

HIKEANDSEEK



**SPELREGELS
VERSIE 20
24 OKTOBER 2022**

GESCHIEDENIS DOCUMENT.

Versie	Datum	Opmerkingen
1.0	Unknown	Document aangemaakt.
2.0	5 Maart 2009	<ul style="list-style-type: none"> Regels verplichting Seekers aangepast. Regels m.b.t. spotten en meelesen SMS door Hikers.
3.0	12 maart 2010	<ul style="list-style-type: none"> Wisselen van vervoersmiddel door seekers. Dragen van groepsnummerpapieren door lopende/fietsende Seekers. Inleveren startformulieren zaterdagochtend Seekers. Vrije zonde rond centraal terrein.
4.0	17 maart 2011	<ul style="list-style-type: none"> Starttijden aangepast volgens nieuwe draaiboek. Extra groepsnummers voor Seekers.
5.0	14 maart 2012	<ul style="list-style-type: none"> Spots > Het zelfde groepje niet opnieuw mogen spotten voor 30 minuten na ongeldige spot. Seekervragen> maximaal 150 punten te verdienen. Hints > Aantal coördinaten staan in een hint lijst. Rader> Indicatie wanneer deze aanstaat, geen garantie Sms > Vergissing in SMS bericht (correctie mogelijk binnen enkele minuten bij fout in bestemming). Bonuspunten > Percentage te bezoeken checkpoints klopte niet (moet 33% zijn).
6.0	15 maart 2012	<ul style="list-style-type: none"> Starttijd Hikers aangepast volgens draaiboek.
7.0	16 februari 2013	<ul style="list-style-type: none"> Seekers krijgen groene rugnummers i.p.v. beige. Organisatie is herkenbaar aan oranje lamp.
8.0	4 maart 2013	<ul style="list-style-type: none"> Regels omtrent verlichting verduidelijkt.
9.0	12 maart 2013	<ul style="list-style-type: none"> Aanpassing regels spotten 's nachts.
10.0	8 maart 2014	<ul style="list-style-type: none"> Afmelden Seekers op vrijdagavond toegevoegd. Bonuspunten bij inleveren Seekersquiz zaterdag voor 11.00 uur. Bonuspunten voor een heel weekend niet gespot worden. Achievements zijn als spelelement toegevoegd.
11.0	9 maart 2015	<ul style="list-style-type: none"> Naast SMS ook andere media voor communicatie toegevoegd. Verduidelijking dat voor de bonus voor 25% groepjes spotten alleen de geldige spots geteld worden.
12.0	1 maart 2016	<ul style="list-style-type: none"> Groepsnummer Seekers moet op de spotfoto staan. Strafpunten wanneer onjuiste tijd op camera.
13.0	9 december 2016	<ul style="list-style-type: none"> Kleine tekstuele wijzigingen en verbeteringen.
14.0	7 maart 2017	<ul style="list-style-type: none"> Media verwijderd (alleen nog sms tijdens het spel). Kleine tekstuele wijzigingen en verbeteringen.
15.0	1 december 2017	<ul style="list-style-type: none"> Bonus punten 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 kampeerterrainen wordt bestraft door HikeandSeek.
16.0	17 februari	<ul style="list-style-type: none"> Spellingsfouten aangepast
17.0	10 januari	<ul style="list-style-type: none"> Artikels toevoegen die overkomen met het infoboekje
18.0	19 februari	<ul style="list-style-type: none"> Bonus 33% posten verwijderd

19.0	15 februari 2020	• Diverse artikelen duidelijker omschreven.
20.0	24 oktober 2022	• Bonus punten verwijderd.

INHOUDSOPGAVE

Geschiedenis Document.	2
Definities (ARTIKEL 1)	5
Eindbeslissing bij organisatie (ARTIKEL 2)	5
Herkenbaarheid organisatie (ARTIKEL 3)	5
Vliegende brigade (ARTIKEL 4)	5
Hikers (ARTIKEL 6)	6
Seekers (ARTIKEL 7)	6
HikeandSeek tijd (ARTIKEL 8)	6
Vertrek (ARTIKEL 9)	7
Spots (ARTIKEL 10)	7
Joker (ARTIKEL 11)	8
Checkpoints (ARTIKEL 12)	8
Overnachten (ARTIKEL 13)	9
Seekersvragen (ARTIKEL 14)	9
Groepsnummerpapieren (ARTIKEL 15)	10
Hints (ARTIKEL 16)	10
Communicatie met het spelsysteem (ARTIKEL 17)	11
Bonuspunten (ARTIKEL 18)	11
Bezwaar (ARTIKEL 19)	11
Achievements(ARTIKEL 20)	11

DEFINITIES (ARTIKEL 1)

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 tot zaterdag 19:00

EINDBESLISSING BIJ ORGANISATIE (ARTIKEL 2)

Bij het toekennen van punten en strafpunten en bij het diskwalificeren van groepen zal de organisatie zich zoveel mogelijk houden aan de regels in dit document en die van het informatieboekje. Wanneer regels in dit document niet overeenkomen met die in het informatieboekje beslist de organisatie.

Op zondag zal de uitslag door de organisatie bekend gemaakt worden. Het is hierna niet meer mogelijk te corresponderen over de uitslag. Alleen in uitzonderlijke gevallen zal de organisatie op eigen initiatief een aangepaste uitslag uitgeven. Deze zal dan op de website van HikeandSeek verschijnen.

HERKENBAARHEID ORGANISATIE (ARTIKEL 3)

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. Daarnaast 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 extra verlichting in welke vorm dan ook. Dus ook breedtestralers en zoeklichten die vast zitten aan de auto zijn verboden. Een zoeklicht wat in de hand wordt gehouden is wel toegestaan.

VLIEGENDE BRIGADE (ARTIKEL 4)

Tijdens HikeandSeek zullen meerdere Vliegende Brigade teams in het gebied rondrijden. 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 een strafpercentage aan toekennen. Wanneer een Hikersgroep in gesprek is met de vliegende brigade kan zij niet gespot worden. De vliegende brigade kan spots van een Hikersgroep afkeuren die gemaakt zijn terwijl zij met een Hikersgroep in gesprek zijn of vlak daarna.

GEDRAGSREGELS (ARTIKEL 5)

Zoals ook in de deelnemersvoorwaarden vermeld staat, dienen de deelnemende groepen zich te houden aan de plaatselijke regels. Dit houdt onder andere in: alleen op bestaande wegen en paden lopen en niet met voertuigen rijden in gebieden waar dit niet is toegestaan. De organisatie kan bij constatering van overtredingen overgaan tot toekennen van strafpunten of strafpercentages, diskwalificeren van de groep en/of het uitsluiten van de groep aan deelname van verdere edities van HikeandSeek.

HIKERS (ARTIKEL 6)

Deelnemersgroepen kunnen meedoen als Hikers of Seekers. Tijdens het spel is het niet mogelijk om over te stappen van Hiker naar Seeker of andersom. Een groep die deelneemt als Hikers moet minimaal uit 2 en maximaal uit 6 personen bestaan. Hikers moeten gedurende de complete speltijd zich met bagage te voet verplaatsen. Leden van de Hikersgroep moeten zich gedurende de actieve speltijd continu in zichtafstand van elkaar bevinden.

SEEKERS (ARTIKEL 7)

Een groep die deelneemt als Seekers moet minimaal uit 2 personen bestaan. De groep mag gebruikmaken van maximaal 1 auto, te voet of een fiets of paard per persoon. 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. De leden van de Seekersgroep moeten zich gedurende de complete speltijd continu in zichtsafstand van elkaar bevinden, behalve wanneer de groep op het centrale kampterrein is.

HIKEANDSEEK TIJD (ARTIKEL 8)

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 HikeandSeek 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 HikeandSeek 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 Seekersgroep.

VERTREK (ARTIKEL 9)

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 rond 20:00 (via de geluidsinstallatie) het sein geven dat de Hikers mogen vertrekken. Rond 21:00 krijgen de Seekers hetzelfde startsein. 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.

Bij vertrek dienen Hikersgroepen hun bestemming door te geven via een vertrekbericht.

SPOTS (ARTIKEL 10)

Seekersgroepjes kunnen gedurende de complete speltijd **behalve tussen zaterdag 02:00 en 09:15** Hikersgroepjes op de foto zetten. Het maken van een foto van een Hikersgroep is een spot. Een spot is geldig als de foto aan de eisen voldoet (zie hieronder), de spot in een SMS of ander toegestaan berichttype is doorgegeven aan het hoofdkwartier, en het Hikersgroepje op dat moment niet onschendbaar is, en de Hikersgroep zich op dat moment niet in een vrije zone bevindt.

Een Hikersgroep is onschendbaar voor alle Seekersgroepen als ze in de laatste 30 minuten al geldig gespot zijn. Daarnaast is een Hikersgroep onschendbaar voor een Seekersgroep als die Seekersgroep de Hikersgroep in de afgelopen twee uur al geldig heeft gespot of als deze Seekers in het afgelopen half uur een **ongeldige** spotfoto-poging hebben gedaan. Een Hikersgroep kan ook onschendbaar zijn als ze hun joker hebben ingezet (zie paragraaf 11). Tenslotte is een Hikersgroep onschendbaar voor een Seekersgroep, als de Seekersgroep in het afgelopen half uur een voorlopig afgekeurde spot heeft gemaakt.

Eisen voor de spotfoto:

- De foto moet in JPEG formaat aangeleverd worden
- 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 moet zo min mogelijk afwijken van het moment van het versturen van het bijbehorende spotbericht. Dit verschil mag in ieder geval niet meer dan 5 minuten zijn.
- Op de foto dient het groepsnummer en het complete kader van zowel het groepsnummerpapier van de Hikersgroep als van de Seekersgroep zichtbaar te zijn.
- De foto's mogen niet gemaakt zijn met een lens met een brandpunt groter dan 85 mm.
- Wijzigen van een foto is verboden.

Vrije zones zijn de gebieden binnen een straal van 500 meter rond de overnachtingsterreinen en het centrale kampterrein. De vrije zone rond het seekerskampterrein/ hoofdkwartier geldt niet van vrijdagavond 23:00 tot zaterdag 16:00. Nadat de Seekersgroep de spot juist heeft gemeld, krijgen de Seekersgroep en 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. 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 volgens de eisen is, kan de spot met terugwerkende kracht ongeldig worden verklaard. De onschendbaarheid wordt echter niet met terugwerkende kracht aangepast. Na het maken van de spotfoto moet de Hikergroep door de Seekergroep op de hoogte worden gesteld dat ze gespot zijn. De Seekergroep moet de Hikergroep de mogelijkheid bieden om het spotbericht mee te lezen voor het versturen (als de Hikergroep hierom vraagt), zodat bijv. het coördinaat gecontroleerd kan worden. Voor een geldige spot krijgt de Seekergroep 25 punten, bij de Hikergroep wordt 25 punten van de score afgetrokken.

JOKER (ARTIKEL 11)

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

CHECKPOINTS (ARTIKEL 12)

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 Hikergroepen een lijst met coördinaten van de checkpoints. Bij het bereiken van een checkpoint dient de Hikergroep 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 punten. 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.

Checkpoints kunnen bezocht worden tijdens de complete speltijd, behalve tussen zaterdag 2:00 en 8:30.

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.

Als een checkpointpapier niet gevonden kan worden, kan een Hikergroep een melding "geenpapier" sturen met daarin de volgende bestemming. Wanneer na controle blijkt dat het papier inderdaad verdwenen was, zal alsnog aan de Hikergroep de punten voor het checkpoint worden toegekend. De organisatie kan een Hikergroep strafpunten of een strafpercentage geven wanneer blijkt dat er onterecht geenpapierberichten zijn verzonden.

OVERNACHTEN (ARTIKEL 13)

Hikers overnachten vrijdag op zaterdag binnen het spelgebied. Uiterlijk 2:00 moet de slaappleaats bereikt zijn en dient de lokatie doorgegeven te zijn via een bericht aan het spelsysteem. Indien na 2:30 nog geen slaappleaats bij de organisatie bekend is, kan de organisatie een strafpercentage toekennen.

De organisatie wijst 4 locaties in het gebied aan als Hikers-overnachtingspleaats. Deze locaties worden vrijdagavond samen met de checkpoints aan de Hikers bekend gemaakt. Elke overnachtingspleaats wordt bemand door medewerkers van HikeandSeek. Het overnachten op deze terreinen levert 81 bonuspunten op voor de Hikers, mits:

- De Hikersgroep voor zaterdag 2:00 op de overnachtingspleaats 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 het bereiken van hun overnachtingsplek voor 2:00 heeft aangekondigd met een commando SLAAPPLAATS.
- De Hikersgroep heeft bij vertrek een vertrekbericht verstuurd met de eerste bestemming.

Wanneer Hikers buiten een van deze kampterreinen overnachten worden er dus geen bonuspunten toegekend. De organisatie kan langskomen om te controleren of de Hikersgroep daadwerkelijk op de doorgegeven plek overnacht.

Seekers slapen op het centrale terrein. Op vrijdagavond moeten ook 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 Hikers ook op het centrale terrein.

Seekers leveren zaterdagochtend tussen 9:15 en 9:30 opnieuw een startformulier in.

Wanneer zij dit formulier niet inleveren, levert dit 100 strafpunten op.

SEEKERSVRAGEN (ARTIKEL 14)

Seekersgroepen krijgen bij het aanmelden op vrijdag een seekersquiz. Het beantwoorden van de vragen in deze quiz levert maximaal 150 punten op. De antwoorden moeten uiterlijk zaterdag 20:00 bij de organisatie ingeleverd zijn. Tot zaterdag 11:00 uur kan vroegtijdig de Seekersquiz worden ingeleverd tegen een bonus van 50%. Dit houdt in dat de behaalde punten op de Seekersquiz worden vermeerderd met 50% van de totale punten. De punten worden na controle van de antwoorden toegekend. Het is niet mogelijk om de quiz in delen in te leveren. Ook is het niet mogelijk de quiz na het inleveren weer terug te krijgen.

GROEPSNUMMERPAPIEREN (ARTIKEL 15)

Aan de deelnemende groepjes worden bij aanmelden groepsnummerpapieren uitgereikt, met daarop de groepsnaam en -nummer. Door deze papieren kunnen de groepen tijdens het spel herkend worden. Schrijven op het papier, knippen, scheuren en andere wijzigingen aanbrengen is niet toegestaan.

Hikers – aan een Hikergroep worden 3 groepsnummerpapieren uitgereikt. Tijdens de actieve speltijd moeten minimaal 2 personen het nummer aan de rugzijde dragen. Op het papier staat een kader, alles wat zich binnen dit kader bevindt moet zichtbaar zijn.

Seekers – aan een Seekersgroep worden 5 groepsnummerpapieren uitgereikt: 2 witte voor in het voertuig, 1 witte om te gebruiken in de spotfoto's, 2 groene voor gebruik buiten het voertuig. Tijdens de complete speltijd moeten de groepsnummerpapieren aan de binnenzijde, aan de linker- en rechterkant van het voertuig bevestigd zijn. De papieren moeten aan de linker- en rechterzijde van het voertuig gelezen kunnen worden. Op het papier staat een kader, alles wat zich binnen dit kader bevindt moet zichtbaar zijn. Wanneer Seekers zich lopend, per fiets, of per paard voortbewegen, moeten 2 personen van de groep de groepsnummerpapieren zichtbaar aan de rugzijde dragen.

Alle ontvangen groepsnummerpapieren moeten bij het afmelden op de zaterdag ingeleverd worden. Wanneer er minder papieren ingeleverd worden, levert dit 50 strafpunten op voor de groep. Bij het inleveren tellen alleen papieren uit één geheel mee waarvan het groepsnummer leesbaar is.

HINTS (ARTIKEL 16)

Aan de hand van de laatst doorgegeven locatie en bestemming van Hikergroepjes, de tijdstippen daarvan en hun gemiddelde loopsnelheid tot nu toe wordt er op het hoofdkwartier steeds van elk Hikergroepje de geschatte lokatie berekend. Deze geschatte lokaties worden geplot op een radar, die door Seekers op het centrale kampterrein kan worden bekeken. Op deze radar staan geen groepsnummers en kan dus alleen gebruikt worden om te kijken in welke richting t.o.v. het hoofdkwartier zich de meeste groepjes bevinden. De radar staat een uur voor het einde spel op vrijdag en op zaterdag en een uur na het begin op die dagen niet meer aan. Daarnaast kan door technische problemen (overmacht) de radar tussentijds ook uit staan.

Seekersgroepen kunnen door middel van een Hintbericht met hun eigen coördinaat de dichtsbijzijnde geschatte coördinaten van Hikergroepjes opvragen. Een aangevraagde hint voor 1 coördinaat kost de Seekersgroep 5 punten, voor 4 coördinaten kost het de Seekersgroep 15 punten.

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

De organisatie biedt geen garanties over de nauwkeurigheid van de geschatte coördinaten. Ook is de organisatie ten alle tijden bevoegd de radar tijdens het spel uit te zetten.

COMMUNICATIE MET HET SPELSYSTEEM

(ARTIKEL 17)

Punten voor checkpoints en spots worden automatisch toegekend aan de hand van de op het hoofdkwartier ontvangen berichten. Deze berichten kunnen verstuurd worden via SMS. Bij een technische storing op het hoofdkwartier en/of problemen met de ontvangst van berichten van een groot deel van de deelnemende groepen kan de organisatie na afloop van het spel punten toe kennen aan de hand van bewijzen zoals foto's van checkpoints of de outbox van de mobiele telefoon. Dit geldt niet voor individuele groepen die een incidenteel probleem hebben met het verzenden van berichten.

Als door Hikers direct na het verzenden van een bericht (dat wil zeggen: binnen 5 minuten) een fout wordt geconstateerd bij het opgeven van een bestemming kan er contact worden opgenomen met het Hoofdkwartier. Hier kan de bestemming in een dergelijk geval handmatig gewijzigd worden.

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

BONUSPUNTEN (ARTIKEL 18)

Niet van toepassing.

BEZWAAR (ARTIKEL 19)

Groepen die bezwaar hebben tegen het (voorlopig) geldig of ongeldig verklaren van een spot kunnen dit na afloop van het spel kenbaar maken met het Klachtformulier Spot. Dit formulier is bij de organisatie verkrijgbaar. Ingevulde klachtformulieren dienen uiterlijk zaterdag 20:00 bij de organisatie ingeleverd te worden. Indien de klacht gegrond wordt verklaard, zal de spot in de computer aangepast worden. De betreffende Hikers- en Seekersgroepen krijgen verder geen toelichting op de beslissing.

Andere klachten over het spelverloop, toegekende punten en strafpunten, etc. kunnen uiterlijk zaterdag 20:00 schriftelijk bij de organisatie ingeleverd worden. De verwerking gaat hierna net als bij de Klachtformulieren Spot.

ACHIEVEMENTS (ARTIKEL 20)

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