

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.

		<ul style="list-style-type: none">● Fout parkeren rond de kampeerterreinen wordt bestraft door Hike and Seek.
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	<ul style="list-style-type: none">● Diverse artikelen duidelijker omschreven.
20.0	24 oktober 2022	<ul style="list-style-type: none">● Bonus punten verwijderd.
21.0	11 maart 2023	<ul style="list-style-type: none">● Verduidelijking Spelregels omtrent groepsnummers.● Verduidelijking Spelregels omtrent spotfoto's.● Verduidelijking Spelregels omtrent voertuigen.● Artikel nummers aangepast.● Artikel Deelnemers toegevoegd.● Verduidelijking Spelregels omtrent hints.

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)	7
Vertrek (ARTIKEL 9)	7
Spots (ARTIKEL 10)	7
Joker (ARTIKEL 11)	8
Checkpoints (ARTIKEL 12)	9
Overnachten (ARTIKEL 13)	10
Seekersvragen (ARTIKEL 14)	10
Groepsnummerpapieren (ARTIKEL 15)	11
Hints (ARTIKEL 16)	11
Communicatie met het spelsysteem (ARTIKEL 17)	13
Bonuspunten (ARTIKEL 18)	13
Bezwaar (ARTIKEL 19)	13
Achievements(ARTIKEL 20)	13

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 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 het evenement zo spoedig mogelijk op de website van Hike and Seek 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. 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.

VLIEGENDE BRIGADE (ARTIKEL 4)

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. 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 (zie artikel 21)

GEDRAGSREGELS (ARTIKEL 5)

Zoals ook in de deelnemersvoorwaarden vermeld staat, dienen de deelnemende groepen zich te houden aan de plaatselijk geldende wet en regelgeving. 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 Hike and Seek.

DEELNEMERS (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.

HIKERS (ARTIKEL 7)

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.

SEEKERS (ARTIKEL 8)

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, 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. Voor regels omtrent de groepsnummers zie artikel 17. 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.

VOERTUIGEN (ARTIKEL 9)

Voertuigen mogen alleen door seekers gebruikt worden tijdens het spel.

Onder voertuigen verstaan wij Personen-auto's (deze moeten aan de wetgeving voldoen), te paard of te fiets. Een seekersgroep mag maximaal 1 personen auto gebruiken tijdens het spel.

HIKEANDSEEK TIJD (ARTIKEL 10)

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.

VERTREK (ARTIKEL 11)

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. (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.

SPOTS (ARTIKEL 12)

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 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 Hikergroep op dat moment niet onschendbaar is. Een Hikergroep is onschendbaar als:

- De Hikergroep in het afgelopen half uur al geldig gespot is
- De Hikergroep zich op dat moment in een vrije zone bevindt. (zie A)
- De Hikergroep 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 Hikergroep hun Joker heeft ingezet (Artikel 13)

A. 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.

Ook binnen 50 meter van de vliegende brigade of het mediateam geldt een vrije zone maar enkel als deze gebruik maken van de oranje zwaailamp of dit mondeling mededelen aan de deelnemers.

Verder verloop Spots:

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

Nadat de Seekersgroep de spot correct heeft gemeld, krijgen zowel de Seekersgroep als de gespotte Hikergroep 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 Hikergroep wordt echter niet met terugwerkende kracht aangepast.

JOKER (ARTIKEL 13)

Hikers-groepen kunnen tijdens het spel éénmalig 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 14)

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 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 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.

OVERNACHTEN (ARTIKEL 15)

Hikers overnachten vrijdag op zaterdag binnen het spelgebied. Uiterlijk 2:00 moet de slaappleats bereikt zijn en dient de locatie doorgegeven te zijn via een bericht aan het spelsysteem. Indien na 2:30 nog geen slaappleats bij de organisatie bekend is, kan 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 plek 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 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 16)

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 die behaald worden met de Seekersquiz. 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 17)

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. Het 3e papier is reserve.

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 (Op de persoon gedragen). Tijdens de complete speltijd moeten de papieren vanaf 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 groene 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 maximaal 50 strafpunten op voor de groep. Bij het inleveren tellen alleen papieren uit één geheel mee waarvan het groepsnummer leesbaar is.

HINTS (ARTIKEL 18)

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 is actief tussen de volgende tijdstippen:

- Vrijdag: Twee uur na het vertrek van de Hikers tot twee uur voor het einde van het spel (zaterdag 02.00 uur).
- Zaterdag: één uur na het start van het spel tot drie uur voor het einde spel (zaterdag 19.00uur)

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.

COMMUNICATIE MET HET SPELSYSTEEM

(ARTIKEL 19)

Punten voor checkpoints en spots worden automatisch toegekend aan de hand van de op het hoofdkwartier ontvangen berichten. Deze berichten moeten 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 20)

Niet van toepassing.

BEZWAAR (ARTIKEL 21)

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 22)

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