



Infoboekje 2020





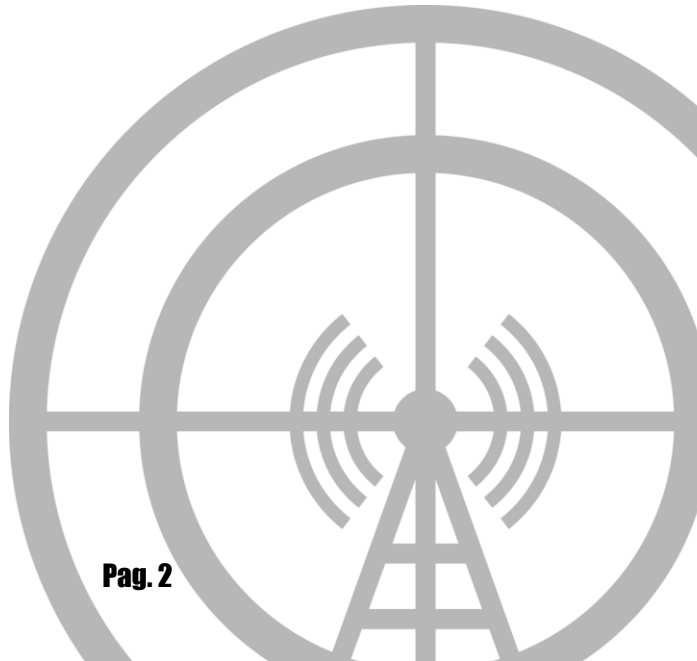
INLEIDING

Je hebt hem gevonden, de heilige bijbel van het Hike and Seekspel. Dit infoboekje is bedoeld voor nieuwe deelnemers of deelnemers die nog met vragen zitten. Waar het programmaboekje de broodnodige info geeft.

Daarnaast staan in dit infoboekje 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.

Belangrijke opmerking vooraf

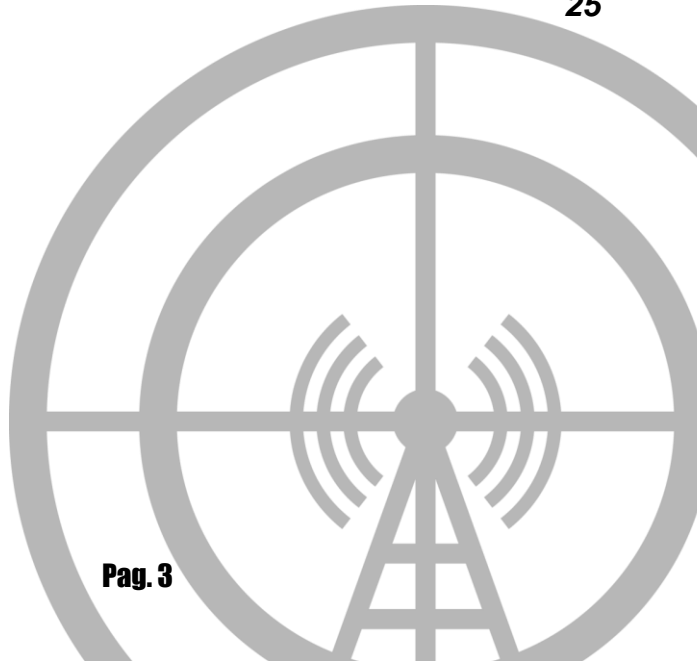
In dit boekje leggen we de belangrijkste regels uit rond het spel. Er is echter een officieel spelregeldocument. Deze is van de website te downloaden. De regels in het spelregeldocument zijn bindend. De informatie in dit boekje dient puur voor verduidelijking van de gang van zaken tijdens het weekend. Mocht het spelregeldocument ergens de informatie in dit boekje tegenspreken, 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*).





INHOUD

1	<i>Spelverloop</i>	4
1.1	Start vrijdagavond	4
1.2	Overnachting vrijdagnacht	5
1.3	Vertrek zaterdagochtend	6
1.4	Einde spel zaterdagmiddag	7
1.5	Afsluiting	8
2	<i>Spelregels</i>	8
2.1	Wij mogen van start! Wat nu?	8
2.2	Ik ga hiken!	8
2.3	Ik ga zoeken!	13
3	<i>Puntentelling</i>	22
4	<i>Eerste hulp bij Coördinaten</i>	23
	<i>Tenslotte</i>	25





1 SPELVERLOOP

1.1 START VRIJDAGAVOND

Vrijdagavond verzamelt iedereen zich bij de **Groepsaccommodatie**. Als je team compleet is, kun je je aanmelden. Aanmelden is pas **vanaf 18:30 uur** mogelijk, eerder komen heeft geen zin.

Tip: Als Hiker heb je alle tijd voor de start van het spel wel nodig. Kom op tijd! Maar ook voor Hikers geldt dat voor 18:00 uur komen geen zin heeft, je kunt dan nog niet aanmelden.

Aanmelden

Tijdens de aanmelding controleren we jullie gegevens. Het is belangrijk om de brief die jullie via de post hebben gekregen mee te nemen. Op de brief zit een streepjescode, waarmee we jullie sneller kunnen aanmelden.

Registreren

Zowel Hikers als Seekers kunnen na aanmelding één of meerdere **telefoonnummers registreren** voor gebruik bij het spel. Dit doe je door een bericht met je **teamwachtwoord** naar ons te sturen. Dit wachtwoord is bijgeleverd in het tasje bij aanmelding.

Tip: Registreren kan ook nog later in het spel. Bewaar dus een telefoon (accu vol) om later in het spel berichten mee te versturen.

Voorbeeld	Uitleg
REG 33 koffiemok	Een teamlid van het team 33 met wachtwoord "koffiemok" registreert zijn/ haar telefoonnummer

Als de aanmelding is afgerond, drink je 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.



BEKERS

Bij het tasje (die je ontvangt bij aanmelding) heb je een bon gekregen om voor ieder teamlid een beker te kunnen halen. Deze bekere zullen aanwezig zijn bij een afhaalbalie voor de mokken. Houd de beker goed bij je, als je de beker kwijt bent dan kun je tegen een betaling een nieuwe halen.

Vertrek Hikere

Voor de Hikere start het spel om 20:00 uur. Maar de Hikere mogen pas vertrekken **nadat ze het aanmeldformulier hebben ingeleverd**. Leveren ze dit papier niet in, dan nemen we aan dat de Hikere te vroeg gestart zijn. In zo'n geval loop je als Hiker je startkapitaal (100 punten) mis. Tenslotte **dienen Hikere** (met een geregistreerd telefoonnummer) **een bericht met VERTREK** en hun eerste checkpointbestemming te sturen (*artikel 9*).

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

Voorbeeld	Uitleg
Vertrek 45	Hikere vertrekken naar checkpoint 45

Vertrek Seekere

Om **20:15 uur** is de beknopte spelregeluitleg voor de **Seekere**. Seekere hoeven geen vertrekbericht te sturen. **Maar ook bij hen betekent het niet inleveren van het startformulier dat je de 100 punten startkapitaal misloopt.**

1.2 OVERNACHTING VRIJDAGNACHT

Seekere slapen bij de kampeerboerderij (*artikel 13*). Dit doen ze of in een zelf meegebrachte tent, of in een (los bestelde en betaalde) slaapplek binnen. Vanaf 23:00 uur zal het spelgebied steeds rustiger worden wat betreft **Hikere**. **Seekere** melden zich vrijdag af als ze gestopt zijn met zoeken bij de kampstaf van het hoofdkwartier.

Voor de **Hikere** zijn er een aantal overnachtingsterreinen in het spelgebied (*artikel 13*). Ze liggen hemelsbreed 4 a 6 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 bericht 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 Gelderland C	Hikers zijn aangekomen en slapen op kampterrein SLAAPPLAATS [slaapplaatswachtwoord] [kampterrein]

Als je als Hiker je tentje hebt opgezet, is er de mogelijkheid om bij een kampvuurtje nog wat te drinken. De kampstaf van het terrein zorgt hiervoor. Betalen kan met barkaarten.

1.3 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 punten** in mindering gebracht op de score.

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



1.4 EINDE SPEL ZATERDAGMIDDAG

Hikers

Hikers krijgen **40 bonuspunten** als ze tussen 17:00 en 18:00 uur binnenkomen en zich afmelden. 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

Oók voor de Seekers eindigt het spel om 19:00. 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 Seekersquiz in te leveren. **Voor 20:00 uur moeten de foto's en Seekersquiz 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!



1.5 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 kunnen aanvullen. Zondag worden de **winnaars om 11:00 uur** bekend gemaakt en tegen **12:00 uur vertrekken** we allemaal van het kampterrein.

2 SPELREGELS

2.1 WIJ MOGEN VAN START! WAT NU?

Hike and Seek is een spannend scoutingweekend. Je kan met 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. Daarom worden deze apart toegelicht. Tenslotte geven we aan hoe het weekend globaal zal verlopen.

Tip: De kaart van het gebied is dit jaar ook te downloaden via de volgende link: dashboard.HikeandSeek.nl/downloads

2.2 IK GA HIKEN!

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, coördinatenlijst en eventueel bestelde barkaarten en/of t-shirts**. 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 wil 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. En denk eraan: *Huisje in, trappetje op!* Zie hoofdstuk 4 voor “Eerste Hulp Bij Coördinaten”, mochten er problemen optreden.

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 er tijdens het intekenen 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 zaterdag. Zorg dat je het derde nummer dus niet weggooit.

Checkpoints

Ieder checkpoint (*artikel 12*) dat bezocht wordt, levert **10 punten** op. Bij de checkpoints hangt altijd een papier, waar een **wachtwoord** op staat. De Hikers sturen een bericht naar de organisatie met het commando **“post”**, spatie, het gevonden wachtwoord en met het nummer van het volgende checkpoint. 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 2 meter van de weg.

Supercheckpoints

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 multiple choice vraag beantwoorden voor **25 extra punten**.

Voorbeeld	Uitleg
POST Brabant 12	Hikers staan bij checkpoint met wachtwoord "Brabant" en gaan nu naar checkpoint 12.
POST Zeeland A C	Hikers staan bij supercheckpoint met wachtwoord Zeeland, antwoord A en gaan nu naar slaapterrein C.

Hoofdkwartier of kampeerterrein

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

Voorbeeld	Uitleg
POST Nistelrode C	Hikers staan bij supercheckpoint met wachtwoord "Nistelrode" en gaan nu naar kampterrein C.

Ontbreken checkpoint wachtwoord

Het zou kunnen gebeuren dat je tijdens het hiken een papier niet kan vinden, doordat het bijvoorbeeld is weggewaaid. Indien een checkpointpapier **mist**, dan verstuur je in plaats van het wachtwoord "geenpapier", spatie en de post waar je nu naartoe gaat. 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” bericht 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, ze zien geen papier en gaan 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 bericht 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**. Snel de Joker inzetten terwijl een Seeker bezig is de camera aan te zetten 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 bericht

Heb je per ongeluk een verkeerde bestemming opgegeven in een berichtje en je komt hier meteen na het versturen achter, neem dan telefonisch contact op het HK, die kunnen je bericht wijzigen. Om fraude te voorkomen zal de



organisatie dit alleen in de eerste 5 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 neemt alsnog contact op met het HK, en legt uit waarom de eerste optie niet voor jou van toepassing is.

Tip: Ga je naar een supercheckpoint in plaats van je geplande bestemming, dan krijg je de 25 punten voor dat checkpoint niet. Je kan wel de 25 punten nog krijgen voor het goed beantwoorden van de vraag op het papier.

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

Meedoen is belangrijker dan winnen

Tijdens het Hiken zijn er een aantal **achievements** 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 in de uitslag zonder dat je twee dagen non-stop hardlopend door het spelgebied hiket. Welke achievements er precies zijn is altijd een verrassing.

Niet eens met een spot?

Is het onmogelijk dat je op de foto gezet bent door een groepje? Speelt het betreffende Seekergroepje vals met het doorsturen van coördinaten? Je kan dan bij het afmelden een klachtformulier indienen. Of je stuurt per sms een **“SPOTKLACHT”**. Door een bericht 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 Hiker het niet eens bent met de spot, dan kan je het **klachtformulier spot** gebruiken dat in je tasje zit, wat je bij het 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 staat niet met ons op de foto	Het Hikergroepje klaagt over een Seekersgroepje dat zich niet aan de regels houdt. Het Seekersgroepje moet namelijk ook met hun groepsnummer herkenbaar zijn op de foto

Tip voor Hikers: als je eenmaal betrappt bent, kun je net zo goed even poseren voor de foto. Dat kost geen extra punten, scheelt nauwelijks tijd, maar levert een leuk aandenken van het weekend op. Bovendien zijn de Seekers meestal best gezellig en hebben ze misschien koffie, chocola of goede tips over de locatie van andere Seekers.

2.3 IK GA SEEKEN!

Seekers kunnen zich vrijdagavond op het hoofdkwartier aanmelden. Qua spelattributen ontvang je als Seeker **de kaart van het spelgebied, een Seekersquiz en je teamnummer**. Aangezien er niets ingetekend hoeft te worden, 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:

- Het **spotten** van Hikers.
- Het beantwoorden van de vragen van de **Seekersquiz** die bij de start uitgedeeld wordt.

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 de benenwagen. Een Seekersgroep mag zich tijdens het spel **niet opsplitsen** (*artikel 7*). Als je loopt dragen twee personen een **groepsnummer** en op je voertuig zitten altijd twee papieren groepsnummers (links en rechts op het voertuig) (*artikel 15*). Daarnaast zijn lange afstandspots verboden. Om dit te voorkomen krijgen jullie een extra groepsnummer en deze moet samen met een Seeker op de foto te zien zijn bij de Hikers.

Tip: jullie “Groepsnummers” hebben een andere kleur dan die van de Hikers. Doen alsof je een Hikersgroepje bent en zo spots scoren zal dus niet eenvoudig zijn.

Seekersquiz

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.

De Seekersquiz lever je zaterdagavond uiterlijk 20:00 uur in zijn geheel in. Je kan er ook voor kiezen om hem zaterdag voor 11:00 uur in te leveren dan levert de quiz 50% extra punten op.

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.

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 verstuurt in dat geval “HINT” plus het aantal coördinaten dat je aan wilt kopen plus het coördinaat waar je nu bent. Ieder



coördinaat kost 5 punten en als je er 4 koopt, krijg je de 4^{de} gratis met een maximum van 4 coördinaten per bericht. Verstuur je dus “Hint 4 54346555” dan krijg je (voor 15 punten) 4 coördinaten van groepjes in de buurt opgestuurd.

Voorbeeld	Uitleg
HINT 4 54235623	Seekers bevinden zich nu op coördinaat 54235623 en willen graag de geschatte coördinaten van de vier dichtstbijzijnde Hikers weten.

Tip: als je dus 3 hints koopt, ben je niet slim bezig.

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 locaties of iets dergelijks bij staat, is het een hele globale indicatie van waar de Hikers zich bevinden. 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.

Op vrijdagavond zie je op een gegeven moment de groepjes Hikers samenklonteren op vier plekken op de kaart. Dat zijn de overnachtingsterreinen. De organisatie zet de radar daarom op tijd uit om dit te voorkomen.

SPOTS

Voor zowel Hikers als Seekers gaan de **belangrijkste regels** over spotten. Daarom wordt het hieronder nog eens goed uitgelegd.

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 maken **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.

Tip: Als Hiker is het natuurlijk niet leuk om gespot te worden. Gelukkig zien we steeds meer Seekersgroepjes die dit leed wat proberen te verzachten door ze leuke/originele spotpresentjes te geven zoals bv snoepjes of een biertje. = *Like!*

Spotten en gespot worden

Over het spotten en gespot worden bestaat nogal wat onduidelijkheid onder Hikers en Seekers. De spanning en actie van het spel zit hem in de jacht naar Hikers en het opgejaagd worden door Seekers. Hierbij is het natuurlijk verplicht dat de Hikers en Seekers de teamnummers op hun tassen en voertuigen plakken zoals in de spelregels is aangegeven.

Er bestaan ook veel onduidelijkheden over wat wel en niet mag wanneer een groepje is gespot en de achtervolging ingezet wordt. Ben je staande gehouden als Hiker, dan gaan we er vanuit dat zowel Hikers- als Seekersgroepen hiermee sportief omgaan.

Mocht je het met een bepaalde beslissing niet eens zijn dan kan je een klacht indienen, eventueel gemaakte foto's kunnen dan dienen als bewijsmateriaal.

Herkenbaarheid groepsnummer

Het **groepsnummer** van de Hikers en Seekers 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.



Geldigheid

- De Hikers mogen het afgelopen **half uur** niet al eerder zijn gespot door andere Seekers.
- De Hikers mogen binnen **twee uur** niet al eerder zijn gespot door dezelfde Seekers.
- Een lange afstandsspot is verboden.
- Een lid van de Seekersgroep moet met zijn eigen (derde) groepsnummer zichtbaar bij de hikersgroep inclusief groepsnummer op de foto zichtbaar zijn.
- 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 staan. **Als de tijd niet goed staat, dan worden de foto's (spots) afgekeurd en krijg je geen punten!**

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 bericht), 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 zaterdagavond (en -nacht...) alle spotfoto's. Blijkt achteraf dat een spot niet voldoet aan de herkenbaarheidsvoorwaarden (of als ze fraude 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 bericht naar het HK om de spot te melden. Hikers mogen meekijken met het typen en verzenden van het bericht. Op die manier kunnen ze voorkomen dat 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 een bericht 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 zijn, 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 ontvangen de Hikers na een voorlopig goedgekeurde spot.

Spotklacht, hoe wordt deze behandeld?

Er zijn nog wat onduidelijkheden over hoe de spotklachten behandeld worden door de organisatie op het hoofdkwartier. Hieronder een korte uitleg over hoe deze stappen in zijn werk gaan.

Tijdens het spel kunnen spotklachten worden behandeld, dit is afhankelijk van de hoeveelheid informatie die het hoofdkwartier op dat moment bezit. De meeste spotklachten worden na het spel behandeld, hierdoor is de



looproute van de hikers, zijn de spotfoto's en alle tijden van de commando's beschikbaar.

Over de beslissing van de organisatie is geen discussie mogelijk. Mochten wij vragen over je klacht hebben dan nemen wij contact op met de desbetreffende groepjes.

Vrije Zone Vliegende Brigade

De Vliegende Brigade **houdt toezicht** op het spelverloop. Om ervoor te zorgen dat ze (indien nodig) vragen van deelnemers kunnen beantwoorden, 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.

VRIJE ZONE HOOFDKWARTIER

Rondom het Hoofdkwartier op de vrijdagavond geldt een **vrije zone van 500 meter**. Om 23.00 uur sluit deze vrije zone. Zaterdag middag om 16.00 uur zal hij weer ingaan zodat de hikers rustig naar het HK kunnen lopen.

PLAATSELIJKE REGELS

We houden de optie om terug te komen op de accommodatie graag open. 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 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 spot locatie of spot tijd 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 tijdens Hike and Seek bestreden op twee manieren:

- **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 door een oranje zwaailamp. Het zelf voeren van een (oranje) zwaailamp door Seekers is verboden en zal zwaar gestraft worden!
- **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 Hikerscheckpoints 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.

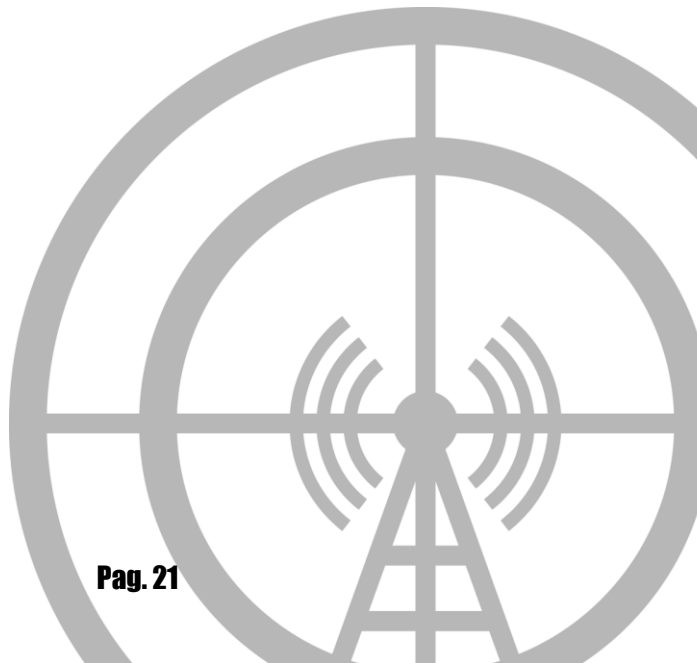
De straffen op fraude zullen behoorlijk pittig zijn en per geval beoordeeld worden door de organisatie. De strafmaat wordt bepaald aan de hand van de gevolgen voor het spel. Het is moeilijk te bepalen wat de gevolgen zijn, vandaar dat dit ter plekke bepaald wordt door de Vliegende Brigade (als zij de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



Mogelijke straffen zijn:

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

Strafpunten 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 straf percentage van al je verdiende punten afgetrokken. Mocht je twee keer op liften betraapt worden dan kan je dat al gauw een kwart van je totaalscore kosten!





3 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 elke goed beantwoorde vraag op het <u>super</u> checkpoint	+ 25
Ander checkpoint nemen dan je van tevoren aangegeven hebt	0
Elke keer dat je gespot bent	- 25
Bonus overnachten op een van de Hikers-kampeesterreinen	+ 81
Bonus voor aankomst zaterdag tussen 17:00 en 18:00 uur	+ 40
Strafpunten voor aankomst na 19:00 uur op zaterdag	- 40
Strafpunten bij niet inleveren van alle groepsnummers op de zaterdag (<i>art. 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, 4 ^{de} coördinaat is gratis)	- 15
Afmelden op vrijdagnacht voor 02:00 uur	+ 81
Vragen Seekersquiz(<i>max</i>)	+ 100
Bonuspunten bij inleveren Seekersquiz zaterdag voor 11:00 uur	+ 50%
Inleveren van startformulier op zaterdagochtend	+ 100
Strafpunten bij niet inleveren van alle groepsnummers op de zaterdag (<i>art. 15</i>)	- 50
Strafpunten bij verkeerd parkeren rond de kampeerboerderij	- 100



4 EERSTE HULP BIJ COÖRDINATEN

Geen nood! Sta je veilig? Stel je mede-teamgenoten gerust, ga met deze handleiding na wat er mankeert en zoek indien nodig professionele hulp in de vorm van een behulpzame medewerker.

Het Hike and Seek coördinatenstelsel

Google Maps en GPS-apparaten gebruiken het wereldwijde WGS-formaat. Binnen Nederland wordt vaker het RD-formaat gebruikt, het RijksDriehoeksstelsel. Deze ken je van de stafkaarten. Zoals je wellicht gemerkt hebt gebruiken we binnen Hike and Seek een 'eigen' coördinatenstelsel om het doorsturen minder foutgevoelig te maken. Dit stelsel is gebaseerd op het RD-formaat.

Omdat we weten dat we in het noorden van Nederland zitten en we niet op de meter hoeven te weten waar je bent, laten we van zowel het X als het Y-coördinaat het eerste en laatste getal vallen.

Dus van het hoofdkwartier;

- Is 51.434523, 5.233856 het WGS-coördinaat, welke we dus **NIET** gebruiken;
- Is 51°26'04.3"N 5°14'01.9"E een andere notatie van het WGS-coördinaat, welke we **OOK NIET** gebruiken;
- Is 144341, 382839 het volledige RD-coördinaat, waarvan we het **eerste en laatste getal gaan laten vallen**;
- Is **44348283** uiteindelijk het Hike and Seekcoördinaat, waar we dus het eerste en het laatste getal hebben laten vallen en de tussenliggende spatie ook vergeten.



Coördinaten en kaart

Huisje in, trappetje op... Te lang geleden? Hier een korte opfriscursus; RD-coördinaten geven het aantal meters weer die je vanuit Parijs naar rechts en dan omhoog moet lopen om op je plek uit te komen. Waarbij 'naar rechts' dus het huisje in is, en 'trappetje op' de afstand die je op de kaart omhoog moet lopen. De vakjes op de stafkaarten zijn precies 1000 bij 1000 meter en zijn genummerd, zodat we niet telkens opnieuw vanuit Parijs hoeven te meten.

Met RD-coördinaten en de kaarthoekmeter kunnen we niet tot op de laatste meter precies iets uitzetten. Daarom is het zesde getal altijd een 'bonusgetal'.

Je krijgt bijvoorbeeld Hike and Seek-coördinaat **44348283**, ofwel RD-coördinaat; **144340, 382830**;

Met de eerste 3 cijfers kun je bepalen welk vakje je hebt. **160170, 417120**

Eerst "huisje in" met de laatste drie cijfers van het eerste getal. **160170, 417120**

Dan "trappetje op" met de laatste drie cijfers van het 2^e getal. **160170, 417120**

Coördinaten en smartphone

Voor Android-apparaten bestaat er de app '[Rijksdriehoekskoördinaten](#)' (klik om naar de Playstore te gaan). Dit is een app zonder poespas, er zijn ongetwijfeld talloze alternatieven. Stel bij de voorkeuren het coördinaat-formaat op 'Kadaster' in om verwarring met de komma te voorkomen. Vergeet niet om bij zowel het X als het Y-coördinaat het eerste en laatste getal te laten vallen om een Hike and Seek-coördinaat te verkrijgen. De betaalde app '[topo GPS](#)' is uitgebreider en ook beschikbaar [voor iOS](#).

Coördinaten en Garmin GPS

Voor Garmin-apparaten dien je eerst de GPS in te stellen op het RD-formaat, ofwel 'dutchgrid';

MENU > MENU > Stel in > Positieweergave > Positieweergave > Nederlands grid

Voor de fanatiekelingen die daarbij Basecamp gebruiken;
Hulpprogramma's > Opties > Eenheden > Grid > Dutch Grid



TENSLOTTE

We hopen dat dit boekje de spelregels en het kamp Hike and Seek wat duidelijker gemaakt heeft. Zorg ervoor 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@Hike and Seek.nl.

WEBSITE

Voor alle voorpret, vragen en vermaak: www.Hike and Seek.nl.

FACEBOOK

Natuurlijk kun je Hike and Seek vinden op facebook, check daar ook alle foto's na afloop! <http://www.facebook.com/Hike and Seek.nl>

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 onvoorziene actie (medewerker rijdt met de bierwagen over de laptop met foto's bijvoorbeeld) is altijd aanwezig, dus we doen geen toezeggingen over het moment van updates. Houd in elk geval de site in de gaten en praat gezellig even na op onze Facebook pagina!



Contactinformatie

SMS nummer:

06 425 00 751

Contactnummer hoofdkwartier:

085 27 33 400

Noodnummer/Whatsapp Media:

06 449 04 799

Adres groepsaccommodatie

Groepsaccommodatie De Klonie
Ellertsweg 4,
9535 TA Ellertshaar

