



HIKE AND SEEK

Spelregels
Versie: 2.00
26 februari 2024

1. Document Historie

Versie	Datum	Opmerkingen
1.00	Onbekend	- Document aangemaakt.
1.02	05-03-2009	- Regels verplichting Seekers aangepast. - Regels m.b.t. spotten en meelesen SMS door Hikers.
1.03	12-03-2010	- Wisselen van vervoersmiddel door seekers. - Dragen van groepsnummerpapieren door lopende/fietsende Seekers. - Inleveren startformulieren zaterdagochtend Seekers. - Vrijezone rond Hoofdkwartier.
1.04	17-03-2011	- Starttijden aangepast. - Extra groepsnummers voor Seekers.
1.05	14-03-2012	- Spots > Het zelfde groepje niet opnieuw mogen spotten voor 30 minuten na ongeldige spot. - Seekersquiz maximaal 150 punten. - Hints - Rader (indicatie waneer deze aanstaat, geen garantie) - Sms vergissing (mogelijk om correctie aan te vragen binnen enkele minuten.) - Bonuspunten, percentage te bezoeken checkpoints klopte niet.
1.06	15-03-2012	- Starttijd Hikers aangepast.
1.07	16-02-2013	- Seekers krijgen groene rugnummers i.p.v. bruine. - Organisatie is herkenbaar aan oranje lamp.
1.08	04-03-2013	- Regels oment verlichting verduidelijkt.
1.09	12-03-2013	- Aanpassingen regels spotten 's nachts.
1.10	08-03-2014	- Afmelden Seekers op vrijdagavond toegevoegd. - Bonuspunten bij inleveren seekersquiz zaterdag voor 11.00u. - Bonuspunten voor een heel weekend niet gespot worden. - Achievements zijn als spelelement toegevoegd.
1.11	09-03-2015	- Naast SMS ook andere media voor communicatie toegevoegd. - Verduidelijking dat voor bonus voor 25% groepjes spotten alleen de geldige spots worden geteld.
1.12	01-03-2016	- Groepsnummer Seekers moet op spottfoto staan. - Straftpunten wanneer onjuiste tijd op camera.
1.13	09-12-2016	- Kleine tekstuele wijzigingen en verbeteringen.
1.14	07-03-2017	- Media verwijderd (alleen nog sms tijdens het spel). - Kleine tekstuele wijzigingen en verbeteringen.
1.15	01-12-2017	- Bonuspunten niet gebruiken, joker komen te vervallen. - Afmeld sms komt te vervallen hierbij zal er handmatig een formulier moeten worden ingeleverd waarop de tijd vermeld staat. - Fout parkeren rond de kampeerterreinen wordt bestraft door Hike and Seek.
1.16	17-02-2018	- Spellingsfouten aangepast.
1.17	10-01-2019	- Artikels toegevoegd die overeenkomen met het infoboekje.
1.18	19-02-2019	- Bonuspunten 33% posten verwijderd.
1.19	15-02-2020	- Diverse artikelen duidelijker omschreven.
1.20	24-10-2022	- Bonuspunten verwijderd.
1.21	11-03-2023	- Verduidelijking Spelregels oment groepsnummers.

		<ul style="list-style-type: none">- Verduidelijking Spelregels omtrent spotfoto's.- Verduidelijking Spelregels omtrent voertuigen.- Artikelnummers aangepast.- Artikel Deelnemers toegevoegd.- Verduidelijking Spelregels omtrent hints.
2.00		<ul style="list-style-type: none">- Nieuwe Hike and Seek huisstijl toegepast.- Alle oude hele versies zijn nu onderdeel van Versie 1.xx. Dus versie 21 wordt versie 1.21.- Artikelen vervangen voor hoofdstuk nummers.- Seekers startformulier zaterdag levert vanaf nu 100 punten op. I.p.v. strafpunten bij niet inleveren.- Verlichting toegevoegd i.v.m. natuurwetten.- Diverse kopjes gemaakt ter verduidelijking.- Voertuigen aangepast i.v.m. natuurwetten.

2. Inhoud

1.	Document Historie.....	2
3.	Definities.....	5
4.	Eindbeslissing bij organisatie.....	5
5.	Herkenbaarheid organisatie.....	5
6.	Vliegende brigade.....	5
7.	Gedragsregels.....	6
8.	Deelnemers.....	6
9.	Hikers.....	6
10.	Seekers.....	6
11.	Voertuigen.....	7
	Gemotoriseerde voertuigen.....	7
	Fietsen.....	7
12.	Verlichting.....	7
13.	Hike and Seek tijd.....	7
14.	Vertrek.....	7
15.	Spots.....	8
16.	Vrije Zones.....	9
17.	Joker.....	9
18.	Checkpoints.....	9
	Dagcheckpoints.....	9
	Nachtcheckpoints.....	9
	Supercheckpoints.....	10
	Geen papier melding.....	10
19.	Overnachten.....	11
20.	Seekersvragen.....	11
21.	Groepsnummerpapieren.....	12
	Hikers.....	12
	Seekers.....	12
	Afmelden.....	12
22.	Hints.....	13
	Radar.....	13
	Hints Commando.....	13
23.	Communicatie met het spelsysteem.....	14
24.	Bezwaar.....	14
25.	Achievements.....	14

3. Definities

Actieve speltijd – de periode vanaf vertrek van de Hikers op vrijdagavond van 20:00 tot zaterdag 2:00 en zaterdag 8:30 tot zaterdag 19:00.

Complete speltijd – de periode vanaf vertrek van de Hikers op de vrijdagavond van 20:00 tot zaterdag 19:00

4. Eindbeslissing bij organisatie

Bij het toekennen van punten en strafpunten en bij het diskwalificeren van groepen zal de organisatie zich laten leiden door de regels in dit document en die van het informatieboekje. Wanneer regels in dit document niet overeenkomen met die in het informatieboekje is het spelregeldocument leidend. In uitzonderlijke gevallen of situaties waarin het spelregeldocument niet toereikend blijkt neemt de organisatie een beslissing.

Op zondag zal de uitslag door de organisatie bekend gemaakt worden. De uitslag is definitief en zal enkel aangepast worden indien de organisatie hier een zwaarwegende reden voor heeft. De uitslag zal na afloop van de activiteit zo spoedig mogelijk op de website van Hike and Seek verschijnen.

5. Herkenbaarheid organisatie

Wanneer de organisatie of medewerkers van de organisatie door het spelgebied rijden zullen ze zoveel mogelijk herkenbaar zijn door een oranje zwaailamp op het dak. Verder zijn ze te herkennen aan hun Hike en Seek kleding. Tevens zal van de door de organisatie gebruikte voertuigen een foto getoond worden tijdens de speluitleg op vrijdagavond. Voor deelnemers is het niet toegestaan hun voertuig te voorzien van zwaailampen.

6. Vliegende brigade

Tijdens Hike and Seek zullen meerdere teams van de Vliegende Brigade (En het mediateam) rondrijden in het gebied. De Vliegende brigade is te herkennen aan de oranje zwaailamp op de auto. De Vliegende Brigade controleert namens de organisatie op het naleven van de spelregels en is bevoegd om bekeuringen uit te delen en kan de organisatie adviseren groepen te diskwalificeren. Een bekeuring is een constatering van een overtreding van de spelregels. De bekeurde groep krijgt indien mogelijk een afschrift van de bekeuring. Na het spel zal de organisatie elke uitgegeven bekeuring bekijken en er strafpunten en/of een strafpercentage aan toekennen. Bij rijden of lopen in een verboden gebied wordt een groep gediskwalificeerd en naar huis gestuurd. Wanneer een Hikers-groep in gesprek is met de Vliegende Brigade kan zij niet gespot worden. De Vliegende brigade kan spots van een Hikers-groep afkeuren die gemaakt zijn terwijl zij met een Hikers-groep in gesprek zijn of vlak daarna. Word je als Hikersgroep toch gespot maak dan meteen bezwaar.

7. Gedragsregels

Zoals vermeld in de deelnemersvoorwaarden, dienen de deelnemende groepen zich strikt te houden aan de lokale wet- en regelgeving. Dit omvat onder andere het beperken van de activiteiten tot bestaande wegen en paden, en het vermijden van voertuiggebruik in niet toegestane gebieden. Indien er sprake is van overtredingen, behoudt de organisatie zich het recht voor om strafpunten of strafpercentages toe te kennen, de groep te diskwalificeren en/of de groep uit te sluiten van deelname aan toekomstige edities van Hike and Seek. Bovendien geldt dat deelnemers persoonlijk verantwoordelijk zijn voor eventuele schade en/of gevolgen als gevolg van het overtreden van lokale wetten, en dat de organisatie aanvullende straffen kan opleggen. Het naleven van de lokale wetgeving is essentieel voor een veilige en verantwoorde deelname aan de activiteit.

Hieronder staat wat wij verstaan onder de Hike and Seek groene code:

- Wij houden ons aan de plaatselijk geldende wet- en regelgeving en respecteer de verkeersregels
- Wij betreden geen afgesloten of door de organisatie als verboden aangeduide gebieden
- Wij brengen geen schade toe aan het milieu
- Wij houden rekening met andere gebruikers van het spelgebied, zoals fietsers, wandelaars, ruiters, boeren, bewoners en andere recreanten
- Wij beperken lichthinder van zaklampen, auto en toebehoren tot een minimum
- Wij beperken geluidshinder tot een minimum

8. Deelnemers

Deelnemersgroepen kunnen meedoen als Hikers of Seekers. Tijdens het spel is het niet mogelijk om over te stappen van Hiker naar Seeker of andersom.

9. Hikers

Een groep die deelneemt als Hikers moet minimaal uit 2 en maximaal uit 6 personen bestaan. Hikers moeten gedurende de complete speltijd zich inclusief bagage te voet verplaatsen. Leden van de Hikers-groep moeten zich gedurende de actieve speltijd continu in zicht afstand van elkaar bevinden. Bij constatering van het opsplitsen van een Hikers-groep kan de organisatie besluiten over te gaan tot het toekennen van strafpunten, strafpercentages of diskwalificatie van de groep.

10. Seekers

Een groep die deelneemt als Seekers moet minimaal uit 2 personen en maximaal uit 6 personen bestaan. De groep mag gebruikmaken van maximaal 1 auto. Gaat de groep te voet of per fiets dan geldt 1 vervoersmiddel per deelnemer. Tijdens het spel mogen Seekers van vervoersmiddel wisselen. Hierbij geldt dat alle groepsleden dan hetzelfde vervoersmiddel moeten gebruiken, en dat de groepsnummers op het nieuwe vervoersmiddel zichtbaar worden gedragen. Er mag in dit geval niet gewisseld worden naar een andere auto. De leden van de Seekers-groep moeten zich gedurende de complete speltijd continu in zicht afstand van elkaar bevinden, behalve wanneer de groep op het centrale kampterrein is. Bij constatering van het opsplitsen van een Seekers-groep kan de organisatie besluiten over te gaan tot het toekennen van strafpunten, strafpercentages of diskwalificatie van de groep.

11. Voertuigen

Gemotoriseerde voertuigen

Onder gemotoriseerde voertuigen verstaan wij Peronen-auto's (deze moet aan de geldende Nederlandse verkeers wetgeving voldoen) Motoren, scooters, quads, ect. zijn niet toegestaan. Een team mag maximaal 1 personenauto gebruiken tijdens het spel, wisselen van auto is dus niet mogelijk tijdens het spel!

Fietsen

Fietsen zijn toegestaan. Deze moeten voorzien zijn van goede en werkende verlichting zowel voor als achter (deze moet aan de geldende Nederlandse verkeers wetgeving voldoen), het volledige team moet bij elkaar blijven fietsen. Elektrische fietsen zijn toegestaan, het is echter niet mogelijk om de elektrische fietsen op te laden op het hoofdkwartier, tenzij de accommodatie hier voor een laad paal heeft. Onder elektrische fietsen vallen de fietsen die niet helm plichtig zijn en dus geen kenteken bevatten.

12. Verlichting

Tussen zonsondergang en zonsopkomst is het niet toegestaan om verlichting te gebruiken met een lichtsterkte van 1.000 Lumen. Dit geldt voor zaklampen, hoofdlampen en verlichting op voertuigen. Gemonteerde verstralers zullen voor aanvang gecontroleerd worden op lichtsterkte.

13. Hike and Seek tijd

Voor een goed verloop van het spel en de automatische verwerking van de berichten aan het spelsysteem is het van belang dat bij alle apparaten (telefoons, camera's, computers) de tijd goed ingesteld staat. Bij de aanmeldplek bij het hoofdkwartier hangt een klok, die gelijkgezet is met de tijd van onze server. Deze klok geeft *de Hike and Seek tijd* aan. De klokken van onze computers, telefoons, horloges, etc. zijn gelijkgezet met deze klok. Deelnemende groepen zijn verplicht om na het aanmelden te controleren dat de klok van hun telefoons en camera's niet meer dan 1 minuut verschilt met de Hike and Seek tijd. Wanneer de tijdstip van een ingeleverde foto afwijkt van het daadwerkelijke tijdstip, kan de bijbehorende spot afgekeurd worden. Wanneer dit bij meerdere ingeleverde foto's het geval is, kan de organisatie strafpunten geven aan de Seekers-groep.

14. Vertrek

Groepen kunnen pas aan het spel deelnemen als zij zich aangemeld hebben bij de organisatie met de brief die bij het informatieboekje mee is gestuurd.

Na de speluitleg zal de organisatie om 20:00 het sein geven dat de Hikers mogen vertrekken. Om 21:00 krijgen de Seekers hetzelfde startsein en mogen ze vertrekken. De groepen kunnen na hun startsein het startformulier (dat bevestigd is aan het tasje dat ze krijgen bij het aanmelden) inleveren bij het startpunt. Tot maximaal een kwartier na het vertreksein kan het startformulier ingeleverd worden. Het inleveren van het startformulier levert 100 punten op. Voordat het vertreksein gegeven wordt moet elke groep minimaal een telefoonnummer geregistreerd hebben via het REG commando. (voor geldige sms commando's zie de infolyer die je in je groepstas bij aanmelden op de groepsacomodatie ontvangt.)

Bij vertrek dienen Hikers-groepen hun bestemming door te geven via een vertrekbericht.

15. Spots

Seekersgroepjes kunnen gedurende de complete speltijd Hikersgroepjes op de foto zetten **met uitzondering van de periode tussen: zaterdag 02:00 en 09:15** .

Het maken van een foto van een Hikersgroep heet een spot. Voor een geldige spot krijgt de Seekersgroep 25 punten. Bij de Hikersgroep wordt 25 punten van de score afgetrokken.

Een spot is geldig als:

- De spot per SMS commando is doorgegeven aan het hoofdkwartier.
- De foto aan de eisen voldoet:
 - De foto moet in JPEG of PNG formaat aangeleverd worden.
 - De foto's mogen niet gemaakt zijn met een lens met een brandpunt groter dan 85 mm.
 - Wijzigen van een foto is verboden.
 - Het fotobestand bevat EXIF-informatie met daarin de tijd en datum van het maken van de foto en het model van de camera.
 - Het tijdstip van maken van de foto mag maximaal 5 minuten afwijken van het moment van het versturen van het bijbehorende spotbericht.
 - Op de foto dient het groepsnummer van zowel de Hikersgroep als van de Seekersgroep zichtbaar en leesbaar te zijn.
 - Op de foto moet staan: Alle leden van het seekersteam staan minus degene die de foto maakt.
 - Op de foto moet staan: Minimaal 1 Hiker

Aanvullende voorwaarden:

Een spot is alleen geldig als het Hikersgroep op dat moment niet onschendbaar is. Een Hikersgroep is onschendbaar als:

- De Hikersgroep in het afgelopen half uur al geldig gespot is
- De Hikersgroep zich op dat moment in een vrije zone bevindt.
- De Hikersgroep in de afgelopen 2 uur al geldig gespot is door hetzelfde Seekersteam dat ze probeert te spotten
- Als je als Seeker in het afgelopen half uur een ongeldige of afgekeurde spot hebt gedaan
- Als de Hikersgroep hun Joker heeft ingezet

Verder verloop Spots:

De Seekergroep moet de Hikersgroep de mogelijkheid bieden om het spotbericht mee te lezen vóór het versturen (als de Hikersgroep hierom vraagt), zodat bijv. het coördinaat gecontroleerd kan worden.

Nadat de Seekersgroep de spot correct heeft gemeld, krijgen zowel de Seekersgroep als de gespotte Hikersgroep zo spoedig mogelijk een antwoordbericht waarin gemeld wordt of de spot voorlopig geldig of ongeldig is.

De geldigheid van de spotfoto wordt na afloop van het spel door de organisatie gecontroleerd aan de hand van de spotfoto's. Uiterlijk zaterdag 20:00 moeten alle spotfoto's in het bezit zijn van de organisatie. Wanneer bij controle blijkt dat er bij een gemelde spot geen

spotfoto aanwezig is of de spotfoto niet aan de eisen voldoet, kan de spot met terugwerkende kracht ongeldig worden verklaard.

De onschendbaarheid van een Hikersgroep wordt echter niet met terugwerkende kracht aangepast.

16. Vrije Zones

Vrije zones zijn de gebieden binnen een straal van 500 meter rond de overnachtingsterreinen en het hoofdkwartier (centraal kampterrein). De vrije zone rond het hoofdkwartier geldt niet van vrijdag 23.00 uur tot zaterdag 16.00 uur.

Binnen een straal van 50 meter van de vliegende brigade of het mediateam geldt een vrije zone wanneer deze stil staan of dit mondeling mededelen aan de deelnemers. Hier is geen discussie over mogelijk, hierin heeft de vliegende brigade of het mediateam in samenspraak met de organisatie altijd gelijk.

De organisatie behoudt altijd het recht om welke reden dan ook een vrije zone in te stellen voor onbepaalde tijd op een bepaalde locatie.

17. Joker

Hikers-groepen kunnen tijdens het spel éénmalig zelf onschendbaarheid aanvragen, via een bericht aan het spelsysteem in het voorgeschreven formaat. In het bericht wordt het ingangstijdstip doorgegeven. De onschendbaarheid gaat op het doorgegeven tijdstip in en duurt 30 minuten, ongeacht of deze periode geheel binnen de actieve speltijd valt. Het doorgegeven ingangstijdstip moet minimaal 10 minuten later zijn dan het moment van het verzenden van het bericht. Eenmaal aangevraagde onschendbaarheid is niet te herroepen.

18. Checkpoints

Hikers kunnen punten verdienen door checkpoints te bezoeken. Een checkpoint is een papier met daarop een checkpointnummer en wachtwoord. Bij het aanmelden op de vrijdagavond krijgen de Hikers-groepen een lijst met coördinaten van de checkpoints. Bij het bereiken van een checkpoint dient de Hikers-groep direct het wachtwoord door te geven via een bericht aan het spelsysteem. Het is niet toegestaan om eerst door te lopen en onderweg pas het wachtwoord te sturen.

Bij elk checkpoint moet ook doorgegeven worden wat de volgende bestemming is. Een checkpoint levert punten op als er van tevoren door middel van een vertrekbericht of een checkpointbericht doorgegeven is dat het huidige checkpoint de bestemming was. Een bezocht checkpoint levert dan 10 punten op, een supercheckpoint 25 of 50 punten.

Een groep mag een checkpoint niet meer dan een keer bezoeken. Wanneer een bericht een checkpointwachtwoord bevat wat al eerder door de groep gebruikt is, zal het bericht afgekeurd worden.

Dagcheckpoints

Dagcheckpoints zijn alleen beschikbaar op zaterdag. Dat houdt in dat deze checkpoints alleen zaterdag bij daglicht te bezoeken zijn. Anders leveren deze geen punten op. De organisatie zal maatregelen treffen als deze toch na zonsondergang worden bezocht!

Nachtcheckpoints

Nachtcheckpoints kunnen tijdens de complete speltijd worden bezocht, deze zullen voor de nachtrust sluiten zaterdag tussen 02.00 uur en 08.30 uur.

Supercheckpoints

Een supercheckpoint is een checkpoint met een vraag met 3 mogelijke antwoorden. Bij elk antwoord staat een wachtwoord. Indien het wachtwoord bij het juiste antwoord wordt doorgestuurd levert dit 25 extra punten op. Zo levert een supercheckpoint met een goed antwoord 50 punten op.

Geen papier melding

Als op een checkpoint locatie een checkpointpapier niet gevonden kan worden, kan een Hikers-groep een melding "*geenpapier*" sturen met daarin de volgende bestemming. Wanneer na controle blijkt dat het papier inderdaad verdwenen was, zal aan de Hikers-groep alsnog de punten voor het checkpoint worden toegekend.

De organisatie kan een Hikers-groep strafpunten of een strafpercentage geven wanneer blijkt dat er onterecht "*geenpapier*" berichten zijn verzonden.

19. Overnachten

Hikers overnachten vrijdag op zaterdag binnen het spelgebied. Uiterlijk 2:00 moet de slaapplek bereikt zijn en dient de locatie doorgegeven te zijn via een bericht aan het spelsysteem. Indien er tijdig nog geen slaapplek bij de organisatie bekend is, zal de organisatie strafpunten toekennen.

De organisatie wijst minimaal 3 locaties in het gebied aan als Hikers-overnachtingsplaats. Deze locaties worden vrijdagavond samen met de checkpoints aan de Hikers bekend gemaakt. Elke overnachtingsplaats wordt bemand door medewerkers van Hike and Seek. Het overnachten op deze terreinen levert 81 bonuspunten op voor de Hikers, mits:

- De Hikersgroep het bereiken van hun overnachtingsplek voor 2:00 heeft aangekondigd met een commando SLAAPPLAATS.
- De Hikersgroep voor zaterdag 2:00 op de overnachtingsplaats aangekomen is en zich gemeld hebben bij de kampstaf
- De Hikersgroep niet eerder dan zaterdag 8:30 vertrekt en zich afgemeld heeft bij de kampstaf
- De Hikersgroep heeft bij vertrek een vertrekbericht verstuurd met de eerste bestemming.

Wanneer Hikers of Seekers buiten een van deze kampterreinen overnachten worden er geen bonuspunten toegekend. De organisatie doet 's nachts een ronde om te controleren of de Hikers-groepen daadwerkelijk op de doorgegeven slaapplek overnachten.

Seekers slapen op het centrale terrein. Op vrijdagavond moeten de Seekers zich afmelden op het centrale terrein tussen 1:30 en 2:00 om bonuspunten te krijgen. De nacht van zaterdag op zondag slapen zowel Seekers als Hikers op het centrale terrein.

Seekers leveren zaterdagochtend tussen 9:15 en 9:30 opnieuw een startformulier in. Wanneer zij dit formulier inleveren tijdig dan levert dit 100 bonus punten op.

20. Seekersvragen

Bij het aanmelden op vrijdag ontvangen Seekersgroepen een seekersquiz. Het beantwoorden van deze quizvragen kan maximaal 150 punten opleveren. De antwoorden dienen uiterlijk zaterdag om 18.00 uur te worden ingeleverd bij de organisatie.

Voor degenen die de quiz vroegtijdig, tot zaterdag 11.00 uur, inleveren, geldt een bonus van 50%. Dit betekent dat de behaalde punten op de Seekersquiz worden verhoogd met 50% van het totale aantal punten dat met de quiz kan worden behaald.

Na controle van de antwoorden worden de punten toegekend. Het is niet toegestaan om de quiz in gedeelten in te leveren, en eenmaal ingeleverde quizzen kunnen niet worden teruggenomen.

21. Groepsnummerpapieren

Bij aanmelding ontvangen deelnemende groepen groepsnummerpapieren met daarop de groepsnaam en -nummer. Deze papieren dienen tijdens het spel als herkenningmiddel voor de groepen. Het is niet toegestaan om op de papieren te schrijven, knippen, scheuren of andere wijzigingen aan te brengen.

Hikers

Een Hikergroep krijgt 3 groepsnummerpapieren uitgereikt. Tijdens de actieve speltijd moeten minimaal 2 personen het nummer aan de achterzijde van hun rugzak dragen. Het papier heeft een kader, en alles binnen dit kader moet zichtbaar zijn. Het derde papier dient als reserve.

Seekers

Een Seekersgroep ontvangt 5 groepsnummerpapieren: 2 witte voor in het voertuig, 1 witte voor gebruik in spotfoto's, en 2 groene voor gebruik buiten het voertuig (gedragen door deelnemers). Gedurende het hele spel moeten de papieren vanaf zowel de linker- als de rechterzijde van het voertuig leesbaar zijn. Het kader op het papier geeft aan dat alles binnen dit kader zichtbaar moet zijn. Wanneer Seekers zich te voet of per fiets verplaatsen, moeten 2 personen uit de groep de groene groepsnummerpapieren zichtbaar aan de achterzijde dragen.

Afmelden

Alle ontvangen groepsnummerpapieren moeten bij het afmelden op zaterdag worden ingeleverd. Het niet inleveren van alle papieren resulteert in maximaal 50 strafpunten voor de groep. Bij het inleveren worden alleen onbeschadigde papieren uit één geheel meegeteld waarop het groepsnummer leesbaar is.

22. Hints

Radar

Aan de hand van de laatst doorgegeven locatie en bestemming van Hikers-groepjes, de tijdstippen daarvan en hun gemiddelde loopsnelheid tot nu toe wordt er op het hoofdkwartier van elk Hikers-groepje de geschatte locatie berekend. Deze geschatte locaties worden getoond op een radar die door Seekers op het centrale kampterrein kan worden bekeken. Op deze radar staan geen groepsnummers en deze kan dus alleen gebruikt worden om te kijken in welke richting t.o.v. het hoofdkwartier zich de meeste groepjes bevinden.

De radar kan actief zijn tussen de volgende tijdstippen:

- Vrijdag: Twee uur na het vertrek van de Hikers tot twee uur voor het einde van het spel.
- Zaterdag: één uur na het start van het spel tot drie uur voor het einde van het spel.

Daarnaast kan door onvoorziene omstandigheden de radar tijdelijk in-actief staan.

Ook is de organisatie ten alle tijden bevoegd de radar tijdens het spel uit te zetten indien dit de speelbaarheid van het spel ten goede komt.

Hints Commando

Seekers-groepen kunnen door middel van een Hintbericht met hun eigen coördinaat de dichtstbijzijnde geschatte coördinaten van Hikers-groepjes opvragen. Een aangevraagde hint voor 1 coördinaat kost de Seekers-groep 5 punten, voor 4 coördinaten kost het de Seekers-groep 15 punten.

Daarnaast kan de organisatie tijdens het spel hints versturen naar alle Seekers-groepen met daarin coördinaten van willekeurige Hikers-groepen. Deze 'automatische' hints kosten voor de Seekers-groepen geen punten en bevatten ook vier coördinaten.

De organisatie biedt geen garanties over de nauwkeurigheid van de geschatte coördinaten.

23. Communicatie met het spelsysteem

Punten voor checkpoints en spots worden automatisch toegekend op basis van de berichten die het hoofdkwartier ontvangt. Deze berichten dienen te worden verstuurd via SMS of Telegram. In geval van technische storingen op het hoofdkwartier en/of problemen met het ontvangen van berichten door een groot aantal deelnemende groepen, behoudt de organisatie zich het recht voor om na afloop van het spel punten toe te kennen aan de hand van bewijzen, zoals foto's van checkpoints of de outbox van de mobiele telefoon. Deze regeling is niet van toepassing op individuele groepen die incidentele problemen ondervinden bij het verzenden van berichten.

Indien Hikers direct na het verzenden van een bericht (binnen 5 minuten) een fout ontdekken bij het opgeven van de volgende bestemming, kunnen ze contact opnemen met het hoofdkwartier. In een dergelijk geval kan de volgende bestemming handmatig worden gewijzigd.

Voor alle typen berichten die in dit document worden genoemd, dienen de groepen zich te houden aan de structuur zoals beschreven in het informatieboekje. Berichten die niet aan deze structuur voldoen, zullen door de computer op het hoofdkwartier worden genegeerd of afgekeurd.

24. Bezwaar

Groepen die het niet eens zijn met de (voorlopige) geldigheidsverklaring of ongeldigverklaring van een spot, kunnen dit achteraf aankaarten met behulp van het Klachtformulier Spot, verkrijgbaar bij de organisatie. Volledig ingevulde klachtformulieren dienen voor zaterdag 20:00 uur te worden ingeleverd bij de organisatie. Als de klacht als gegrond wordt beschouwd, zal de spot in de computer worden aangepast. De betreffende Hikers- en Seekersgroepen ontvangen geen verdere toelichting op de genomen beslissing.

Andere klachten met betrekking tot het spelverloop, toegekende punten, strafpunten, enzovoort, kunnen eveneens schriftelijk worden ingediend bij de organisatie, deze dienen ook uiterlijk zaterdag 20:00 uur te worden ingeleverd. De verwerking van deze klachten volgt hetzelfde proces als bij de Klachtformulieren Spot.

25. Achievements

Achievements zijn als spelelement toegevoegd. Achievements zijn kleine noemenswaardigheden die tijdens de uitslag vermeld zullen worden. Ze leveren geen punten op.