op veel Seekers in een klein gebied. Heb je de Joker nog niet gebruikt? Dan kan dit je misschien de tijd geven om veilig de vrije zone binnen te komen.

Seekers

Na het eten verwachten we dat de **Seekers** hun spotfoto's overhandigen aan de organisatie. Er komt een plek om je foto's te uploaden en een plek om je Seekerquiz in te leveren. **Voor 20:00 uur moeten de foto's en Seekerquiz ingeleverd zijn**. Ook Seekers moeten zich bij terugkomst bij de organisatie melden. Bij het afmelden moeten ook **alle groepsnummers** ingeleverd worden, anders krijgt je team **50 strafpunten**.

Tip: Zorg dat de foto's niet te groot of in een exotisch bestandsformaat zijn. Besef dat de foto's gecontroleerd worden op zaterdagavond, door medewerkers die liever in de feestzaal zitten. Als ze te veel moeite moeten doen loop je het risico dat ze op "afkeuren" drukken...

Als alle formaliteiten geregeld zijn, zal ons cateringteam de bar openen. Tijd voor een groot feest met alle deelnemers en medewerkers dus!

AFSLUITING

Het spel is dus zaterdagavond al ten einde. Na het eten is zaterdagavond ons beroemde feest. Ons cateringteam zal weer koele consumpties en warme hapjes verzorgen zodat jullie je reserves weer aan kunnen vullen. Zondag worden de **winnaars om 11:00 uur** bekend gemaakt en tegen **12:00 uur vertrekken** we allemaal van het kampterrein.

VRIJE ZONE VLIEGENDE BRIGADE

De Vliegende Brigade **houdt toezicht** op het spelverloop. Om er voor te zorgen dat ze (indien nodig) wel met deelnemers kunnen praten, geldt er een **vrije zone van 100 meter** rondom de Vliegende Brigade. Aangezien de Vliegende Brigade rondrijdt, kan die vrije zone niet door de computer bijgehouden worden. Het kan dus gebeuren dat je als Hiker bericht krijgt dat je gespot bent, terwijl je in de vrije zone van de Vliegende Brigade zat. In zo'n geval kun je na afloop (via het klachtformulier) bezwaar maken en controleren wij je verhaal bij de Vliegende Brigade.

PLAATSELIJKE REGELS

Dit jaar organiseren we Hike and Seek weer in Westelbeers. Het is een mooi gebied, met veel bos vlak bij de Belgische grens. In tegenstelling tot wat je misschien denkt is dit grensgebied niet vrij van wetten.. Wij verwachten dus ook dat jullie als deelnemer jullie aan alle plaatselijke regels zullen houden. Om de belangrijkste regels even te noemen:

- Wildkamperen is verboden!
- Niet met je auto op paden komen waar gemotoriseerd verkeer verboden is.
- Als deelnemer dien je op de paden te blijven. Gebieden die verboden toegang zijn (eigen weg, broedgebied) mogen niet worden betreden!

Het niet houden aan plaatselijke regels kan grote gevolgen hebben, voor zowel jezelf als voor het voortbestaan van een activiteit als Hike and Seek. Deelnemers die plaatselijke regels overtreden zullen dan ook niet alleen door de controlerende instanties (zoals boswachter en politie) maar ook door de organisatie hard aangepakt worden. Schade die jij aanricht wordt op jou verhaald! Tevens is het mogelijk dat we jullie dan uitsluiten van deelname.

FRAUDE

Onder fraude verstaan we bij Hike and Seek alle bewuste en onbewuste overtredingen van de spelregels die een onterecht hoger aantal punten voor een team als gevolg hebben. Voorbeelden van fraude zijn: Hikers die zonder groepsnummer lopen, Seekers die een onjuiste spotlokatie of spottijd melden of Seekers die met de auto komen op plekken komen waar dat niet mag. Dat laatste is niet alleen fraude, maar ook overtreding van de plaatselijke regels en zal dus dubbel hard worden aangepakt.

Fraude wordt op Hike and Seek bestreden op twee manieren:

- 1) **Vliegende Brigade** (*artikel 4*). Ook dit jaar zijn er teams speciaal ingeschakeld om rond te rijden en te controleren of alle deelnemers zich aan de regels houden. Alle teams hebben veel kennis over het terrein omdat ze o.a. ook de checkpoints hebben uitgezet. De Vliegende Brigade zal voor de deelnemers duidelijk herkenbaar zijn, via een oranje lamp (en het tonen van de betreffende auto's tijdens de presentatie). Het zelf voeren van een oranje lamp door Seekers is verboden!
- 2) **Sociale controle**. Als je als deelnemer een andere deelnemer een regel ziet overtreden, dan horen we dat graag. Zie je dus Seekers autorijden op plekken waar dat niet mag, zie je Hikers checkpoints verwijderen van een boom of merk je dat een groepje Hikers geen rugnummer meer draagt? Meld het bij de organisatie! We zullen waar mogelijk meteen controle uitvoeren. Maak eventueel zelf een foto als bewijs, zodat we ook later nog kunnen optreden tegen fraude mocht de controle door een Vliegende Brigade team niet gelukt zijn.

De straffen op fraude zullen behoorlijk pittig zijn en per geval beoordeeld worden door de organisatie. De strafmaat wordt bepaald aan de hand van de gevolgen voor het spel. Het is moeilijk te bepalen wat de gevolgen zijn, vandaar dat dit ter plekke bepaald wordt door de Vliegende Brigade (als zij de overtreding constateren) of door de organisatie (bij melding na afloop). Mogelijke straffen zijn:

- Het geven van strafpunten, in procenten van je totale score.
- (bij Hikers) Het doorgeven van je lokatie aan alle Seekers.
- Directe diskwalificatie.

Puntenstraffen die door de organisatie worden uitgedeeld worden aangegeven in procenten, ter beoordeling van de organisatie en onze Vliegende Brigades. Dergelijke percentages tellen per straf bovendien op (tot 100%). Aan het eind van het weekend wordt het strafpercentage van al je verdiende punten afgetrokken. Mocht je twee keer op liften betrappt worden dan kan je dat al gauw een kwart van je totaalscore schelen!

Belangrijker dan dit verhaal over strafpunten is het volgende: Mocht er fraude of overtreding van regels geconstateerd worden die het kunnen doorgaan van een volgende editie van Hike and Seek in gevaar brengt (vandalisme, met je auto op plekken komen waar dat niet mag), dan kan er tot diskwalificatie en verdere uitsluiting van deelname in de toekomst besloten worden.

TENSLOTTE

We hopen dat dit boekje de spelregels en het kamp Hike and Seek wat duidelijker gemaakt heeft. Zorg er voor dat je teamleden het boekje ook nog even doorlezen voor vertrek, alleen de teamcaptain heeft er eentje opgestuurd gekregen. En lees het spelregeldocument dus ook goed door!

VRAGEN?

Vragen kun je het beste mailen naar info@hikeandseek.nl.

WEBSITE

Voor alle voorpret, vragen en vermaak: www.hikeandseek.nl.

FACEBOOK EN TWITTER

Natuurlijk kun je Hike and Seek op vinden op facebook, check daar ook alle foto's na afloop! www.facebook.com/hikeandseek.nl. Volg ook de laatste Hike and Seek updates via twitter.com/hikeandseek

NA AFLOOP

In de dagen na Hike and Seek zullen op onze website foto's, uitslagen en statistieken verschijnen. Normaal doen we dat behoorlijk snel, maar de kans op een catastrofe (door de korte nachten van de organisatie hebben ze hun ogen niet meer open kunnen houden) is altijd aanwezig, dus we doen geen toezeggingen over het moment van updates. Hou in elk geval de site in de gaten en praat gezellig even na op onze facebook pagina!

HIKE AND SEEK 2016

Ook volgend jaar is er weer een Hike and Seek, en ook dan weer in het derde weekend van maart. Deze 15e editie (**jubileum!**) vindt plaats van vrijdag 18 tot en met zondag 20 maart 2016. Informatie over de aanmeldprocedure voor Hike and Seek 2016 volgt.

SMS - COMMANDO 'S

Voor Hikers en Seekers

Het registreren van je telefoonnummer om te gebruiken tijdens

Hike and Seek: REG [groeps wachtwoord]

VOORBEELD	UITLEG
REG koffiemok	Een teamlid van het team met wachtwoord "koffiemok" registreert zijn/ haar telefoonnummer

Hikers

Bij vertrek op vrijdagavond en zaterdagochtend:

VERTREK [checkpointnummer bestemming]

VOORBEELD	UITLEG
Vertrek 45	Hikers vertrekken naar checkpoint 45

Bij het bereiken van een checkpoint:

POST [wachtwoord checkpoint] [checkpointnummer bestemming]

VOORBEELD	UITLEG
POST Stadskanaal 56	Hikers staan bij checkpoint met wachtwoord "Stadskanaal" en gaat nu naar checkpoint 56.

VOORBEELD	UITLEG
POST Wachtwoord A C	Hikers staan bij supercheckpoint met antwoord A en gaat nu naar kampterrein C.

Als er een checkpointpapier mist:

GEENPAPIER [nummer volgende checkpoint]

VOORBEELD	UITLEG
GEENPAPIER 56	Hikers zijn aangekomen bij checkpoint 33, ziet geen papier en gaat nu naar checkpoint 56

Heb je je laatste checkpoint bereikt voor de vrijdagavond en ga je richting een van de kampterreinen:

POST [wachtwoord checkpoint] [letter kampterrein]

VOORBEELD	UITLEG
POST Nijmegen C	Hikers staan bij supercheckpoint met wachtwoord “Nijmegen” en gaat nu naar kampterrein C.

Bij aankomst op het kampterrein vrijdagavond:

SLAAPPLAATS [letter kampterrein of coördinaat zelfgekozen slaappleats]

VOORBEELD	UITLEG
SLAAPPLAATS C	Hikers zijn aangekomen en slapen op kampterrein C

Bij vertrek van laatste post terug naar het hoofdkwartier:

[wachtwoord checkpoint] HK

VOORBEELD	UITLEG
POST Groningen HK	Hikers staan bij supercheckpoint met wachtwoord “Groningen” en gaat nu terug naar het HK.

Inzet joker voor een half uur onschendbaarheid:

JOKER [starttijd onschendbaarheid]

notatie tijd in 24-uursformaat

VOORBEELD	UITLEG
Joker 15:45	Hikers vragen een half uur onschendbaarheid aan vanaf 15:45 uur. Het bericht moet voor 15:35 uur verstuurd zijn.

Niet eens met een voorlopig goedgekeurde spot

SPOTKLACHT [uitleg waarom jullie het niet eens zijn]

VOORBEELD	UITLEG
SPOTKLACHT Het zoekersgroepje was opgesplitst (we hebben maar 1 persoon gezien, hij fietste in zijn eentje)	Het Hikergroepje klaagt over een spot waarvan ze net bevestiging gekregen hebben. De beoordeling of de klacht terecht is of niet vindt zaterdagavond (dus achteraf) plaats.

Seekers

Het melden van een spot:

SPOT [groepsnummer Hikers] [huidig coördinaat]

VOORBEELD	UITLEG
SPOT 5 53655844	Seekers melden dat ze Hikers 5 hebben gespot op coördinaat 5365-5844

Om een hint aan te vragen:

HINT [aantal gewenste coördinaten] [huidig coördinaat]

VOORBEELD	UITLEG
HINT 4 54235623	Seekers bevinden zich nu op coördinaat 653-5623 en willen graag de geschatte coördinaten van de vier dichtstbijzijnde Hikers weten.

Contactinformatie

SMS nummer: 06 425 00 751

Contactnummer hoofdkwartier:

085 27 33 400

06 494 06 170

Adres kampeerboerderij

Kampeerboerderij de Riegheide

Slenerweg 85

7848AG Schoonoord

